

ДАНІЕЛЕ ТАШІНІ

СІМОНЕ ЛУЧАНІ

ЦОЛЬК'ІН

КАЛЕНДАР МАЯ

Основний елемент ігрового поля – це цольк'ін, календар мая, представлений 26-зубцевим колесом, з'єднаним з 5 меншими шестірнями, що символізують 5 головних міст цивілізації мая (Паленке, Ушмаль, Тікаль, Яшчилан і Чичен-Іцу). Гравці перевтілюються у вождів племен мая.

На полі можна виконувати різні дії, які допоможуть вашому племені. У свій хід ви вибираєте між розміщенням робітників на шестірнях або поверненням їх звідти. Коли ви повертаєте робітників, вони виконують відповідні дії. Після того як усі гравці завершать свої ходи, ви обертаєте шестірню цольк'іна на один день уперед. Унаслідок цього обертаються всі інші шестірні разом з розміщеними на них робітниками, які отримують доступ до нових дій.

Кукурудза – це основний товар, завдяки якому ви можете прогодувати своє плем'я та оплатити дії. Виконуючи дії, ви будете виробляти їжу, добувати ресурси, споруджувати будівлі й розвивати технології. Деякі дії схилятимуть богів на ваш бік, а інші викликатимуть у них гнів. Ваші взаємини з богами (Кетцалькоатлем, Кукульканом і Чааком) позначатимуться на сходинах трьох храмів на полі. Найпобожніші племена отримують найщедріші дари.

Двічі протягом гри боги винагороджуватимуть вас переможними очками. Ви також можете набирати переможні очки, споруджуючи певні будівлі або жертвуючи кришталеві черепи в Чичен-Іці. Гра закінчується після того, як шестірня цольк'іна зробить повний оберт. Після цього ви наберете додаткові переможні очки за ресурси, що залишились, а також завдяки ефектам певних монументів. Перемагає гравець, що наприкінці гри має найбільше переможних очок.



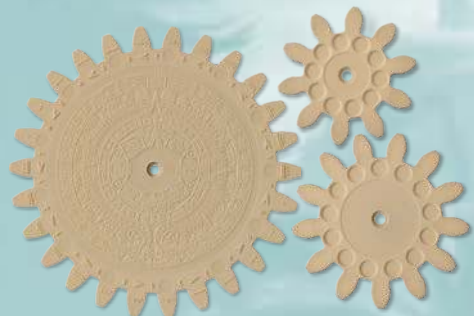
ВМІСТ ГРИ

ІГРОВЕ ПОЛЕ

складається з 6 з'єднуваних частин



6 ШЕСТЕРЕНЬ РІЗНИХ РОЗМІРІВ



1 ЛИСТ ІЗ НАЛІПКАМИ

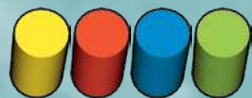


6 ПЛАСТИКОВИХ ФІКСАТОРІВ



24 РОБІТНИКИ В 4 КОЛЬОРАХ

(по 6 на гравця)



28 МАРКЕРІВ У 4 КОЛЬОРАХ

(по 7 на гравця)



4 ФІШКИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК У 4 КОЛЬОРАХ

(по 1 на гравця)



65 ДЕРЕВ'ЯНИХ КУБИКІВ

символізують ресурси
(деревину, камінь і золото)



13 КРИШТАЛЕВИХ ЧЕРЕПІВ



65 ЖЕТОНІВ КУКУРУДЗИ (НОМІНАЛОМ 1 ТА 5)



28 ПЛИТОК УРОЖАЮ

(16 плиток збору кукурудзи та 12 плиток заготовівлі деревини)



21 ПЛИТКА ПОЧАТКОВОГО ДОСТАТКУ



13 МОНУМЕНТІВ



32 БУДІВЛІ (НАЛЕЖАТЬ ДО ДВОХ ЕПОХ)



4 ДВОСТОРОННІ ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ У 4 КОЛЬОРАХ

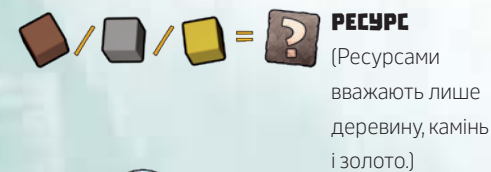


1 МАРКЕР ПЕРШОГО ГРАВЦЯ



ТОВАРИ

Деякі компоненти, що позначають певні товари, зображено символами:



У грі є рівно 13 кришталевих черепів. Після того як ви візьмете останній, 13-й кришталевий череп із запасу, ніхто більше не зможе отримати новий череп.

У рідкісних ситуаціях, якщо у вас вичерпаються інші компоненти, замініть їх будь-чим підходящим.

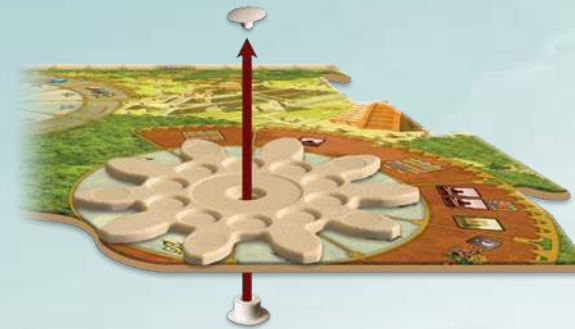
ПЕРЕД ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

КАРТОННІ КОМПОНЕНТИ

Обережно витисніть компоненти з листів картону.

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Прикріпіть усі шестірні до ігрового поля за допомогою пластикових фіксаторів. Переконайтеся, що прикріпили шестірні до відповідних частин поля (див. малюнок). У грі є шестірні трьох розмірів.



НАЛІПКИ

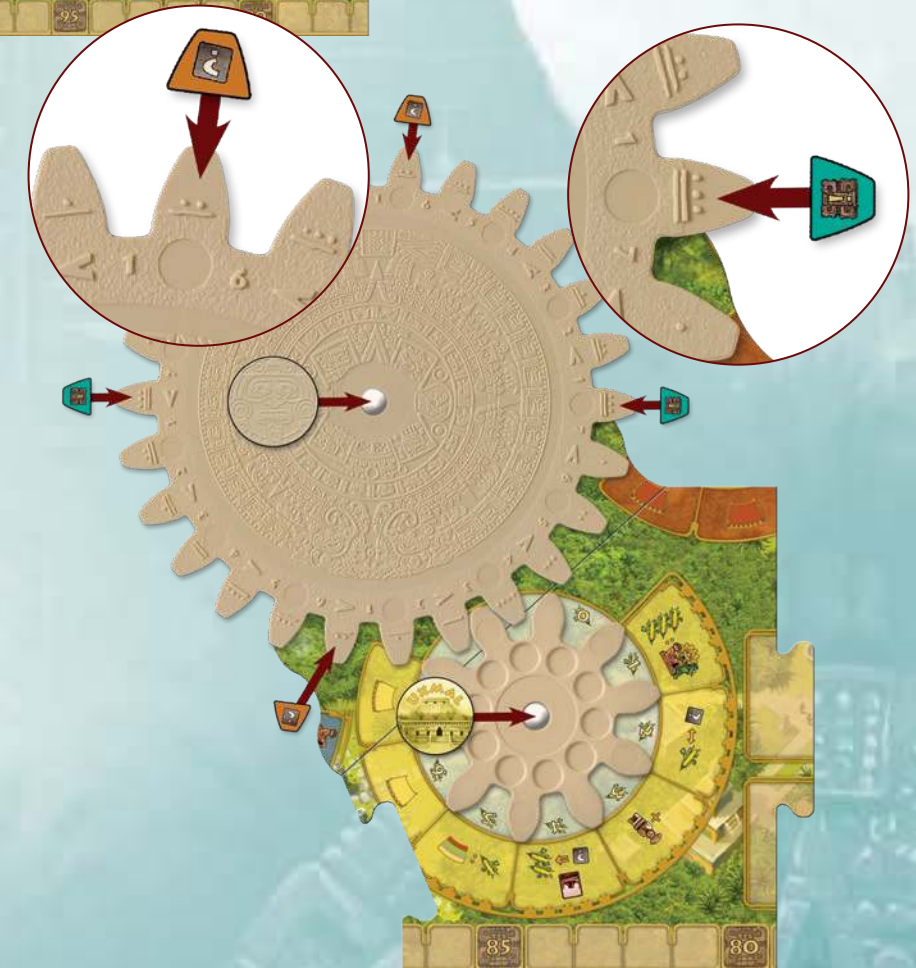
Прикріпивши шестірні, наклейте на них наліпки з назвами міст.

Потім наклейте 4 наліпки Дня їжі на відповідні зубці шестірні цольк'іна (див. малюнок праворуч).

Примітка. Ігрове поле спроектовано так, що вам не доведеться знімати шестірні після гри. Частини розібраного поля з шестірнями помістяться в коробці, і поле можна буде легко скласти знову. Наліпки та фіксатори повинні залишатися на своїх місцях.

СКЛАДАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

Прикріпивши шестірні та наклеївши на них наліпки, ІГРОВЕ ПОЛЕ СЛІД СКЛАДАТИ В УКАЗАНОМУ ПОРЯДКУ, ЩОБ НЕ ПОШКОДИТИ ЙОГО.



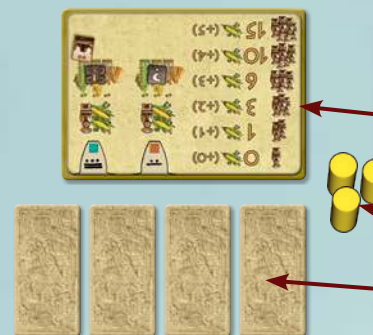
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Покладіть складене ігрове поле на середину стола. Викладіть решту компонентів на поле або навколо нього (див. малюнок). На малюнку показано приготування до гри вчотирьох. Зміни для гри вдвох і втрьох читайте на наступній сторінці.



ЗАПАС

Покладіть усю деревину, камінь, золото, кристалеві черепи й невикористаних робітників у запас у межах досяжності кожного гравця. Запас жетонів кукурудзи покладіть на середину шестірні цольк'іна.



ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

Кожен гравець вибирає колір та отримує такі компоненти свого кольору:

1 ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

На початку партії кожен гравець кладе свій планшет світлою стороною догори.

3 РОБІТНИКИ

ПЛИТКИ ПОЧАТКОВОГО ДОСТАТКУ

Після приготувань до гри (зокрема розміщення будівель і монументів) перемішайте плитку початкового достатку й роздайте долілиць по 4 плитку кожному гравцеві. Переглянувши плитку, кожен гравець залишає собі 2 з них, а решту скидає. Після цього всі гравці одночасно відкривають свої плитку й отримують зображені на них вигоди. (Докладніше про ефекти плиток достатку див. на с. 16.) Ці плитку залишаються лежати перед гравцями, бо деякі з них мають ефекти, які можна застосовувати протягом гри.

МАРКЕРИ ГРАВЦЯ

Кожен гравець бере 7 маркерів свого кольору та кладе:

- 1 маркер на білу сходинку кожного із 3 храмів;
- 1 маркер на крайню ліву клітинку кожного з 4 рядів технологій.

БУДІВЛІ ТА МОНУМЕНТИ

Посортуйте будівлі й монументи на 3 стоси за їхнім зворотом – будівлі I епохи, будівлі II епохи та монументи. Окремо перетасуйте кожен стос і покладіть долілиць.

КЛІТІНКИ МОНУМЕНТІВ

Викладіть горілиць 6 монументів на клітинку ряду монументів на ігровому полі.

Решту монументів поверніть у коробку, вони вам не знадобляться.



КЛІТІНКИ БУДІВЕЛЬ

Викладіть горілиць 6 будівель I епохи на клітинки ряду будівель. Покладіть долілиць стос решти будівель I епохи та стос будівель II епохи біля ігрового поля.

ДЖУНГЛІ

Біла шестірні Паленке є групи з 4 клітинок, що представляють поля в джунглях, які можна розчищати й обробляти. Покладіть по 1 плитці збору кукурудзи в кожну клітинку.

Група клітинок, пов'язана з дією 2 на шестірні Паленке (дія напроти цифри 2, зображеної поверх символу кукурудзи), дає лише кукурудзу, а три інші групи можуть давати ще й деревину. Покладіть по 1 плитці заготівлі деревини поверх кожної плитці збору кукурудзи в групах клітинок, пов'язаних з діями 3, 4 і 5.

КАЛЕНДАР

Покрутіть шестірню цольк'іна так, щоб стрілка на ігровому полі вказувала на один із двох зубців, що символізують День їжі наприкінці епохи (на цих зубцях є синьо-зелені наліпки).

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Дайте маркер першого гравця тому, хто останнім щось пожертвував. Якщо таких гравців кілька, то маркер отримує той, хто погодиться щось пожертвувати найближчим часом.

Маркер першого гравця не передається. Його можна здобути, розмістивши робітника в комірку першого гравця (докладніше далі).



ФІШКА ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Кожен гравець кладе свою фішку підрахунку очок на поділку «0» треку очок.



ГРА ВДВОХ І ВТРЬОХ

Приготування до гри вдвох і втрьох відрізняються певними правилами. Про це нагадують відповідні символи на ігровому полі.

МОНУМЕНТИ

Що менше гравців, то менше монументів.

- Викладіть 5 монументів для гри втрьох.
- Викладіть 4 монументи для гри вдвох.

ДЖУНГЛІ

Що менше гравців, то менше плиток урожаю на клітинках полів. Замість 4 клітинок у кожній групі полів використовуйте лише:

- 3 клітинки у гри втрьох;
- 2 клітинки у гри вдвох.

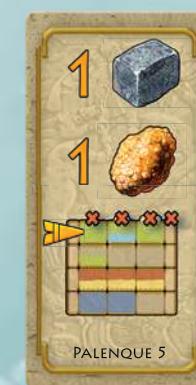
НЕЙТРАЛЬНІ РОБІТНИКИ

Після того як гравці отримують плитку початкового достатку, але перш ніж виберуть 2 з них, візьміть робітників невикористаних кольорів і заблокуйте ними комірки дій шестерень за такими правилами:

1. Перемішайте долілиць решту плиток початкового достатку й відкривайте їх по одній.
2. На кожній плитці початкового достатку зазначено назву шестірні й номер комірки дії. Розмістіть у ній 1 нейтрального робітника.
3. Якщо це перший нейтральний робітник на шестірні, розмістіть другого нейтрального робітника у протилежній від нього комірки дії на тій самій шестірні (навіть якщо комірка без номера). Увага! Це правило не поширюється на шестірню Чичен-Іци.
4. Відкривайте плитку початкового достатку, поки не розмістите на шестірнях усіх нейтральних робітників: 6 у гри втрьох або 12 у гри вдвох.

Нейтральні робітники залишаються на шестірнях до кінця гри. Як варіант, ви можете використовувати маркери невикористаних кольорів, щоб випадково не сплутати нейтральних робітників з робітниками гравців.

Приклад



Ця плитку вказує, що ви повинні розмістити нейтрального робітника в комірки дії 5 на шестірні Паленке. Якщо це перший нейтральний робітник на цій шестірні, то ви також розміщуєте нейтрального робітника в комірки дії 0 (звісно, якщо ви ще маєте нейтральних робітників для розміщення).

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд гри складається з 2 або 3 фаз:

- ГРАВЦІ ВИКОНУЮТЬ ХОДИ.** Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує хід.
- У ДЕНЬ ЇЖИ ГРАВЦІ ГОДУЮТЬ РОБІТНИКІВ ТА ОТРИМУЮТЬ ДАРИ БОГІВ.** У грі лише 4 Дні їжі, тому переважно ви пропустатимете цю фазу.
- ОНОВЛЕННЯ КАЛЕНДАРЯ.** Покрутіть шестірню цольк'іна на один день (зазвичай) уперед. Якщо в комірці першого гравця є робітник, то маркер першого гравця переходить до нового власника.

Докладніше про це все нижче.

Гра закінчується після II епохи, тобто після того як шестірня цольк'іна виконає повний оберт. Перемагає гравець, що набирає найбільшу кількість переможних очок (ПО).

ХОДИ ГРАВЦІВ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує хід. У свій хід ви повинні зробити одне з двох:

- розмістити будь-яку кількість робітників і заплатити за це кукурудзою;
- повернути будь-яку кількість робітників із шестерень і виконати дії.

Ви завжди повинні або розміщувати робітників, або повертати їх. Ви не можете пропустити свій хід. Ви не можете одночасно розміщувати одних робітників і повертати інших.

Примітка. У свій перший хід ви завжди розміщуєте робітників, бо вам немає кого повертати з шестерень.

ВИМОЛЮВАННЯ КУКУРУДЗИ

Якщо на початку свого ходу ви маєте 2 кукурудзи або менше, то можете вимолити її в богів. Для цього скиньте всю свою кукурудзу й візьміть 3 кукурудзи з запасу (тобто доберіть із запасу стільки кукурудзи, щоб мати рівно 3). Таке недбальство розгніває богів, і ви повинні спуститися на 1 сходинку в одному з трьох храмів. Докладніше див. розділ «Храми» на с. 10.

Якщо вам бракує кукурудзи, щоб розмістити робітника, і ви також не маєте робітників на шестірнях, тоді ви повинні вимолювати кукурудзу.

РОЗМІЩЕННЯ РОБІТНИКІВ

На початку партії ви маєте 3 робітників, але протягом гри зможете отримати більше. Щоб розмістити робітника, ви повинні мати принаймні 1 доступного робітника (не на шестірні та не в запасі).

Якщо ви вирішуєте розмістити робітника (а не повернути), то повинні виставити 1 або більше своїх робітників на шестірні. У свій хід ви можете розмістити кілька (або навіть усіх) своїх робітників.

Щоб розмістити робітника, виберіть шестірню, візьміть свого доступного робітника і розмістіть його у вільній комірці дії з найменшим номером (нумерація комірок починається з 0).

Приклад



У свій попередній хід Червоний гравець розмістив робітника на шестірні Паленке, і тепер той опинився в комірці дії 1. Зелений гравець також хоче розмістити своїх робітників у Паленке. Він розміщує першого робітника в комірці 0, бо це вільна комірка дії з найменшим номером. Другого робітника треба розмістити в комірці дії 2, бо комірка 1 зайнята. Свого третього робітника Зелений гравець розміщує на шестірні Яшчилан у комірці дії 0.

На розміщення робітників ви витрачаєте кукурудзу:

- Ви платите кількість кукурудзи, рівну числу у вибраній комірці дії.



- Ви платите додаткову кількість кукурудзи, якщо розміщуєте більше ніж 1 робітника (див. пам'ятку на своєму планшеті гравця). Примітка. Велике число ліворуч – це загальна вартість, а число в дужках – вартість розміщення цього додаткового робітника.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Приклад 1

У наведеному вище прикладі Зелений гравець повинен заплатити 5 кукурудзи:

- 2 кукурудзи за розміщення робітників у комірках дії 0, 0 та 2.
- 3 кукурудзи за розміщення 3 робітників.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Зелений гравець має ще 1 доступного робітника, але не може його розмістити, бо за розміщення 4-го робітника треба заплатити щонайменше 3 кукурудзи, яких він не має.

Приклад 2



Червоний гравець розміщує 2 робітників на шестірні Паленке в комірках дії 3 і 4. Розміщення 1-го робітника коштує 3 кукурудзи (3 + (+0)), а 2-го – 5 кукурудзи (4 + (+1)), загалом 8 кукурудзи.



Червоний гравець має досить кукурудзи, щоб розмістити 3-го робітника, але він більше не має доступних робітників.

Ви не можете розмістити більше робітників, ніж здатні оплатити, але й не можете розмістити 0 робітників.

Якщо ви повинні розмістити робітників (бо на шестірнях немає ваших робітників) і не можете оплатити їхнє розміщення, то ви зобов'язані спершу вимолити кукурудзу, як описано вище.

Примітка. Між шестірнями Паленке й Чичен-Іци також є комірка першого гравця. Якщо вона вільна, можете розмістити в ній свого робітника так само, як у комірку дії 0. Докладніше див. розділ «Комірка першого гравця» (с. 10).

ПОВЕРНЕННЯ РОБІТНИКІВ

Якщо принаймні 1 ваш робітник є на одній із шестерень, ви можете не розміщувати робітників, а натомість повертати їх звідти. Вирішивши повернути робітників, ви забираєте одного, кількох або всіх своїх робітників із шестерень.

За кожного робітника, якого ви повертаєте, виберіть одне з трьох:

- виконати дію, комірку якої займав робітник;
- виконати дію будь-якої попередньої комірки на шестірні, заплативши по 1 кукурудзі за кожен крок назад (1 крок = 1 комірка) – байдуже, зайнята ця попередня комірка робітником чи ні;
- не робити нічого, просто повернути робітника.

Ви виконуєте вибрані вами дії одну за одною в довільному порядку.

Приклад



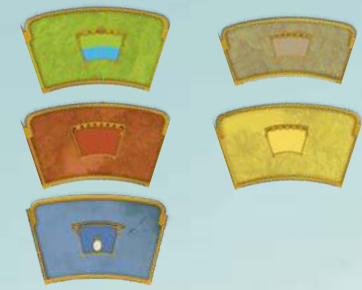
Червоний гравець не має доступних робітників, тому повинен повернути робітників. Він повертає робітника з комірки дії 2, за що отримує 1 камінь і 1 кукурудзу. Однак Червоному гравцеві потрібен ще 1 камінь. Для цього він повертає свого робітника з комірки дії 3 і платить 1 кукурудзу за використання дії комірки 2, знову отримуючи 1 камінь і 1 кукурудзу. Червоному гравцеві не потрібна деревина, тому він залишає свого третього робітника на шестірні (наприкінці раунду робітник переміститься вперед). Отже, в підсумку гравець отримує 2 камені та 1 кукурудзу (він отримав 2 кукурудзи, але 1 витратив на оплату дії).

Зауважте, що порядок виконання дій важливий. Якби, не маючи кукурудзи, Червоний гравець повернув робітника з комірки дії 3, то не зміг би виконати ним дію комірки 2 (бо не мав би чим її оплатити). Йому довелося б або виконати дію комірки дії 3, або просто

повернути робітника.

КОМІРКИ БЕЗПЛАТНОГО ВИБОРУ ДІЙ

Комірки дій з найбільшими номерами вважають комірками безплатного вибору дій. Це комірки дії 6 і 7 на більшості шестерень і комірка дії 10 на шестірні Чичен-Іци. Повертаючи робітника з такої комірки, можете виконати будь-яку дію шестірні без звичної оплати за кроки назад.



Кожна шестірня представляє певну місцину, де відбувався розвиток цивілізації мая. З кожною шестірнею пов'язані певні дії, комірки яких мають номери.

Повертаючи свого робітника з шестірні, можете виконати дію комірки, яку займав робітник, або виконати дію однієї з попередніх комірок цієї шестірні, заплативши по 1 кукурудзі за кожен крок назад. Ви також можете не виконувати жодної дії. Загалом, що більший номер комірки дії, то цінніша винагорода. З кожним поворотом шестірні цольк'іна робітники отримують змогу виконувати вигідніші дії.

ТОВАРИ

Виконуючи дії, гравці можуть отримувати або витрачати товари. Коли ви отримуєте товари, то берете вказані компоненти з запасу й кладете їх перед собою. Щоб виконати певні дії, треба оплатити їхню вартість. Коли ви платите вартість, то повертаєте зазначені компоненти в запас. Якщо ви не здатні оплатити вартість дії, то не можете її виконати.

Деревину, камінь і золото вважають ресурсами. Вони представлені дерев'яними кубиками.

ПЕРЕЛІК ТОВАРІВ:

позначає кукурудзу

позначає деревину

позначає камінь

позначає золото

позначає кубик будь-якого ресурсу: деревини, каменю чи золота (кукурудза й кришталеві черепи – не ресурси)

позначає кришталевий череп

ОНОВЛЕННЯ КАЛЕНДАРЯ

Після того як усі гравці виконають ходи, шестірню цольк'іна повертають на 1 день проти годинникової стрілки. Унаслідок цього робітники на шестернях переміщуються на 1 комірку дії вперед.

Робітники в комірках дії з найбільшим номером (7 на більшості шестерень, 10 на Чичен-Іці) покидають шестерні та повертаються до своїх власників. Повернуті таким способом робітники не виконують ніяких дій.

Примітка. Намагайтеся використати свого робітника до того, як він покине шестірню.



Примітка. Нейтральні робітники не покидають шестерень, а залишаються на них до кінця гри. Це означає, що іноді вони «блокуватимуть» комірки дій без номерів.

Якщо в цьому раунді ніхто не розмістив свого робітника в комірку першого гравця, візьміть із запасу 1 кукурудзу й покладіть її на поточний зубець шестірні цольк'іна. Утім, якщо в комірці першого гравця є робітник, правила оновлення календаря інші. Докладніше див. розділ «Комірка першого гравця» на с. 10.

ДІЇ

ТЕХНОЛОГІЇ

Технології дають вам переваги, які застосовують щоразу, коли ви виконуєте певні дії. Докладніше про переваги див. розділ «Технології» на с. 12.

На ігровому полі зображено таблицю технологій, що містить 4 ряди технологій по 5 клітинок у кожному. Коли ви розвиваєте технологію, то вибираєте один із цих напрямків (рядів) і переміщуєте свій маркер на його наступну клітинку.

Щоб розвинути технологію з початкового до 1-го рівня, треба заплатити 1 ресурс (деревину, камінь або золото).

Щоб розвинути технологію з 1-го до 2-го рівня, треба заплатити 2 ресурси (різні або однакові).

Щоб розвинути технологію з 2-го до 3-го рівня, треба заплатити 3 ресурси. Третій рівень найвищий,

однак ви можете й надалі виконувати дію розвитку технології, щоб отримати миттєвий бонус.

Коли ви розвиваєте технологію з 3-го рівня, то повинні заплатити 1 ресурс. Ви негайно отримуєте зазначений бонус. Ваш маркер залишається в клітинці 3-го рівня, що дає вам змогу отримувати бонус щоразу, коли ви виконуєте дію розвитку технології.

БУДІВЛІ ТА МОНУМЕНТИ

Деякі дії дають вам змогу споруджувати будівлі й монументи. Вартість спорудження кожної будівлі чи монумента зазначено у верхньому лівому куті відповідної плитки. Якщо ви хочете спорудити будівлю чи монумент, то повинні оплатити точну зазначену вартість. Якщо ви не маєте потрібних ресурсів, то не зможете її спорудити.

Споруджуючи будівлю чи монумент, сплатить потрібну вартість, візьміть відповідну плитку з ігрового поля і покладіть перед собою.

Приклад

Щоб спорудити цю будівлю, гравець повинен виконати дію спорудження і заплатити 1 камінь та 1 золото.

Усі доступні монументи видно гравцям від самого початку гри. Узявши монумент із поля, ви не замінюєте його новим.

Будівлі, навпаки, поповнюють між ходами гравців. Якщо ви споруджували будівлі, то наприкінці свого ходу повинні викласти нові будівлі на порожні клітинки.

У першій половині гри вам будуть доступні лише будівлі I епохи. У середині гри ви скидаєте всі будівлі I епохи з ігрового поля і викладаєте в клітинки ряду будівлі II епохи. У другій половині гри вам будуть доступні лише будівлі II епохи.

Докладніше див. розділ «Будівлі та монументи» на с. 11.





ПАЛЕНКЕ

У джунглях Паленке ви можете здобувати деревину й кукурудзу. Коміркі дій 2, 3, 4 і 5 пов'язані з плитками врожаю, які ви виклали на поле під час приготувань до гри. У комірці дії 2 є лише плитки збору кукурудзи, а в комірках дій 3, 4 і 5 є також плитки заготівлі деревини, що лежать поверх плиток збору кукурудзи.



Виконуючи одну з цих дій збору врожаю, виберіть 1 з 4 клітинки відповідної групи та заберіть собі звідти верхню плитку врожаю. Якщо ви забрали плитку заготівлі деревини, то візьміть із запасу зазначену кількість деревини. Якщо ви забрали плитку збору кукурудзи, то візьміть із запасу зазначену кількість кукурудзи. Якщо навпроти комірки дії більше немає плиток урожаю, то ви не можете виконувати цю дію (якщо тільки ви не досягли 2-го рівня землеробської технології, що дає змогу збирати кукурудзу, коли немає доступних плиток збору врожаю).

Щоб зібрати кукурудзу завдяки коміркам дій 3, 4 і 5, ви повинні спершу заготовити деревину. Першому гравцеві, що виконує таку дію, доступні лише плитки заготівлі деревини. Після того як він забере таку плитку, то наступний гравець, який виконуватиме цю дію, отримає доступ ще й до плитки збору кукурудзи.

Ви можете відразу зібрати кукурудзу, але для цього треба спалити ліс – скиньте верхню плитку заготівлі деревини (поверніть її в коробку). Потім візьміть відкриту плитку збору кукурудзи й отримайте зазначену кількість кукурудзи. Тепер спустіться на 1 сходинку в будь-якому храмі, бо цим спалюванням ви розгнівали богів (докладніше див. на с. 11).

Якщо для виконання дії вам доступні різні плитки збору врожаю, то ви вибираєте одну з них.

Примітка. Деякі монументи дають очки за плитки збору врожаю, тому тримайте їх перед собою до кінця гри. (І пам'ятайте, коли ви спалюєте ліс, то скидаєте плитку заготівлі деревини й залишаєте плитку збору кукурудзи.)



Риболовля. Отримайте 3 кукурудзи. (У грі немає жетонів риби, тому їжу, отриману від риболовлі, символізує кукурудза.) Ця дія не пов'язана з плитками, тому її можна виконувати скільки завгодно разів.



Візьміть 1 плитку збору кукурудзи та отримайте 4 кукурудзи.



Візьміть 1 плитку збору кукурудзи та отримайте 5 кукурудзи або візьміть 1 плитку заготівлі деревини та отримайте 2 деревини.



Візьміть 1 плитку збору кукурудзи та отримайте 7 кукурудзи або візьміть 1 плитку заготівлі деревини та отримайте 3 деревини.



Візьміть 1 плитку збору кукурудзи або візьміть 1 плитку заготівлі деревини та отримайте 4 деревини.



Виконайте будь-яку дію шестірні Паленке (вам не треба платити кукурудзу за використання комірки дії з меншим номером).

Приклад



Червоний гравець вирішує повернути своїх робітників. Він залишає робітника в комірці дії 1, щоб пізніше виконати ним ціннішу дію. Гравець повертає робітника з комірки дії 3, щоб узяти плитку заготівлі деревини й отримати 2 деревини. Бажаючи зібрати кукурудзу, він спалює ліс за допомогою робітника з комірки дії 4 та отримує 7 кукурудзи. Потім червоний гравець переміщує свій маркер на 1 сходинку вниз у будь-якому храмі.

Червоний гравець міг би отримати кукурудзу за допомогою цих же двох робітників і не гніваючи богів. Повернувши робітника з комірки дії 3, він отримав би плитку заготівлі деревини, а плитка збору кукурудзи стала б доступною. Червоний міг би заплатити 1 кукурудзу, щоб робітник у комірці дії 4 виконав дію 3 і зібрав 5 кукурудзи, не розгнівавши богів. Отримавши 5 кукурудзи та витративши 1 кукурудзу, він у підсумку мав би на 4 кукурудзи більше, ніж до того. Зауважте, що оплачувати дію треба до збору врожаю, тому гравець не міг би виконати дію, якби не мав принаймні 1 кукурудзу.



ЯШЧИЛАН

Гори Яшчилана багаті різними товарами: деревиною з лісу, каменем з каменярень, золотом із шахти та кришталевими черепами, захищеними під водоспадами. Виконуючи дії, ви берете відповідні товари із запасу.



Отримайте 1 деревину.



Отримайте 1 камінь та 1 кукурудзу.



Отримайте 1 золото та 2 кукурудзи.



Отримайте 1 кришталевий череп.



Отримайте 1 золото, 1 камінь та 2 кукурудзи.



Виконайте будь-яку дію шестірні Яшчилана (вам не треба платити кукурудзу за використання комірки дії з меншим номером).

Як згадувалося в розділі «Вміст гри», у грі є лише 13 кришталевих черепів. Після того як будь-який гравець візьме 13-й череп, дія 4 більше не має ефекту. Однак кількість деревини, каменю, золота та кукурудзи не обмежена. Якщо у вас вичерпаються ті чи інші компоненти, замініть їх будь-чим підходящим.



ТІКАЛЬ

Тікаль – центр архітектурного та технологічного розвитку. Ці дії дають змогу споруджувати будівлі або розвивати технології. Розвиток технологій оплачують деревиною, каменем або золотом.



Підвищте рівень будь-якої технології на 1, заплативши відповідну кількість ресурсів (див. с. 7).



Спорудіть 1 будівлю, заплативши відповідну вартість.



Підвищте рівень однієї або двох технологій. (Можете підвищити 1 технологію на 2 рівні або 2 технології на 1 рівень кожен.) Підвищення кожного рівня оплачуйте окремо.



Спорудіть 1 чи 2 будівлі або 1 монумент, заплативши відповідну вартість. Якщо ви споруджуєте одночасно 2 будівлі, можете застосувати ефект архітектурної технології лише до будь-якої однієї будівлі, але не до обох одразу. (Архітектурні технології не застосовують до монументів, див. с. 12.)

Якщо перша споруджена будівля дає вам нову архітектурну технологію, можете застосувати її ефект (як і ефекти попередніх рівнів) до другої будівлі, але тільки якщо ви не застосовували ефектів архітектурної технології до першої будівлі. Якщо перша будівля дає вам ресурс, ви можете використати цей ресурс під час спорудження другої будівлі. Якщо перша будівля дає вам дію, виконайте цю дію перед спорудженням другої будівлі.

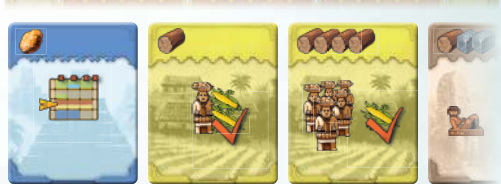


Підніміться на 1 сходинку у двох різних храмах. Це коштує 1 ресурс. Докладніше див. розділ «Храми» на с. 10.



Виконайте будь-яку дію шестірні Тікаля (вам не треба платити кукурудзу за використання комірки дії з меншим номером).

Приклад



Жовтий гравець має чимало деревини, тому вирішує повернути з шестірні Тікаля обох своїх робітників. Він використовує дію 3, щоб підвищити 2 технології до 1-го рівня, заплативши за кожне підвищення по 1 деревині. Потім він використовує дію 4 та вибирає 2 будівлі, які може спорудити. Завершивши свій хід, Жовтий гравець бере 2 будівлі зі стосу і епохи та кладе їх на місце взятих ним будівель.

Примітка. Жовтий гравець міг би підвищити на 2 рівні одну технологію, але тоді в нього залишилися б замало деревини, щоб спорудити обидві будівлі.



УШМАЛЬ

Ушмаль – це центр торгівлі. Тут гравець може робити пожертви богам і брати участь в різних торговельних операціях на ринку.

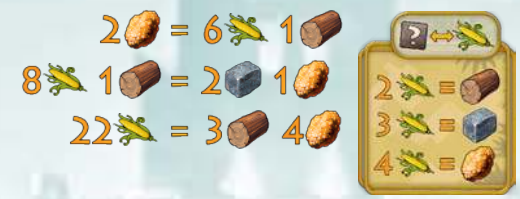


Підніміться на 1 сходинку в будь-якому храмі. Це коштує 3 кукурудзи. Докладніше див. розділ «Храми» на с. 10.



Обміняйте кукурудзу й ресурси скільки завгодно разів відповідно до таблиці обміну ресурсів (біля нижнього ряду технологій).

Приклади можливих обмінів:



Візьміть із запасу 1 робітника свого кольору й розмістіть його перед собою. Ця дія не має ніякого ефекту, якщо ви вже маєте 6 робітників.



Спорудіть будівлю і заплатіть за неї кукурудзою. Цю дію виконують так само, як і на шестірні Тікаля, лише замість ресурсів ви платите 2 кукурудзи за кожен потрібний ресурс. Ви повинні оплатити кукурудзою повну вартість спорудження і не можете оплачувати будь-яку частину вартості ресурсами.

Цією дією не можна спорудити монумент.

Приклад



Щоб спорудити будь-яку з цих будівель, треба заплатити 4 кукурудзи.



Виконайте будь-яку дію шестірні Паленке, Яшчилана, Тікаля або Ушмалю. Це коштує 1 кукурудзу (на додаток до можливої вартості вибраної дії). Зауважте, що не можна вибирати дії шестірні Чичен-Іца.



Виконайте будь-яку дію шестірні Ушмалю (вам не треба платити кукурудзу за використання комірки дії з меншим номером). Однак, вибравши дію 5, вам все одно доведеться заплатити 1 кукурудзу.



ЧИЧЕН-ІЦА

Чичен-Іца – священне місце. Тут ви можете залишити свої кришталеві черепи та заслужити прихильність богів. Кожній комірці дії відповідає своя клітинка для кришталевого черепи.

Виконуючи дію цієї шестірні, ви повинні покласти кришталевий череп на овальну клітинку навпроти цієї дії. Ви не можете виконати дію, якщо інший гравець уже поклав туди череп. Інакше кажучи, кожен череп Чичен-Іца можна виконати лише один раз за гру.

Виконуючи дію, покладіть череп на клітинку й негайно:

наберіть зазначену кількість ПО;

підніміться на 1 сходинку в зазначеному храмі;

отримайте будь-який ресурс (деревину, камінь або золото).

Кожна дія дарує вам прихильність певного бога:

Чаака, чий коричневий храм зображено ліворуч;

Кетцалькоатля, чий жовтий храм зображений посередині;

Кукулькана, чий зелений храм зображено праворуч.

Приклад



Червоний гравець хоче розмістити кришталевий череп у Чичен-Іці. Він повертає свого робітника з комірки дії 7. Йому потрібне золото для інших планів, тому він платить 1 кукурудзу, щоб виконати дію 6. Червоний гравець кладе череп на овальну клітинку й набирає 8 ПО. Потім він переміщує свій маркер на 1 сходинку вгору в зеленому храмі та бере будь-який 1 ресурс (тобто потрібне йому золото).

Як і на інших шестірнях, на Чичен-Іці є комірка дії (10-та), що дає змогу виконати будь-яку дію цієї шестірні без додаткових витрат кукурудзи.

КОМІРКА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Комірка першого гравця розташована між Паленке та Чичен-Іцою. Якщо вона вільна, то під час розміщення своїх робітників можете розмістити в ній одного з них. Як завжди, ви платите кукурудзу за кількість розміщених робітників і вибрані комірки дій. Вартість розміщення робітника в комірці першого гравця дорівнює 0.

Ця комірка дає кілька переваг. Три з цих переваг ви отримуєте під час оновлення календаря, а четверту – наприкінці свого ходу.

ОТРИМАННЯ НАКОПИЧЕНОЇ КУКУРУДЗИ

Якщо протягом будь-якого раунду ніхто не розміщує свого робітника в комірці першого гравця, то на зубець шестірни цольк'іна кладуть 1 кукурудзу. Якщо ви розміщуєте тут робітника, то наприкінці свого ходу забираєте всю кукурудзу, накопичену на зубцях шестірни. (Це означає, що ви не можете використати цю кукурудзу для оплати розміщення робітників у цьому раунді, але можете нагодувати нею робітників, якщо в цьому раунді є День їжі.)

Наприкінці раунду, під час фази оновлення календаря, відбуваються нижче наведені події.

ЗАБИРАННЯ СВОГО РОБІТНИКА

Вам не треба витратити дію повернення, щоб забрати цього робітника. Наприкінці раунду ваш робітник автоматично повертається до вас.

Примітка. Це схоже на повернення робітника, коли той сам покидає шестірню. Це єдині два способи повернути робітника, не забираючи його з шестірни.

ПЕРЕДАВАННЯ МАРКЕРА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Якщо ви займали цю комірку, то маркер першого гравця змінює власника. Якщо ви вже маєте маркер першого гравця, то передасте його гравцеві ліворуч (це означає, що ви будете останнім гравцем, поки хтось знову не розмістить робітника в цій комірці). В іншому разі ви берете маркер і залишаєтеся першим гравцем, поки хтось не займе комірку першого гравця. Маркер першого гравця може перейти до нового гравця лише таким способом.

ОНОВЛЕННЯ КАЛЕНДАРЯ

Зазвичай ви прокручуєте календар на 1 день уперед, але, розмістивши робітника в комірці першого гравця, можете натомість прокрутити його на 2 дні вперед. Цей привілей має такі обмеження:

- Ви не можете скористатися цим привілеєм, якщо ваш планшет лежить темною стороною догори. Використавши цей привілей, ви повинні перевернути свій планшет темною стороною догори. (Якщо ви досягли верхньої сходинки храму, то можете перевернути планшет світлою стороною догори, див. розділ «Храми» нижче.)
- Ви не можете скористатися цим привілеєм, щоб змусити робітника покинути шестірню, яку він не мав би покидати в поточному раунді. Інакше кажучи, ви не можете скористатися цим привілеєм, якщо в комірці дії 6 однієї з чотирьох найменших шестерень або в комірці дії 9 на шестірни Чичен-Іці є робітник.

Навіть якщо ви не можете скористатися привілеєм і прокрутити календар на 2 дні, то все одно отримуєте всі інші переваги комірки першого гравця.

Неможливо скористатися цим привілеєм, щоб уникнути Дня їжі. Якщо наступний день на шестірни цольк'іна повинен бути Днем їжі, ви можете прок-

рутити календар на 2 дні, але новий раунд все одно вважатимуть пропущеним Днем їжі.

Приклад



Зелений гравець розмістив робітника в комірці першого гравця, і тепер хід Червоного гравця, який вирішує повернути робітників. Якщо він поверне робітника з комірки дії 6, то Зелений гравець зможе прокрутити календар на 2 дні вперед. (Робітник у комірці дії 7 не може запобігти цьому, бо він все одно буде змушений покинути шестірню наприкінці раунду.) Червоний гравець вирішує залишити робітника в комірці дії 6, щоб Зелений гравець не пришвидшив календар. Червоний гравець повертає свого робітника з комірки дії 7, бо не хоче, щоб той покинув шестірню.

Примітка. Якщо це останній раунд гри, то пришвидшення шестірни цольк'іна й передавання маркера першого гравця не дадуть вам ніяких переваг. Однак ви все одно можете розмістити робітника в комірці першого гравця, щоб узяти накопичену кукурудзу, якою ви зможете нагодувати своїх робітників, або набрати за неї ПО під час фінального підрахунку очок.

ХРАМИ

Ви можете піднятися на 1 наступну сходинку храму, якщо:

- на початку гри виберете плитку початкового достатку з таким бонусом;
- викладете кришталевий череп у Чичен-Іці;
- витратите 3 кукурудзи, виконуючи дію 1 на шестірни Ушмаля;
- витратите 1 ресурс, виконуючи дію 5 на шестірни Тікаля;
- спорудите будівлю, що дає цей привілей;
- застосуєте технологію, що дає цей привілей.

Якщо ви отримуєте привілей піднятися на наступну сходинку храму, в якому вже досягли вершини, то нічого не відбувається.

Примітка. Виконуючи дію комірки 1 на шестірни Ушмаля, можете піднятися на 1 наступну сходинку в будь-якому храмі. Виконуючи дію комірки 5 на шестірни Тікаля, можете піднятися на 1 наступну схо-

ГНІВ БОГІВ

Деякі дії викликають гнів богів, але іноді ви змушені їх виконувати, бо вам потрібна кукурудза. Розгнівавши богів, ви повинні спуститися на 1 сходинку в будь-якому храмі. Ви не можете вибрати храм, де ваш маркер уже розміщується на найнижчій сходинці.

СПАЛЕННЯ ЛІСУ

Виконуючи дії комірок 3, 4 і 5 на шестірни Паленке, ви можете спалити ліс – скинути плитку заготовлі деревини й узяти плитку збору кукурудзи, що лежала під

БУДІВЛІ ТА МОНУМЕНТИ

Споруджуючи будівлю чи монумент, кладіть відповідну плитку на стіл перед собою.

БУДІВЛІ

Якщо ви споруджуєте будівлю, то наприкінці свого ходу повинні взяти нову будівлю зі стосу поточної епохи та викласти її на місце взятої. Якщо стос будівель поточної епохи вичерпався, то ця клітинка залишається порожньою.

Наприкінці I епохи (в середині гри), після того як усі гравці нагодують робітників, вилучить усі будівлі I епохи з ігрового поля і викладіть у клітинки 6 нових будівель зі стосу II епохи. У другій половині гри ви будете використовувати лише цей стос.

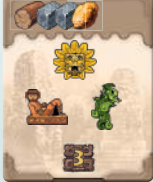
Деякі будівлі дають негайний одноразовий бонус. Інші будівлі (ферми) дають вигоду щоразу, коли ви годуєте своїх робітників.

БУДІВЛІ З ОДНОРАЗОВИМ БОНУСОМ

ГРОМАДСЬКІ БУДІВЛІ	ГРОБНИЦІ	СВЯТИНІ

Спорудивши одну з цих будівель, ви негайно отримуєте всі зображені бонуси. Докладніше див. «Додаток» на с. 16.

Приклад



Спорудивши цю будівлю, ви негайно піднімаєтеся на 1 сходинку в кожному храмі та набираєте 3 ПО.

нею. Це гніває богів, і ви повинні спуститися на 1 сходинку в будь-якому храмі. Якщо ваші маркери вже на найнижчій сходинці в кожному храмі, ви не можете палити ліс.

ВИМОЛЮВАННЯ КУКУРУДЗИ

Якщо на початку свого ходу ви маєте 2 кукурудзи або менше, то можете вимолити кукурудзу в богів – скинути всю свою кукурудзу й узяти з запасу 3 кукурудзи. Це гніває богів, і ви повинні спуститися на 1 сходинку в будь-якому храмі. Якщо ваші маркери вже на найнижчій сходинці в кожному храмі, ви не можете вимолювати кукурудзу.

ФЕРМИ

Ферма дає змогу заощаджувати кукурудзу під час годування робітників.

Одному вашому робітнику кукурудза не потрібна.	Трьом вашим робітникам кукурудза не потрібна.	Кожному вашому робітнику потрібно на 1 кукурудзу менше. Якщо ви маєте 2 такі будівлі, то всім вашим робітникам кукурудза не потрібна.

Кількість кукурудзи, потрібної робітникові, не може бути меншою за 0.

Приклад



Щоб нагодувати робітників, ви платите 3 кукурудзи. Двом робітникам треба 0 кукурудзи, а трьом іншим лише по 1 кукурудзі.

Рідкісний випадок. Якщо на початку вашого ходу на шестірнях немає ваших робітників, ви повинні розмістити робітників. Якщо вам бракує кукурудзи, щоб розмістити робітника, то ви повинні вимолювати кукурудзу. Утім, якщо ваші маркери вже на найнижчій сходинці в кожному храмі, ви не можете вимолювати кукурудзу. Не хвилюйтесь. У такому разі боги зглянуться над вами й дозволять розмістити рівно 1 вашого робітника. Ви розміщуєте робітника в комірці дії з найменшими можливими витратами й повертаєте всю свою кукурудзу в запас.

МОНУМЕНТИ



Ви викладаєте монументи на ігрове поле тільки на початку гри. Спорудивши монумент, ви не викладаєте на його клітинку новий.

Ефекти монументів застосовують лише наприкінці гри. Ефект монумента зображено на його плитці. Докладніше див. «Додаток» на с. 16.

Ви можете спорудити більше ніж 1 монумент.

Зауважте, що ви можете спорудити монумент лише за допомогою комірки дії 4 на шестірни Тікаля. На спорудження монумента бонус архітектурної технології не діє.

ТЕХНОЛОГІЇ

Розвиток технологій робить певні дії ціннішими до кінця гри.

Є чотири напрямки розвитку технологій. Кожен напрям (ряд) має початкову клітинку, 3 клітинки з рівнями технологій та бонусну клітинку.

Якщо ви досягли 3-го рівня певної технології, то більше не можете підвищувати її рівень. Однак щоразу,

виконуючи дію розвитку цієї технології, ви отримуєте бонус її останньої клітинки. Ви можете отримати цей бонус кілька разів. Якщо дія дає вам змогу двічі розвинути технологію, ви можете отримати бонус двічі. Див. також «Технології» на с. 7 та «Тікаль» на с. 8–9.

Технології пов'язані з певними діями. Колір клітинки того чи іншого рівня технології відповідає кольору пов'язаної дії. Розвинувши технологію до наступного рівня, ви продовжуєте користуватися перевагами всіх попередніх рівнів цієї технології.

ЗЕМЛЕРОБСТВО

Беріть на 1 кукурудзу більше щоразу, коли збираєте кукурудзу в джунглях (дії 2, 3, 4 або 5 на шестірні Паленке; але не дія 1).

Беріть на 2 кукурудзи більше щоразу, коли збираєте кукурудзу в джунглях (дії 2, 3, 4 або 5 на шестірні Паленке).



Якщо вам недоступні плитки збору кукурудзи, коли ви виконуєте дію шестірні Паленке (вони приховані плитками заготовівлі деревини або їх більше не залишилося), то все одно можете використовувати цю комірку дії для збору кукурудзи (але ви не отримаєте плитку збору кукурудзи).

Беріть на 1 кукурудзу більше щоразу, коли рибалите (дія 1 на шестірні Паленке).

Примітка. Бонуси рівнів додаються, тому гравець, що досягнув 3-го рівня землеробської технології, отримає додатково 3 кукурудзи під час збору кукурудзи в джунглях. Він також може отримати кукурудзу, навіть якщо навпроти цієї комірки дії немає плиток збору кукурудзи. Крім того, він отримує додатково 1 кукурудзу під час риболовлі.

АРХІТЕКТУРА

Беріть по 1 кукурудзі щоразу, коли споруджуєте будівлю (дії 2 або 4 на шестірні Тікаля, дія 4 на шестірні Ушмаля).

Споруджуючи будівлю дією 2 або 4 на шестірні Тікаля, можете заплатити за неї на 1 потрібний ресурс менше. (Ви самі вибираєте цей ресурс.)

Споруджуючи будівлю дією 4 на шестірні Ушмаля, можете заплатити на 2 кукурудзи менше.



Набирайте 2 ПО щоразу, коли споруджуєте будівлю (дії 2 або 4 на шестірні Тікаля, дія 4 на шестірні Ушмаля).

Негайно наберіть 3 ПО.

Примітка. Виконуючи дію 4 на шестірні Тікаля, застосовуйте ефекти рівнів цього напрямку технології лише до однієї зі споруджених будівель. Друга будівля (якщо ви її споруджуєте) коштує повну вартість і не дає вам ні кукурудзи, ні ПО. Ці технології не застосовують до спорудження монументів.

ВИДОБУТОК РЕСУРСІВ

Отримуючи деревину в Яшчилані (дія 1) або Паленке (дія 3, 4 або 5), беріть на 1 деревину більше.



Отримуючи камінь у Яшчилані (дія 2 або 5), беріть на 1 камінь більше.

Отримуючи золото в Яшчилані (дія 3 або 5), беріть на 1 золото більше.

Негайно візьміть 2 будь-які ресурси.

Примітка. Ви берете додатковий ресурс лише тоді, коли отримуєте той самий тип ресурсу. Ви не можете отримати додаткову деревину, коли збираєте кукурудзу в Паленке або виконуєте дію 2 в Яшчилані.

Примітка. Ця технологія стосується лише Яшчилану й Паленке. Ви не берете додаткових ресурсів, коли отримуєте їх іншими способами (наприклад, завдяки будівлям, богам, діям у Чичен-Іці чи на ринку).

ТЕОЛОГІЯ

Повертаючи свого робітника з шестірні Чичен-Іці, можете виконати дію першої наступної комірки. Ви не платите додаткову кукурудзу за вибір цієї дії. Дія цієї комірки замінює будь-яку іншу можливу дію, яку міг би виконати робітник, якого ви повертаєте.

Беріть на 1 кришталевий череп більше щоразу, коли отримуєте кришталевий череп у Яшчилані (дія 4). (Зауважте, що це не стосується кришталевих черепів, які ви отримуєте іншими способами.)



Виконавши дію шестірні Чичен-Іці, можете негайно витратити 1 ресурс, щоб піднятися на 1 сходинку в будь-якому храмі. (Якщо ви отримали ресурс унаслідок вашої дії в Чичен-Іці, можете негайно витратити його.)

Негайно візьміть із запасу 1 кришталевий череп.



День їжі – це особливий раунд, наприкінці якого ви повинні нагодувати своїх робітників. У грі є 4 Дні їжі.

Чотири зубці на шестірні цольк'іна позначено наліпками Дня їжі. Коли шестірня повертається так, що стрілка вказує на День їжі (або коли гравець використовує привілей комірки першого гравця, щоб пропустити День їжі), настає День їжі. Числа на шестірні цольк'іна вказують, скільки днів залишилося до наступного Дня їжі.

Примітка. Перший раунд гри не вважають Днем їжі, хоча гра починається з того, що стрілка вказує на День їжі. Цей зубець означає останній День їжі, який настає, коли шестірня цольк'іна виконує один повний оберт.

День їжі розігрують як звичайний раунд, за винятком того, що після ходів усіх гравців (і перед оновленням календаря) ви повинні виконати такі кроки (див. пам'ятку на планшеті гравця).

НАГОДУВАТИ РОБІТНИКІВ



Щоб нагодувати робітників, ви повинні витратити по 2 кукурудзи за кожного свого робітника у грі. Робітники у грі – це робітники, розміщені на шестірнях або перед вами на столі. Робітників у запасі не вважають робітниками у грі.

Ви повинні нагодувати стільки своїх робітників, скільки маєте змогу. Якщо вам не вдасться нагодувати всіх, то ви втрачаєте 3 ПО за кожного робітника, якого не змогли нагодувати.

Неможливо нагодувати робітника наполовину. Наприклад, якщо ви маєте 3 робітників і 5 кукурудзи, то повинні витратити 4 кукурудзи, щоб нагодувати 2 своїх робітників. Ви не можете нагодувати третього робітника, тому залишаєте собі 1 кукурудзу та втрачаєте 3 ПО. Кількість ПО може бути від'ємною.

Деякі будівлі, а саме ферми, дають змогу платити менше кукурудзи, щоб нагодувати робітників (докладніше див. с. 11).

ДНІ ЇЖІ

ЗМІНИТИ БУДІВЛІ



Після завершення I епохи ви змінюєте доступні будівлі.

У другий День їжі (після годування робітників) приберіть з ігрового поля всі будівлі I епохи та викладіть на вільні клітинки 6 будівель II епохи. Це не стосується монументів, а також споруджених будівель.

ОТРИМАТИ ДАРИ



Після того як усі нагодувати своїх робітників, боги роздають дари найпобожнішим гравцям. Дарами можуть бути товари або ПО залежно від того, чи припадає День їжі на середину чи кінець епохи.

ДАРИ СЕРЕДИНИ ЕПОХИ



Оранжево-коричневі Дні їжі настають у середині епох. Вони позначають першу та третю чверті гри. Гравці отримують як дари ресурси та кришталеві черепи.

Позиції ваших маркерів на сходинках храмів визначають, що саме ви отримаєте. Кожен храм дає ресурс або кришталевий череп, зображений на вашій поточній сходинці, а також усі ресурси та кришталеві черепи, зображені на нижчих сходинках того ж храму.

Примітка. Якщо в запасі бракує кришталевих черепів, щоб дати їх усім відповідним гравцям, то ніхто з них не отримає кришталевого черепа.

Приклад



Червоний гравець отримує 1 камінь, 2 деревини та 1 кришталевий череп. Синій гравець отримує 2 камені та 2 деревини. Жовтий гравець отримує 2 камені.

ДАРИ КІНЦЯ ЕПОХИ



Синьо-зелені Дні їжі настають наприкінці епох. Це відбувається в середині й наприкінці гри. Гравці отримують як дари ПО.

Кожен храм дає вам стільки ПО, скільки зазначено на сходинці з вашим маркером. Зверніть увагу, що коли ваш маркер перебуває на найнижчій сходинці храму, ви втратите ПО. Кількість ПО може бути від'ємною.

Гравець, чий маркер займає найвищу позицію в кожному храмі, набирає бонусні ПО, зазначені над зображенням цього храму. Ліве нижнє число – це бонус наприкінці I епохи. Праве верхнє число – це бонус наприкінці гри. Якщо маркери кількох гравців займають ту саму (спільну) найвищу позицію в храмі, то кожен з цих гравців набирає половину бонусних ПО.

Приклад. Припустимо, що попередній приклад стосується ситуації після закінчення I епохи. Гравці отримують дари. Червоний гравець: 16 ПО (2 + 0 + 9 за сходинки в усіх храмах, 4 за найвищу зайняту позицію в зеленому храмі та 1 за спільну найвищу зайняту позицію в жовтому храмі).

Синій гравець: 15 ПО (6 + 0 + 5 за сходинки в усіх храмах, 3 за спільну найвищу зайняту позицію в коричневому храмі та 1 за спільну найвищу зайняту позицію в жовтому храмі).

Жовтий гравець: 7 ПО (6 + 0 – 3 за сходинки в усіх храмах, 3 за спільну найвищу зайняту позицію в коричневому храмі та 1 за спільну найвищу зайняту позицію в жовтому храмі).

Якби це був кінець II епохи, то гравці отримали б такі дари.

Червоний гравець: 18 ПО (2 + 0 + 9 сходинки в усіх храмах, 4 за найвищу зайняту позицію в зеленому храмі та 3 за спільну найвищу зайняту позицію в жовтому храмі).

Синій гравець: 15 ПО (6 + 0 + 5 за сходинки в усіх храмах, 1 за спільну найвищу зайняту позицію в коричневому храмі та 3 за спільну найвищу зайняту позицію в жовтому храмі).

Жовтий гравець: 7 ПО (6 + 0 – 3 за сходинки в усіх храмах, 1 за спільну найвищу зайняту позицію в коричневому храмі та 3 за спільну найвищу зайняту позицію в жовтому храмі).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після 4-го Дня їжі. На цю мить шестірня цольк'іна виконує повний оберт. Гравці перетворюють усі свої товари на ПО, а також набирають ПО за монументи. Перемагає гравець, що набирає найбільшу кількість ПО.

У разі нічиєї за ПО перемагає той, у кого на шестірнях залишилося найбільше робітників. Якщо все одно нічия, то претенденти ділять перемогу. Езотерична примітка. Технічно шестірня цольк'іна прокручується ще на 1 день після підрахунку очок наприкінці II епохи та перед фінальним підрахунком очок. Унаслідок цього деякі робітники можуть покинути шестірні, що, своєю чергою, вплине на розв'язання нічиєї.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Підрахуйте свої додаткові ПО, виконуючи такі кроки:

1. Перетворіть усі ресурси на кукурудзу згідно з таблицею обміну.
2. Наберіть 1/4 ПО за кожну кукурудзу.
3. Наберіть 3 ПО за кожен кришталевий череп, що у вас залишився.
4. Наберіть ПО за свої монументи.



ДОКЛАДНИЙ ОГЛЯД РАУНДУ

1. ХОДИ ГРАВЦІВ. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує хід. Структура вашого ходу:

а. Вимоловання кукурудзи. Якщо ви маєте 2 або менше кукурудзи, можете добрати до 3. Це гнівить богів.

б. Ви повинні вибрати одне з двох:

I. Розмістити будь-яку кількість робітників. Ви розміщуєте робітника на будь-яку шестірню, завжди у вільну комірку дії з найменшим номером. Вартість розміщення робітника залежить від:

1. кількості розміщених робітників згідно з таблицею на планшеті гравця;
2. комірок дій, у яких розміщують робітників.

II. Повернути будь-яку кількість робітників, одного за одним. За кожного робітника, якого ви повертаєте, виберіть одне з трьох:

1. Виконати дію комірки, яку займав робітник.
2. Виконати дію комірки з меншим номером на тій же шестірні, сплачуючи по 1 кукурудзі за кожен крок назад.

3. Не виконувати ніякої дії.

в. Якщо ви споруджували будівлі, викладіть у порожні клітинки ігрового поля нові будівлі зі стосу поточної епохи.

г. Якщо ви розмістили робітника в комірку першого гравця, зберіть усю кукурудзу, яка накопичилася на зубцях шестірні цольк'іна.

2. НАГОДУВАТИ РОБІТНИКІВ ТА ОТРИМАТИ ДАРИ. Цю фазу раунду розігрують лише в Дні їжі.

а. Ви повинні витратити по 2 кукурудзи за кожного свого робітника у грі і втрачаєте 3 ПО за кожного робітника, якого не змогли нагодувати.

б. Якщо День їжі настає наприкінці I епохи, скиньте всі будівлі з ігрового поля і викладіть будівлі II епохи.

в. Гравці отримують дари від богів окремо в кожному храмі.

I. У середині епох (оранжево-коричневі Дні їжі) гравці отримують ресурси або кришталеві черепи, зображені на лівій стороні сходинок. Ви отримуєте дари, зазначені на своїй поточній сходинці та на всіх сходинах нижче.

II. Наприкінці епох (синьо-зелені Дні їжі) ви отримуєте ПО.

1. Ви набираєте ПО, зазначені в правій частині вашої поточної сходинки (нижчі сходинки не враховують).
2. Гравець, чий маркер займає найвищу позицію в кожному храмі, отримує бонус, зазначений над храмом. Ліве нижнє число – дари наприкінці I епохи. Праве верхнє число – дари наприкінці II епохи. Якщо маркери кількох гравців займають ту саму (спільну) найвищу позицію в храмі, то кожен з цих гравців набирає половину бонусних ПО.

3. ОНОВЛЕННЯ КАЛЕНДАРЯ.

а. Якщо в комірці першого гравця немає робітника:

I. Покладіть 1 кукурудзу на поточний зубець шестірні цольк'іна.

II. Прокрутіть шестірню цольк'іна на 1 день уперед. Робітників, що покинули шестерні, повертають їхнім власникам.

б. Якщо в комірці першого гравця є ваш робітник:

I. Заберіть цього робітника з комірки першого гравця.

II. Візьміть маркер першого гравця в його власника або, якщо власник ви, передайте його гравцеві ліворуч.

III. Прокрутіть шестірню цольк'іна на 1 день уперед. Якщо ваш планшет гравця лежить світлою стороною догори, можете натомість прокрутити шестірню цольк'іна на 2 дні вперед (але тільки якщо внаслідок додаткового дня робітники не будуть змушені покинути шестерні). Якщо ви скористалися цим привілеєм, переверніть свій планшет гравця темною стороною догори. Робітників, що покинули шестірні, повертають їхнім власникам.

ПРИКЛАД ПЕРШИХ ДВОХ РАУНДІВ

Перший раунд гри. Зелений гравець має маркер першого гравця. У цей хід він розміщує одного робітника в комірці дії 0 на шестірні Тікаля та ще одного в комірці дії 0 на шестірні Яшчилана, плануючи повернути їх обох наступний хід. Він також вирішує розмістити свого третього робітника в комірці дії 0 у Паленке. Для цього треба витратити всього на 2 кукурудзи більше, але цей робітник дасть 3 кукурудзи, якщо його повернути в наступний хід. Отже, Зелений гравець розміщує 3 робітників у комірці дії 0 різних шестерень, заплативши за це 3 кукурудзи.

Тепер хід Синього гравця. Він розміщує двох робітників у комірках дії 1 і 2 на шестірні Паленке. Це коштує йому 4 кукурудзи. Він також хотів би розмістити свого третього робітника в Паленке, але в нього замало кукурудзи, тому він розміщує лише двох. У свій хід Червоний гравець розміщує двох робітників у комірках дії 1 і 2 на шестірні Яшчилана, а третього – в комірці дії 1 на шестірні Тікаля. Це коштує 7 кукурудзи. Нарешті, Жовтий гравець розміщує одного робітника в комірці дії 2 на шестірні Тікаля, а другого – в комірці першого гравця. Це коштує 3 кукурудзи.

Наприкінці першого раунду Жовтий гравець бере маркер першого гравця і здобуває привілей прокрутити шестірню цольк'іна на 2 дні. Однак на шестернях є лише один його робітник, тому він прокручує календар лише на 1 день.

Жовтий гравець починає другий раунд. Він розміщує двох своїх робітників у комірках дії 0 і 4 на шестірні Паленке, заплативши за це 5 кукурудзи. У Зеленого гравця всі робітники на шестірнях, тому він повинен повернути когось із них. Він вирішує повернути лише двох робітників. Спершу він повертає робітника з комірки дії 1 на шестірні Яшчилана (що дає йому 1 деревину), а потім робітника з комірки дії 1 на шестірні Тікаля (підвищуючи на 1 свій рівень землеробської технології). Якби він повернув робітника з Паленке, то отримав би 3 кукурудзи. Однак, розвинувши землеробство, він вирішив, що вигідніше буде його повернути пізніше.

Синій гравець не повертає своїх робітників, а натомість безплатно розміщує свого останнього робітника в комірці дії 0 на шестірні Тікаля. Червоний гравець повинен повернути своїх робітників. Він вирішує повернути лише того робітника, який дасть 1 золото і 2 кукурудзи. Наприкінці цього раунду на зубець шестірні цольк'іна треба покласти 1 кукурудзу, бо ніхто з гравців не зайняв комірки першого гравця.



ГРА ВІД ДАНИЕЛЕ ТАШІНІ ТА СІМОНЕ ЛУЧАНІ

ХУДОЖНИК: МІЛАН ВАВРОНЬ

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: ФІЛІП МУРМАК

ПЕРЕКЛАД: ДЖЕЙСОН ГОЛТ

ГОЛОВНІ ТЕСТУВАЛЬНИКИ: ПЕТРО МУРМАК, ВІТ ВОДІЧКА

ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Кретен, Вітек, Владя, Філіп, Пол, Володимир, Ірка Баума, Флайгон, Плева, Петро, Томаш, Маркета, dilli, Мілош, Юрій, Юррі, Давид, Румун, Моніка, Філіп Недук, Аска Дітко, Ідо Траїні, Сімоне Ташіні та друзі з Tempio di Kurna, Том Розен, Дженніфер Геске, Браян Бові, Курт Черчилль та багато інших відвідувачів Gathering of Friends, Podmitrov та інших ігрових заходів.

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Антоніо Петреллі за блискучі ідеї на ранній стадії розвитку гри та Полу Грогану за його невичерпну підтримку та ентузіазм.



Локалізовано **FEELINDIGO**
Керівник: **Олександр Борисенко**
Перекладач: **Святослав Михаць**
Випуск редакторка: **Олена Науменко**
Коректор: **Сергій Сафулько, Анатолій Хлівний**
Особлива подяка: **Андрівеї Журбі**



© Czech Games Edition, жовтень 2012
www.CzechGames.com

ЕФЕКТИ ПЛИТОК ПОЧАТКОВОГО ДОСТАТКУ ТА БУДІВЕЛЬ

6 Отримайте 6 кукурудзи.

2 Отримайте 2 деревини.

Отримайте 1 камінь.

Отримайте 1 золото.

Отримайте 1 кришталевий череп.

Наберіть 2 ПО.

Візьміть із запасу 1 робітника свого кольору й розмістіть його перед собою.

Підвищте рівень землеробської технології на 1, не витрачаючи на це ресурсів.

Підвищте рівень видобувної технології на 1, не витрачаючи на це ресурсів.

Підвищте рівень архітектурної технології на 1, не витрачаючи на це ресурсів.

Підвищте рівень теологічної технології на 1, не витрачаючи на це ресурсів.

Підвищте рівень будь-якої технології на 1, не витрачаючи на це ресурсів.

Підвищте рівень будь-якої технології на 2 або рівень двох будь-яких технологій на 1, не витрачаючи на це ресурсів.

Підніміться на 1 сходинку в коричневому храмі.

Підніміться на 1 сходинку в жовтому храмі.

Підніміться на 1 сходинку в зеленому храмі.

Підніміться на 1 сходинку в будь-якому храмі.

Можете спорудити будівлю (так, ніби ви виконували дію 2 на шестірні Тікаля).

Можете обміняти ресурси й кукурудзу на ринку (так, ніби ви виконували дію 2 на шестірні Ушмаля).

Заплатіть 1 кукурудзу й негайно виконайте будь-яку дію на шестірні Паленке, Яшчилана, Тікаля або Ушмаля.



Одному вашому робітнику кукурудза не потрібна.



Кожному вашому робітнику треба на 1 кукурудзу менше. Якщо ви маєте 2 такі ефекти, то не витрачаєте кукурудзу на годування всіх своїх робітників.

ЕФЕКТИ МОНУМЕНТІВ

Наберіть 4 ПО за кожну споруджену вами гробницю (плитка будівлі або монументу з сірою рамкою). (Цей монумент також рахують.)

Наберіть 2 ПО за кожну споруджену вами будівлю та кожен споруджений вами монумент.

Наберіть ПО за кожен споруджений монумент, незалежно від того, хто його спорудив. (Цей монумент також рахують.) У грі вдвох кожен монумент дає 6 ПО, у грі втрох – 5 ПО, у грі вчотирьох – 4 ПО.

Наберіть 4 ПО за кожну вашу плитку збору кукурудзи.

Наберіть 4 ПО за кожну вашу плитку заготовлі деревини. (Плитки спаленої деревини не рахують.)

Наберіть 4 ПО за кожну споруджену вами громадську споруду (плитка будівлі або монументу з зеленою рамкою). (Цей монумент також рахують.)

Наберіть ПО залежно від кількості ваших робітників у грі: 0 за трьох, 6 за чотирьох, 12 за п'ятьох або 18 за всіх шістьох. («У грі» означає «не в запасі».)

Наберіть 3 ПО за кожен ваш рівень технології. (Ваші маркери на початкових клітинках технологій не рахують, бо ці клітинки відповідають рівню 0.)

Наберіть ПО за технології, у яких ви досягли 3-го рівня: 9 ПО за 1 таку технологію, 20 ПО – за дві, 33 ПО – за три або всі чотири.

Наберіть 4 ПО за кожну споруджену вами святиню (плитка будівлі або монументу з синьою рамкою). (Цей монумент також рахують.)

Виберіть один храм. Порахуйте, на скільки сходинок вище над початковою сходинкою розміщується ваш маркер. Наберіть 3 ПО за кожну сходинку. (У цьому прикладі 12 ПО.)

У кожному храмі наберіть стільки ПО, скільки зазначено на зайнятих вами сходинках. (Тобто ви знову отримуєте дари кінця епохи, але без бонусу за найвищу позицію.)

Наберіть 3 ПО за кожен викладений у Чичен-Іці череп незалежно від того, хто його виклав.