

TEOTIHUACAN

OKRES EKSPANSJI

INSTRUKCJA



INFORMACJE OGÓLNE

Teotihuacan: Okres Ekspansji to rozszerzenie do gry Teotihuacan: Miasto Bogów i do rozgrywki wymaga podstawowej wersji gry. Cała zawartość jest kompatybilna zarówno z grą podstawową jak i dwoma pierwszymi dodatkami, Teotihuacan: Późny Okres Preklasyczny i Teotihuacan: w Cieniu Xitle.

Jeśli zasada opisana w tej instrukcji jest sprzeczna z zasadą z gry podstawowej, to zasada z rozszerzenia ma priorytet.

KOMPONENTY

Komponenty Ogólne

- 20 znaczników obsydianu (nowego zasobu)
- 26 płytek Wielkich Odkryć (wykorzystywane w modułach 7, 8 i 9)



Komponenty przypisane do Modułów

MODUŁ 6 – OBSYDIAN

- 3 płytki Technologii



- 1 nowa płytka Kapłanki (11)



- 2 nowe płytki Startowe



- 3 nowe Plansze Akcji: Las (2), Kamieniołom (3), Złóża Złota (4)



MODUŁ 7 – DWÓR

- 3 nowe płytki Pałacu



- 1 nowa Plansza Akcji Dworu (1)



- 3 płytki Własności Dworu



- 3 dodatkowe drewniane dyski dla każdego gracza (do wykorzystania jako znaczniki Własności)



- MODUŁ 8 – OŁTARZE I SZAMANI

- 4 płytki Ołtarzy



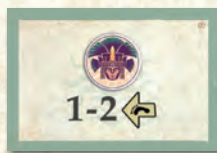
- 1 Szaman dla każdego gracza



- 1 nowa płytki Kapłanki (12)



- 1 nowa płytki Postępu (09)



- MODUŁ 9 – EKSPANSJA IMPERIUM

- 1 nowa Plansza Akcji Podboju (6) (2 wersje, z oraz bez bocznego obszaru Świątyni)



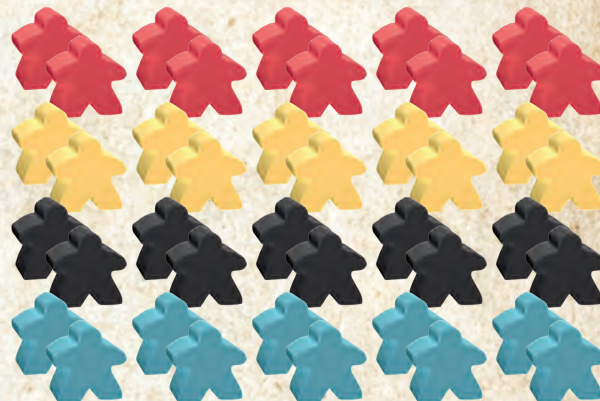
- 1 plansza Imperium



- 2 płytki Specjalnych Masek



- 10 Wojowników dla każdego gracza



Komponenty do Rozgrywki Jednoosobowej

- MODUŁ 8 – OŁTARZE I SZAMANI: 1 płytki Akcji – Zbieranie Masek i Aktywacja Szamana



- MODUŁ 9 – EKSPANSJA IMPERIUM: 4 płytki Szlaku



- MODUŁ S1 – ALTERNATYWNE PORUSZANIE TEOTIBOTA: 2 płytki Kierunku



- 2 płytki Kapłanów Teotibota do rozgrywki jednoosobowej (S07 i S08)



DODATKOWE MASKI

Wykorzystując to rozszerzenie gracze będą mogli zbierać większe zestawy Masek niż w grze podstawowej, zwłaszcza gdy połączą ją z rozszerzeniem *Teotihuacan: Późny Okres Preklasyczny*. Dzięki temu, podczas punktacji w czasie Zaćmienia, można zdobyć więcej punktów za zestawy Masek.

Zestaw 8 różnych Masek wart jest 36 Punktów Zwycięstwa.

Zestaw 9 różnych Masek wart jest 45 Punktów Zwycięstwa.

Zestaw 10 różnych Masek wart jest 55 Punktów Zwycięstwa.

Zestaw 11 różnych Masek wart jest 66 Punktów Zwycięstwa.

PŁYTKI WIELKICH ODKRYĆ

W tym rozszerzeniu wprowadzono **plytki Wielkich Odkryć** i są one wykorzystywane w trzech modułach (moduły 7, 8 i 9).

Te 26 plytek Wielkich Odkryć o zielonych rewersach działa dokładnie tak, jak zwykle plytki Odkryć, z jednym wyjątkiem: żaden efekt mający wpływ na plytki Odkryć lub zliczający je, **nie** ma wpływu na plytki Wielkich Odkryć.

Jeśli grasz bez modułu **Ołtarze i Szamani (M8)**, usuń następujące plytki Wielkich Odkryć:



Jeśli grasz bez modułu **Potęga Rozwoju (M2)**, z rozszerzenia *Późny Okres Preklasyczny*, usuń następujące plytki Wielkich Odkryć:



Podczas przygotowania planszy potasuj plytki Wielkich Odkryć i utwórz zakryty stos, tak jak w przypadku zwykłych plytek Odkryć (jednak oddzielnie od nich).

PODSUMOWANIE

- **Obsydian (M6):** obsydian jest nowym uniwersalnym zasobem, potężniejszym od pozostałych, wykorzystywanym do akcji specjalnych w innych modułach, jak również do szybszej rozgrywki. Został dodany do nowych Plansz Akcji zbierających zasoby.
- **Dwór (M7):** do gry dodana została nowa Plansza Akcji zastępująca Planszę Pałacu, dająca nowe opcje awansu w Świątyniach i pomagająca robotnikom zdobywać doświadczenie.
- **Ołtarze i Szamani (M8):** ten moduł dodaje zupełnie nowy wymiar do gry. Poprzednio puste pola między Planszami Akcji są teraz przeznaczone na Ołtarze, będące domami dla Szamanów – nowych postaci w grze. Szamani w przeciwieństwie do robotników poruszają się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i wykonują własny zestaw potężnych akcji.
- **Ekspansja Imperium (M9):** nowa plansza Imperium przynosi bogactwo możliwości, jednocześnie doskonale integrując się z podstawową wersją gry. Nowa plansza Podboju, kompatybilna z poprzednimi rozszerzeniami, pozwala graczom wykorzystywać Wojowników do podbijania nowych krain, a następnie zamieniać ich w osadników i tym samym awansować na torze Alei Umarłych.
- **Alternatywne Poruszanie Teotibota (MS1):** Nowe funkcjonalności dla Teotibota – twojego przeciwnika podczas rozgrywki jednoosobowej – czynią go kompatybilnym z nową zawartością i sprawiają, że zachowuje się jeszcze bardziej jak prawdziwy gracz.

MODUŁ 6 – OBSYDIAN

Wymogi specjalne

Moduły **Dwór (M7)**, **Ołtarze i Szamani (M8)** i **Ekspansja Imperium (M9)** wymagają użycia modułu **Obsydian (M6)**.

Komponenty

- znaczniki obsydianu
- 3 plytki Technologii
- 1 nowa plytka Kapłanki (11)
- 2 nowe plytki Startowe
- 3 nowe Plansze Akcji: Las (2), Kamieniołom (3), Złóża Złota (4)

Przygotowanie planszy

Dodaj nowe płytki Technologii i płytki Startowe do odpowiednich płytek z gry podstawowej i rozszerzeń.


Jeśli grasz bez modułu Kapłani i Kapłanki (M1) z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny, odłóż płytkę Kapłanki do pudełka z grą. **W innym wypadku** dodaj płytkę Kapłanki do pozostałych z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny.

Przed potasowaniem Plansz Akcji, zastąp nowymi Planszami Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) i Złóż Złota (4) odpowiednie Plansze Akcji z gry podstawowej.

Obsydian

Niektóre nagrody na nowych Planszach Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) i Złóż Złota (4) pozwalają ci zyskać obsydian.

Obsydian jest zasobem pełniącym rolę jokera i może być wykorzystany do zastąpienia każdego innego zasobu (drewna, kamienia lub złota).

Efekty, które pozwalają ci wziąć „dowolny” zasób  nie pozwalają na wzięcie obsydianu.

Teotibot: Zasady gry jednoosobowej

Zyskując zasoby z Plansz Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) i Złóż Złota (4), Teotibot zyskuje 1 obsydian i 1 „zwykły” zasób (odpowiednio drewno, kamień lub złoto).

Przy określaniu, czy Teotibot ma „X lub więcej” danego zasobu, każdy obsydian, jaki Bot posiada, powinien zostać uwzględniony w tej liczbie.

Teotibot wydając zasoby zawsze wydaje obsydian jako ostatni.

Zmiany poziomu trudności

By zwiększyć poziom trudności, podczas pozyskiwania surowców z Plansz Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) lub Złóż Złota (4), Teotibot otrzymuje 1 obsydian **jako dodatek** do dwóch zasobów otrzymywanych normalnie.

MODUŁ 7 – DWÓR

Wymogi specjalne

Moduł ten wymaga wykorzystania modułu **Obsydian (M6)**.




Komponenty

- 3 nowe płytki Pałacu
- 1 nowa Plansza Akcji Dworu (1)
- 3 płytki Własności Dworu
- 3 dodatkowe drewniane dyski dla każdego gracza (do wykorzystania jako znaczniki Własności)

Przygotowanie planszy

Dodaj nowe płytki Pałacu do tych z gry podstawowej.

Umieść nową Planszę Akcji Dworu (1), zakrywając pole Pałacu (1) na Planszy Głównej. Wylosuj jedną płytkę Pałacu z każdej kategorii: A, B i C. Potasuj je razem i losowo umieść na 3 polach Planszy Akcji Dworu (1). Umieść płytkę Wielkiego Odkrycia na wskazanym polu.

Po umieszczeniu płytek Odkryć na głównych stopniach wszystkich Świątyń, umieść płytki Własności Dworu na wierzchu płytek Odkryć znajdujących się na **pierwszych** głównych stopniach Świątyń   i .

Przygotowanie gracza

Każdy z graczy otrzymuje 3 dodatkowe drewniane dyski do wykorzystania jako znaczniki Własności.

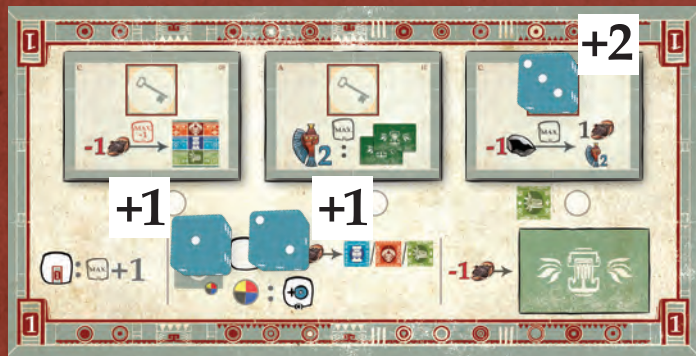
Dwór (1) – Akcja Odprawienia Rytuału.

Wszystkie efekty, które odnoszą się do Planszy Akcji Pałacu (1) mają zastosowanie do nowej Planszy Akcji Dworu (1).

Podczas rozpatrywania Akcji Odprawienia Rytuału na Planszy Akcji Dworu (1) do siły robotnika wykonującego Akcję dodaj +1 za każdego z twoich robotników obecnych w **obszarze ogólnym** Planszy Akcji Dworu (1). To tymczasowy bonus, działający jedynie przy ustalaniu efektu Akcji Odprawienia Rytuału.

PRZYKŁAD




Niebieski gracz ma dwóch robotników w obszarze ogólnym Planszy Akcji Dworu (1), kiedy umieszcza robotnika o sile 3 na płytce Pałacu, która umożliwia zakup zestawu 1 kakao i 2 Punktów Zwycięstwa:



Robotnik tymczasowo otrzymuje łącznie +2 do siły (+1 za każdego Niebieskiego robotnika na Planszy Akcji Dworu (1)), co oznacza, że Niebieski gracz może wydać do 5 znaczników obsydianu, aby otrzymać 5 zestawów w postaci 1 kakao i 2 Punktów Zwycięstwa.

Możesz wydać dodatkowo 1 kakao, aby poza Odprawieniem Rytuału pozyskać również płytkę Wielkiego Odkrycia, a następnie umieścić w jej miejscu nową płytkę Wielkiego Odkrycia. Nie możesz pozyskać wyłącznie płytki Wielkiego Odkrycia.

Własność Dworu

Za pierwszym razem, gdy którykolwiek z graczy osiągnie pierwszy główny stopień Świątyni ,  lub , ten gracz bierze płytkę Własności Dworu z wierzchu stosu płytek Odkryć (jako dodatek do standardowo pozyskanej płytki Odkryć lub nadrukowanej nagrody).

Biorąc płytkę Własności Dworu musisz również umieścić jeden ze swoich znaczników Własności (drewniane dyski) obok płytki Pałacu odpowiadającej Świątyni, z której została zabrana płytkę Własności Dworu.

Gdy korzystasz z pola Odprawienia Rytuału na płytce Pałacu, przy której znajduje się **znacznik Własności** któregoś z graczy:

- Przed lub po aktywowaniu efektu pola Odprawienia Rytuału, możesz zapłacić 1 kakao, by jednokrotnie awansować na torze Świątyni powiązanej z płytką Pałacu.
- Posiadacz znacznika Własności natychmiast otrzymuje darmowe wzmocnienie swojego dowolnego niezablokowanego robotnika na planszy. Może to wywołać Wstąpienie.

Teotibot: zasady gry jednoosobowej

Rekomendujemy, by w rozgrywce z tym modulem użyć również zasad Alternatywnego Poruszania Teotibota (MS1). W przeciwnym razie Teotibot rzadko będzie korzystał z Planszy Akcji Dworu (1).

Teotibot może zabierać płytkę Własności Dworu i umieszczać znacznik Własności zgodnie z takimi samymi zasadami, co każdy gracz.

Kiedy Teotibot przesunie robotnika przez Planszę Akcji Dworu (1) (również poprzez akcję Odprawienia Rytuału), rzuć kostką.

Wynik określa, która płytkę Pałacu zostanie aktywowana.

- Przy wyniku 1, **lewa** płytkę Pałacu zostaje aktywowana, **jeśli jest już Własnością twoją lub Teotibota**.
- Przy wyniku 2, **środkowa** płytkę Pałacu zostaje aktywowana, **jeśli jest już Własnością twoją lub Teotibota**.
- Przy wyniku 3, **prawa** płytkę Pałacu zostaje aktywowana, **jeśli jest już Własnością twoją lub Teotibota**.
- Przy wyniku 4-6 nic się nie dzieje.

Jeśli Teotibot aktywuje płytkę Pałacu:

- Odrzuć i zastąp płytkę Wielkiego Odkrycia na planszy Dworu.
- Jeśli to możliwe, Teotibot wydaje 1 kakao, by jednokrotnie awansować na torze Świątyni powiązanej z płytką Pałacu.
- Właściciel znacznika Własności (ty lub Teotibot) otrzymuje darmowe wzmocnienie, zgodnie ze standardowymi regułami. W przypadku Teotibota wzmocnia on odblokowanego robotnika o najwyższej sile.
- Efekt Odprawienia Rytuału na płytce Pałacu nigdy nie jest wykonywany przez Teotibota.

Jeśli aktywujesz płytkę Pałacu, która jest Własnością Teotibota:

- Wzmocnij jego odblokowanego robotnika o najwyższej sile. Może to wywołać Wstąpienie.

Zmiany poziomu trudności

- By zwiększyć poziom trudności, Teotibot nie musi płacić kakao, aby uzyskać awans na torze Świątyni z płytki Pałacu ze znacznikiem Własności.

MODUŁ 8 – OŁTARZE I SZAMANI

Wymogi specjalne

Moduł ten wymaga wykorzystania modułu **Obsydian (M6)**.

Komponenty

- 4 płytki Ołtarzy
- 1 Szaman dla każdego gracza
- 1 nowa płytka Kapłanki (12)
- 1 nowa płytka Postępu (09)

Przygotowanie planszy

Jeśli grasz bez modułu Kapłani i Kapłanki (M1) z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny, odłóż płytkę Kapłanki do pudełka z grą. W innym wypadku dodaj płytkę Kapłanki do pozostałych z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny.

Jeśli grasz bez modułu Czas Postępu (M3) z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny, odłóż płytkę Postępu z powrotem do pudełka z grą. W przeciwnym wypadku dodaj płytkę Postępu do innych z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny.

Umieść 1 losową płytkę Ołtarza na każdym z 4 dużych pól pomiędzy Planszami Akcji wzdłuż każdego z długich brzegów Planszy Głównej. By pomóc w skierowaniu każdej płytki Ołtarza we właściwym kierunku, na środku płytek znajdują się linie podziału, opatrzone strzałkami, które powinny wskazywać normalny kierunek ruchu robotników na planszy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na każdym Ołtarzu umieść odkryte płytki Wielkich Odkryć w liczbie równej liczbie graczy (2/3/4).



Przygotowanie gracza

Daj każdemu z graczy jego Szamana. Po wybraniu (lub dociągnięciu) płytek Startowych (i, jeśli rozgrywka toczy się z modułem Kapłani i Kapłanki (M1) z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny, po wybraniu płytki Kapłana lub Kapłanki przez każdego gracza), gracze w **odwrotnej** kolejności (zaczynając od ostatniego) umieszczają stojącego Szamana na wybranym przez siebie pustym polu Ołtarza. **Tym razem nie otrzymują za to żadnych korzyści.**

NOWA AKCJA: Aktywuj Szamana

Zamiast rozgrywać normalną turę, możesz poruszyć Szamana w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara na sąsiedni Ołtarz i umieścić go stojącego na jednym z pól.

Natychmiast otrzymujesz korzyści związane z tym polem.

Jeśli to pole było wcześniej zajmowane przez Szamana innego gracza (stojącego lub leżącego), gracz ten musi przesunąć swojego Szamana na następny Ołtarz w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i umieścić go stojącego na jednym z pól (nieotrzymując żadnych korzyści z tego pola). Może to spowodować reakcję łańcuchową ruchów kolejnych Szamanów.

Efekty Szamana

Każde pole Szamana „wskazuje” sąsiednią Planszę Akcji, po jego lewej lub po prawej stronie.

Jeśli twój Szaman stoi i wykonujesz Akcję Główną Planszy Akcji, na którą wskazuje pole Szamana, rozpatrz tę Akcję tak, jakbyś miał tam obecnego dodatkowego robotnika. Ten dodatkowy „wirtualny” robotnik ma siłę równą najniższej sile odblokowanego robotnika jakiego posiadasz na tej Planszy Akcji. Po wykonaniu Akcji Główniej musisz położyć Szamana.

Grając z modułem Dwór (M7), stojący Szaman dostarcza +1 do poziomu siły, jeśli jego pole wskazuje na Planszę Akcji Dworu (1). Po Odprawieniu Rytuału na tej Planszy, połóż Szamana.

Grając bez modułu Dworu (M7), Szaman sąsiadujący ze zwykłą Planszą Akcji Pałacu (1) nie wywołuje żadnego efektu.

Korzyści z Ołtarza



▪ Pozyskaj dowolną płytkę Wielkiego Odkrycia obecną na Ołtarzu

2

▪ Otrzymujesz 2 znaczniki obsydianu

-2 → 4

▪ Zapłać 2 kakao, żeby otrzymać 4 znaczniki obsydianu

1-2
 1-2

▪ Otrzymujesz 1 obsydian i wykonaj jedną z poniższych czynności dwukrotnie: wybierz jednego ze swoich odblokowanych robotników w dowolnym miejscu na planszy i porusz go o 1 lub 2 pola wstecz (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara)



▪ Otrzymujesz 1 obsydian. Odblokuj wszystkich swoich zablokowanych robotników

Punktowanie Zaćmienia

Szaman **nie** liczy się jako robotnik na potrzeby punktacji ani przy opłacaniu robotników.

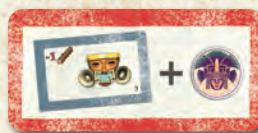
Teotibot: Zasady gry jednoosobowej

Przygotowanie

Zamień płytkę Akcji Teotibota – *Zbieranie Masek* na nową płytkę Akcji – *Aktywuj Szamana*.

Aby określić pozycję startową Szamana Teotibota:

- Dobierz losową płytkę Startową.
- Określ Planszę Akcji odpowiadającą pierwszej cyfrze na płytce.
- Umieść Szamana na polu Wielkiego Odkrycia pierwszego Ołtarza znajdującego się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara od tej Planszy Akcji.



Aktywuj Szamana

1. Teotibot wykonuje Akcję *Zbierania Masek* tak jak to opisano w instrukcji z gry podstawowej.
2. Następnie Teotibot przemieszcza swojego Szamana na następny Ołtarz w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara od jego obecnej lokacji.
 - Jeśli jakaś płytkę Wielkiego Odkrycia znajduje się na tym Ołtarzu, umieść Szamana na polu Wielkiego Odkrycia.
 - Jeśli stos zawiera Maskę, której Teotibot jeszcze nie posiada, Teotibot pozyskuje tę Maskę.
 - Jeśli nie ma Maski lub Teotibot już posiada tę Maskę, zamiast tego odrzuć znajdującą się na wierzchu płytkę Wielkiego Odkrycia.
 - Jeśli na Ołtarzu nie ma żadnej płytki Wielkiego Odkrycia, umieść Szamana na drugim polu tego Ołtarza, dodatkowo Teotibot otrzymuje 2 znaczniki obsydianu.

Szaman Teotibota powinien być zawsze umieszczany w pozycji leżącej i nigdy nie ma wpływu na jego robotników.

Kiedy przesuńiesz Szamana Teotibota

Jeśli umieścisz swojego Szamana na tym samym polu, co Szaman Teotibota, przemieść Szamana Teotibota na pole Wielkiego Odkrycia następnego Ołtarza, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. **Dodatkowo Teotibot otrzymuje 1 obsydian.**

Zmiany poziomu trudności

By zwiększyć poziom trudności, Teotibot otrzymuje 1 obsydian, gdy odrzuca płytkę Wielkiego Odkrycia.




MODUŁ 9 – EKSPANSJA IMPERIUM

Wymogi specjalne


Moduł ten wymaga wykorzystania modułu **Obsydian (M6)**.

Komponenty

- 1 nowa Plansza Akcji Podboju (6) (2 wersje, z oraz bez bocznego obszaru  Świątyni)
- 1 plansza Imperium
- 2 płytki Specjalnych Masek
- 10 Wojowników dla każdego gracza

Przygotowanie planszy

Umieść planszę Imperium obok Planszy Głównej.

Przed potasowaniem Plansz Akcji, nowa Plansza Akcji Podboju (6) zastępuje Planszę Akcji Posiadłość Arystokratów (6) z gry podstawowej. **Jeśli grasz z modułem Potęgą Rozwoju (M2) z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny**, użyj nowej Planszy Akcji Podboju z bocznym obszarem  Świątyni.

Umieść dwie płytki Specjalnych Masek obok stosu płytek Odkryć, ale nie wtasowuj ich.

Przygotowanie gracza

Daj każdemu z graczy 10 Wojowników. Po wybraniu (lub dociągnięciu) płytek Startowych (i, jeśli rozgrywka toczy się z modułem Kapłani i Kapłanki (M1) z rozszerzenia Późny Okres Preklasyczny, po wybraniu płytki Kapłana lub Kapłanki przez każdego gracza), każdy z graczy w kolejności umieszcza Wojownika w regionie Teotihuacan na planszy Imperium. Spowoduje to przesunięcie Wojowników (zobacz poniżej sekcję nagród Imperium).

Mapa Imperium

Oprócz regionu Teotihuacan mapa Imperium zawiera 12 regionów, które są podzielone na cztery różne prowincje, w zależności od ich odległości od Teotihuacan:

- Prowincja • składa się z 4 regionów.
- Prowincja •• składa się z 4 regionów.
- Prowincja ••• składa się z 3 regionów.
- Prowincja ••••• składa się z pojedynczego regionu.

Akcja Główna

Wszystkie efekty w grze, które odnoszą się do Planszy Akcji Posiadłość Arystokratów (6), odnoszą się również do nowej Planszy Akcji Podboju (6).

Wykonując Akcję Główną na nowej Planszy Akcji Podboju (6), rozpatrz ją w ten sam sposób, w jaki rozpatrujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) lub Złóż Złota (4).



Nagrody Imperium

Dodaj Wojownika (ze swojej puli, jeśli jakiś pozostał) do regionu Teotihuacan na mapie Imperium. Jeśli nie pozostał żaden, zignoruj ten efekt.

Jeśli region jest już zajęty przez innego Wojownika, ten Wojownik **musi** zostać przesunięty do sąsiadującego regionu (wybranego przez swojego właściciela). **Może to wywołać konieczność przesunięcia kolejnego Wojownika.** Możesz przesunąć Wojownika do regionu, w którym znajduje się Budynek.

Ważne: dla każdego Wojownika musisz wybrać ścieżkę, jaką się porusza: górną lub dolną. Wojownik nigdy nie może przechodzić z jednej ścieżki na drugą.

Region skrajnie po prawej (oznaczony •••••) przedstawia obszary zbyt odległe do zasiedlenia. Dowolna liczba Wojowników może zajmować ten region.





Nagroda za budowanie

Jeśli możesz, wydaj 2 drewna, by wziąć pierwszy dostępny Budynek z lewej strony rzędu Budynków na Planszy Głównej (ważne jest, by te Budynki zawsze były pobierane od lewej do prawej).

1. Wybierz **niezasiedlony** region (region bez Budynku), w którym masz teraz Wojownika. **Jeśli nie ma takiego regionu, nie możesz wybrać tej nagrody.**
2. Umieść Budynek na polu Budynku, usuwając Wojownika z gry (nie wraca on do twojej puli).
3. **Ten region jest teraz “zasiedlony”** (fabularnie, twój Wojownik osiadł w nowym miejscu).
4. Natychmiast otrzymujesz korzyści z regionu, w tym Punkty Zwycięstwa. Zjrzyj do Załącznika, by dowiedzieć się, jakie korzyści daje każdy region.
5. Awansuj swój znacznik o jeden stopień na torze Alei Umarłych.

Ważne: Nigdy nie możesz budować w regionie Teotihuacan, najdalszym regionie lub w już zasiedlonym regionie.

Najdalszy region (oznaczony ●●●●●), przedstawia obszary znajdujące się poza zasięgiem Imperium. Żaden Budynek nie może zostać dodany do tego regionu i nigdy nie będzie on zasiedlony.

Punktowanie Zaćmienia

Podczas Zaćmienia, rozpatrz poniższe czynności przed krokiem 6 (wydawanie kakao):

Wszyscy gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za każdego ze swoich Wojowników (ale nie Budynków) jak poniżej:

- Za każdego Wojownika w prowincji ● : 1 Punkt Zwycięstwa
- Za każdego Wojownika w prowincji ●● : 2 Punkty Zwycięstwa
- Za każdego Wojownika w prowincji ●●● : 3 Punkty Zwycięstwa
- Za każdego Wojownika w prowincji ●●●● : 5 Punktów Zwycięstwa

Wojownik znajdujący się w regionie Teotihuacan nie zdobywa żadnych Punktów Zwycięstwa.

Teotibot: Zasady gry jednoosobowej

Przygotowanie

Umieść 4 płytki Szlaku w zakrytym stosie obok obszaru gry Teotibota.

Teotibot nie umieszcza Wojowników podczas przygotowania. Dlatego twój pierwszy Wojownik zaczyna (i pozostaje) w regionie Teotihuacan.

Poruszanie Wojowników Teotibota

Kiedy jeden z jego Wojowników zostaje wypchnięty z regionu Teotihuacan, dobierz losową płytkę Szlaku. Płytkę wskazuje region, do którego poruszy się Wojownik. Po wykorzystaniu, wtasuj płytkę Szlaku z powrotem do stosu.

Kiedy jeden z Wojowników Teotibota zostaje przepchnięty do innego regionu, przesuwa on swoich Wojowników, aby pozostali w tej samej linii:



Ilekoć ruch jednego z jego Wojowników przepchnie twój Wojownik, możesz przesunąć go do przodu, do każdego sąsiedniego regionu, tak jak zrobiłbyś to podczas gry wieloosobowej (nie zmieniając ścieżki z górnej na dolną i odwrotnie).



Imperium i Budowa

(Płytki te znajdują się w podstawowej grze Teotihuacan: Miasto Bogów).

1. Jeśli Teotibot ma przynajmniej 2 drewna i robotnika na planszy (6):
 - a. Umieszcza on **dwóch** Wojowników w Teotihuacan, jednego po drugim, rozpatrując wszystkie ruchy zgodnie z zasadami w sekcji nagród Imperium. Jeśli nie ma on już Wojowników, pomini ten krok.
 - b. Następnie wznosi on Budynek (wydając 2 drewna): próbuje wznosić Budynek tak daleko od Teotihuacan, jak to możliwe, poczynając od najwyższego dostępnego regionu. Teotibot otrzymuje wskazane nagrody, których objaśnienia znajdziesz w Załączniku.
2. Jeśli poprzedni krok nie miał żadnych efektów i jeśli Teotibot ma na planszy (2) przynajmniej 1 robotnika, zbierz stamtąd zasoby (zwróć uwagę na zmianę wynikającą z obecności obsydianu w module 6).
3. Jeżeli dowolny z powyższych kroków został zakończony powodzeniem, Bot wzmacnia jednego ze swoich robotników na odpowiedniej Planszy Akcji (to może zainicjować Wstąpienie, które należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi regułami). Następnie, Teotibot przemieszcza wzmocnionego robotnika (lub nowego robotnika, jeżeli ten poprzedni Wstąpił).
4. Jeżeli warunki żadnego z powyższych kroków nie zostały spełnione, Bot otrzymuje 5 kakao, wzmacnia swojego robotnika o najniższej sile, a następnie przemieszcza go.



MODUŁ S1 — ALTERNATYWNE PORUSZANIE TEOTIBOTA

Przygotowanie

Podczas przygotowania płytek Kierunku, dodaj dwie nowe płytki Kierunku, potasuj wszystkie razem i ułóż je po cztery w kolumnie.

Płytki Kierunku

Poniższe zasady zastępują zasady gry podstawowej (strona 19):

3. Usuń aktywowaną płytkę, a następnie przemieść płytki z niższego poziomu (o ile to możliwe), wskazane przez **dwie górne** płytki Kierunku, o jeden poziom w górę. Teraz wykorzystaj wcześniej odłożoną niedostępną płytkę do uzupełnienia pustego miejsca, które pojawiło się na pierwszym od dołu poziomie piramidy akcji.
4. Odwróć górną płytkę Kierunku i umieść ją pod wszystkimi innymi **płytkami Kierunku**.

Poniższe zasady zastępują zasady gry podstawowej (strona 19, kolumna po prawej na dole oraz strona 20) w zakresie przemieszczania robotnika.

Kiedy płytki Akcji nakazuje Botowi przemieścić robotnika, należy go poruszyć:

- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następną Planszę Akcji, jeśli wierzchnia płytki Kierunku jest płytką z gry podstawowej.
- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara na drugą z kolei Planszę Akcji, jeśli wierzchnia płytki Kierunku wskazuje Przemieść 2.
- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara na trzecią z kolei Planszę Akcji, jeśli wierzchnia płytki Kierunku wskazuje Przemieść 3.

Jeśli robotnik dokonuje Wstąpienia, gdy górna płytki wskazuje Przemieść 2 lub 3, przesuń (nowego) robotnika o tyle Plansz Akcji licząc od Planszy Akcji (1), ile wskazuje płytki, zamiast umieszczać go jak zwykle na następnej Planszy Akcji od tej oznaczonej numerem (1).

AUTORZY:

Teotihuacan: Okres Ekspansji

Teotihuacan: Miasto Bogów gra autorstwa Daniele Tascini

Projekt rozszerzenia:

Daniele Tascini i Dávid Turczy

Rozwój dodatkowy:

Rainer Åhlfors i Andrei Novac

Rozwój trybu jednoosobowego:

John Albertson

Zasady w języku angielskim:

Rainer Åhlfors, Dávid Turczy

Redakcja zasad:

Andrei Novac, Błażej Kubacki

Dodatkowe testy:

Noralie Lubbers, Kaleb Åhlfors, Sergi Alsinet,
Mauro Gibertoni, Nick Shaw

Board & Dice

Dyrektor Wykonawczy: Andrei Novac

Dyrektor Operacyjny: Aleksandra Menio

Szef Marketingu: Filip Głowacz

Szef Sprzedaży: Ireneusz Huszcza

Kierunek Artystyczny: Kuba Polkowski

Kierownik Rozwoju: Błażej Kubacki

Edycja polska:

Tłumaczenie: Paweł Imperowicz

Skład: Konrad Rószkowski

Korekta: zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje

© 2021 Board & Dice
© 2021 Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów

ZAŁĄCZNIK

Kapłani i Kapłanki



11. Cōatlīcue – bogini Ziemi i matka wszystkich bogów.

- Podczas przygotowania dobrać dwie losowe Technologie, wybierz jedną z nich i umieść w swoim obszarze gracza. Żaden z pozostałych graczy nie może pozyskać tej Technologii.
- Możesz użyć obsydianu jedynie po to, by zapłacić za coś, co wymaga dokładnie obsydianu.



12. Xiuhtecuhtli – bóg ognia, dnia i ciepła.

- Przed wykonaniem akcji Pozyskania Kakao, Odprawieniem Rytuału na płytce Pałacu lub zbieraniem Maski: postaw swojego Szamana.
- Podczas punktacji w trakcie Zaćmienia musisz uiścić opłatę za swojego Szamana: 2 kakao jeśli stoi, w innym wypadku 4 kakao.



S07. Centeōtl – bóg kukurydzy.

- Teotibot wykonuje dodatkową akcję Szamana po wykonaniu akcji płytki Rytuału. Gdy jeden z jego robotników porusza się przez Planszę Akcji Dworu (1), Bot aktywuje płytkę Pałacu (twoją lub jego), odpowiednio: lewą (po wyrzuceniu 1 lub 2), środkową (3 lub 4) lub prawą (5 lub 6).



S08. Huixtocihuatl – bogini soli i deszczu.

- Gdy wypadnie 6, 7 lub 8 podczas rzutów na akcję Teotibota, po rozpatrzeniu tej akcji, jeśli to możliwe, Bot wydaje 2 znaczniki obsydianu, by natychmiast wykonać pierwszą opcję z Planszy Akcji Podboju (6) (umieszczenie dwóch Wojowników), bez ponoszenia kosztów.

Płytki Wielkich Odkryć



Wykorzystaj rozpatrując Akcję Główną na którejkolwiek z Plansz Akcji, tak, jakbyś miał na niej dodatkowego robotnika.



Za każdym razem gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) lub Złóż Złota (4), podwajasz liczbę otrzymanych zasobów.



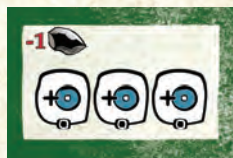
Nowa Maska w 3 kopiach.



Otrzymujesz 3 znaczniki obsydianu.



Porusz jednego z odblokowanych Wojowników o 1, 2 lub 3 pola wstecz (przeciwie do ruchu wskazówek zegara).



Wzmocnij do 3 swoich odblokowanych robotników (możesz kilkakrotnie wzmocnić tego samego robotnika).

Koszt: 1 obsydian.



Odwróć 2 wykorzystane płytki Odkryć. Możesz skorzystać z nich ponownie (ale nie musisz po raz drugi płacić ich kosztu).

Koszt: 1 obsydian.



Umieść za darmo znacznik na płycie Technologii o najniższej wartości, której jeszcze nie posiadasz. Awansuj na torze Świątyni zgodnie ze standardowymi regułami.

Koszt: 1 obsydian.



Użyj podczas ruchu Szamanem, by poruszyć go o jedno dodatkowe pole. Otrzymujesz 2 złota.



Otrzymujesz 2 kakao. Postaw swojego Szamana.

Koszt: Zmniejsz o 1 siłę jednego ze swoich odblokowanych robotników.



Awansuj jednokrotnie na torze dowolnej Świątyni.

Awansuj na torze niebieskiej/zielonej/czerwonej/pomarańczowej Świątyni.

Koszt: 1 kakao.

Technologie



Zdobywając „dowolny zasób”, możesz w zamian otrzymać obsydian.



Możesz wydać 1 obsydian zamiast od 1 do 3 kakao. Nie otrzymujesz reszty.



Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Pozyskania Kakao lub Odprawienia Rytuału na płycie Pałacu/ Dworu, otrzymujesz 1 obsydian.

Płytki Startowe






Otrzymujesz 1 obsydian, zwiększ siłę jednego ze swoich początkowych robotników. Możesz pozyskać losową płytkę Wielkiego Odkrycia (opłacając jej koszt). Możesz obejrzeć płytkę Wielkiego Odkrycia, nim podejmiesz decyzję o wybraniu tej płytki Startowej.




Otrzymujesz 3 znaczniki obsydianu i 4 kakao.

Płytki Pałacu

 <p>Pomnóż razy 2 każdą swoją parę płytek Wielkich Odkryć (łącznie z zakrytymi) lub siłą twojego zablokowanego robotnika (wybierz niższą wartość). Otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa.</p>	 <p>Wydaj jednokrotnie 3 kakao, aby otrzymać tyle znaczników obsydianu, ile wynosi siła zablokowanego robotnika.</p>
 <p>Zapłać 1 obsydian, by otrzymać 1 kakao i 2 Punkty Zwycięstwa. Wykonaj to maks. tyle razy, ile wynosi siła zablokowanego robotnika.</p>	

Nowa płytka Postępu



Grając z Ołtarzami i Szamanami (Moduł 8) i Czasem Postępu (Moduł 3) z rozszerzenia *Późny Okres Preklasyczny*, możesz dołączyć nową płytkę Postępu do pozostałych. Kiedy jest rozpatrywana, **możesz pominąć Ołtarz**, poruszając się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara podczas akcji Aktywuj Szamana i umieścić swojego Szamana na dowolnym polu kolejnego Ołtarza (inni gracze zmuszeni do ruchu mogą nadal poruszyć się tylko o jedno pole).











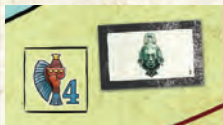


Płytki Ołtarza

 <p>Pozyskaj dowolną płytkę Wielkiego Odkrycia obecną na Ołtarzu.</p> <p>Zapłać 2 kakao, by otrzymać 4 znaczniki obsydianu.</p>	 <p>Pozyskaj dowolną płytkę Wielkiego Odkrycia obecną na Ołtarzu.</p> <p>Otrzymujesz 1 obsydian i odblokowujesz wszystkich swoich zablokowanych robotników</p>
 <p>Otrzymujesz 1 obsydian. Dodatkowo wykonaj poniższą czynność dwukrotnie: wybierz jednego ze swoich odblokowanych robotników w dowolnym miejscu na planszy i porusz go o 1 lub 2 pola wstecz (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).</p> <p>Pozyskaj dowolną płytkę Wielkiego Odkrycia obecną na Ołtarzu.</p>	 <p>Otrzymujesz 2 znaczniki obsydianu</p> <p>Pozyskaj dowolną płytkę Wielkiego Odkrycia obecną na Ołtarzu.</p>

Korzyści z Regionów



1		Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa. Otrzymujesz 1 obsydian i 1 kakao.
2		Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa. Awansuj swój znacznik o 1 stopień w dowolnej Świątyni.
3		Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa. Po umieszczeniu Budynku, dobierz 3 płytki Odkryć i pozyskaj jedną z nich, opłacając jej koszt. Wszystkie niepozyskane płytki Odkryć zostają wtasowane z powrotem do stosu płytek Odkryć. Teotibot dobiera trzy płytki Odkryć. Jeśli dobrał Maskę, której jeszcze nie posiada, pozyskuje ją, odrzucając pozostałe płytki Odkryć (pod warunkiem, że jest w stanie zapłacić koszt Maski). Jeśli nie pozyska Maski, Bot otrzymuje dodatkowe 2 Punkty Zwycięstwa.
4		Otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa. Wzmocnij 3 różnych odblokowanych robotników.
5		Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa. Weź jedną z płytek Specjalnych Masek. Liczy się ona jako Maski podczas punktowania w czasie Zaćmienia.

6		Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa. Dobierz 2 płytki Wielkich Odkryć i pozyskaj jedną z nich, płacąc jej koszt. Wszystkie niepozyskane płytki Wielkich Odkryć zostają wtasowane z powrotem do stosu płytek Wielkich Odkryć. Teotibot dobiera dwie płytki Wielkich Odkryć. Jeśli dobrał Maskę, której jeszcze nie posiada, pozyskuje ją, odrzucając drugą płytkę Wielkiego Odkrycia (pod warunkiem, że jest w stanie zapłacić koszt Maski). Jeśli nie pozyska Maski, Bot otrzymuje dodatkowe 4 Punkty Zwycięstwa.
7		Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa. Umieść za darmo znacznik na płytce Technologii z najniższym nadrukowanym numerem, którego jeszcze nie masz. Awansuj na torze Świątyni zgodnie ze standardowymi regułami.
8		Otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa. Awansuj swój znacznik o jeden stopień na dwóch różnych Świątyniach.
9		Otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa. Weź jedną z płytek Specjalnych Masek. Liczy się jako Maski podczas punktowania w czasie Zaćmienia.
10		Otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa. Otrzymujesz 4 znaczniki obsydianu.
11		Otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa. Otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za wszystkich swoich robotników: 1 Punkt Zwycięstwa za każdego robotnika o sile równej 1, 2 lub 3. 2 Punkty Zwycięstwa za każdego robotnika o sile równej 4 lub 5. Teotibot otrzymuje stałą liczbę Punktów Zwycięstwa równą 8.



