

Правила настольной игры «Тцолкин: Календарь Майя» (Tzolk'in: The Mayan Calendar)

Автор: Simone Luciani, Daniele Tascini

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

На игровом поле изображён календарь майя, представленный в виде шестерёнки Тцолкин с 26 зубчиками, к которой присоединены 5 маленьких шестерёнок, обозначающих 5 крупнейших городов цивилизации майя (Паленке, Уксмал, Тикаль, Йашичлан, Чичен-Ица). Игроки выступают в роли вождей племён майя.

На поле представлены различные действия, совершая которые игроки могут принести пользу своему племени. В свой ход вы можете ставить рабочих на шестерёнки или забирать рабочих, которые уже были размещены на них в предыдущий ход. Рабочие совершают действия в тот момент, когда вы забираете их с поля.

После того как каждый игрок получит право хода, шестерёнка Тцолкин продвинется вперёд к следующему дню, заставляя рабочих на всех шестерёнках переместиться на шаг вперёд, что меняет те действия, которые они могут предпринять.

Зерно в игре является не только пищей для ваших людей, но и используется как валюта. Различные действия позволяют вам производить пищу, добывать ресурсы, возводить постройки и развивать технологии. Некоторые действия угодны богам, другие приводят к потере их благосклонности. Взаимоотношения с богами (Кетцалькоатль, Кукулькан и Чак) отмечаются на трёх храмах на игровом поле. Наиболее набожные племена получают от благосклонных богов особую награду.

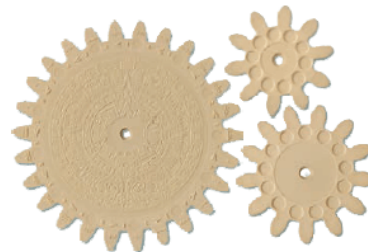
Боги дважды за игру награждают племена победными очками. Помимо этого, вы можете получить победные очки, возводя определённые здания или принося хрустальные черепа в Чичен-Ицу. Игра заканчивается после того как шестерёнка Тцолкин совершит полный оборот. Оставшиеся у вас ресурсы превращаются в победные очки, и вы получаете очки за монументы. Игрок, у которого окажется больше всех победных очков, становится победителем.

Состав игры

Игровое поле (состоит из 4 вставляющихся друг в друга фрагментов)



6 шестерёнок разного размера



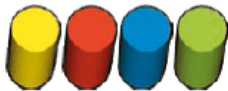
1 лист с наклейками



6 пластиковых кнопок



24 Рабочих четырёх цветов
(по 6 рабочих для каждого игрока)



28 круглых Маркеров четырёх цветов
(по 7 для каждого игрока)



4 Маркера для Подсчёта Очков четырёх цветов
(по 1 для каждого игрока)



65 деревянных кубиков
(обозначают Ресурсы (Дерево, Камень и Золото))



13 Хрустальных Черепов
(сделаны из пластика)



28 Тайлов Сбора
(16 Тайлов Сбора Зерна и 12 Тайлов Сбора Леса)



Материалы

Некоторые игровые компоненты обозначаются значками:



13 Монументов



32 Здания, поделённые на 2 эпохи



21 Тайл Начального Богатства



4 двусторонних Мини-поля четырёх цветов



1 Маркер Первого Игрока



65 жетонов Зерна номиналом «1» или «5»





Золото



Ресурсы



Хрустальный Череп

В игре есть только 13 Хрустальных Черепов. Когда игроки берут из банка последний, 13-й Хрустальный Череп, больше Черепов получать нельзя!

В редких случаях вам может не хватить других игровых компонентов, в этом случае используйте для их замены подручные материалы.

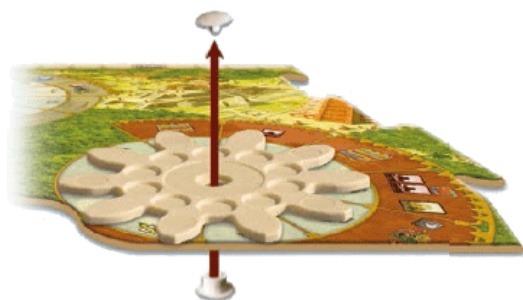
Перед первой игрой

Картонные компоненты

Аккуратно выдавите картонные компоненты из листов с перфорацией.

Игровое поле

Прикрепите все шестерёнки к игровому полю, используя пластиковые кнопки. Убедитесь, что крепите шестерёнки в нужных местах, как показано на схеме подготовки к игре ниже. Шестерёнки бывают трёх размеров.



Наклейки

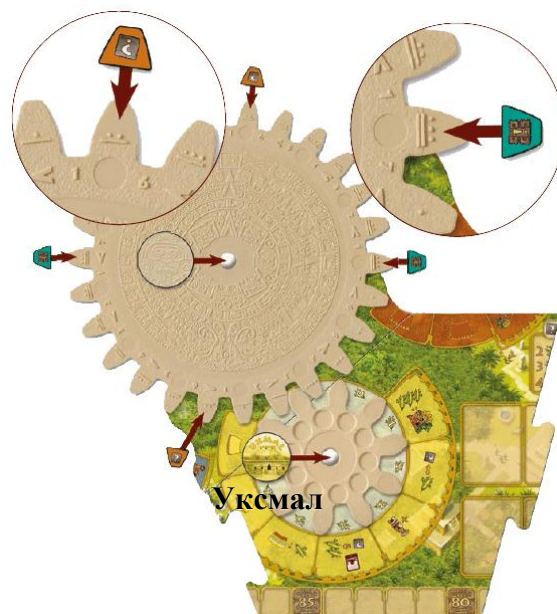
После того как вы прикрепите к полю шестерёнки, приклейте на них соответствующие наклейки.

Приклейте также 4 наклейки с изображением Дней Пищи на соответствующие зубчики шестерёнки Тцолкин, как показано на рисунке ниже.

Примечание: Игровое поле создано так, что вам не придётся каждый раз после игры снимать с него шестерёнки. Фрагменты поля поместятся в коробке даже с прикреплёнными к ним шестерёнками, поэтому перед следующей игрой вам достаточно будет просто собрать поле из фрагментов. Наклейки с кнопок тоже снимать не нужно.

Сборка игрового поля

После того как вы прикрепите к полю шестерёнки и приклеите на них наклейки, соберите игровое поле в указанном ниже порядке, чтобы его не повредить.



Подготовка к игре

Поместите собранное поле в центр стола. Положите остальные компоненты на него или вокруг него, как показано на рисунке ниже. На этом рисунке изображена подготовка к игре четвером. Ниже вы найдёте специальный раздел, в котором описаны появляющиеся в игре отличия при игре вдвоём или троём.

Банк (1)

Поместите всё Дерево, Камень, Золото, Хрустальные Черепа и неиспользованных Рабочих в «банк» в пределах досягаемости всех игроков. Банк Зерна должен находиться в центре шестерёнки Тцолкин.

Джунгли (2)

К шестерёнке Паленке относятся 4 квадратные области, каждая из которых состоит из четырёх клеток, обозначающих поля в джунглях, которые можно расчистить и засеять.

Группа полей, относящаяся к действию №2 в Паленке (действие, находящееся напротив цифры 2, написанной на символе Зерна), может производить только Зерно, а другие три группы полей могут производить не только Зерно, но и Дерево. Поместите по одному Тайлу Сбора Леса поверх каждого Тайла Сбора Зерна в группах, относящихся к действиям №3, №4 и №5.

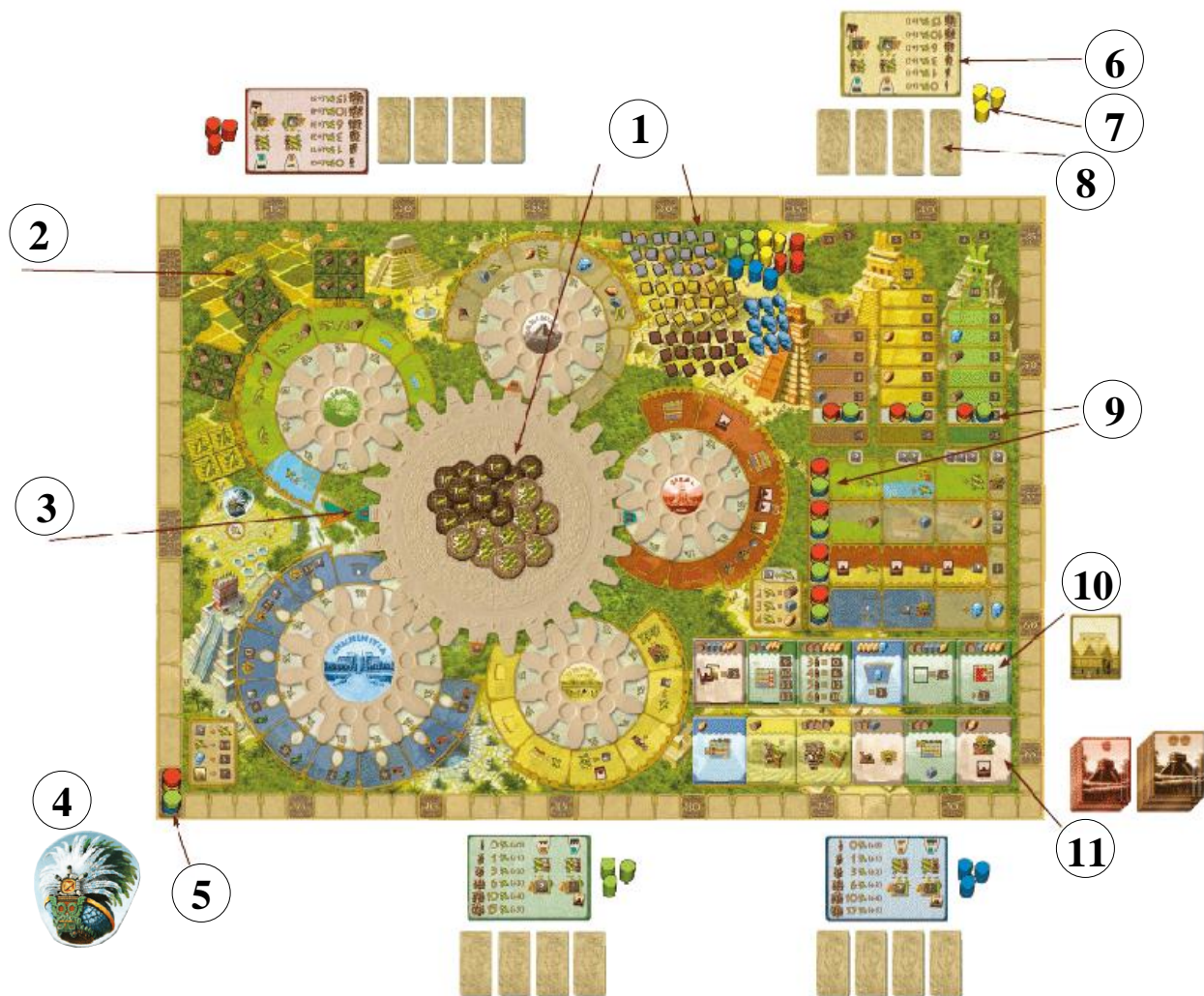
Календарь (3)

Поверните шестерёнку Тцолкин так, чтобы изображённая на поле стрелка указывала на один из двух зубчиков, обозначающих День Пищи конца эпохи (зубчики с наклейкой сине-зелёного цвета).

Первый игрок (4)

Отдайте Маркер Первого Игрока игроку, который чаще других чем-то жертвует. В случае ничьи отдайте Маркер Первого Игрока игроку, который согласится чем-то пожертвовать в самое ближайшее время. Если определение первого игрока вызывает затруднения, выберите его любым другим способом.

Маркер Первого Игрока не передаётся просто так каждый ход. Вы можете получить его, только поместив Рабочего на Клетку Первого Игрока (читайте об этом ниже).



Маркер для Подсчёта Очков (5)

Каждый игрок ставит свой Маркер для Подсчёта Очков на клетку «0» на дорожке подсчёта очков.

Подготовка игрока

Каждый игрок выбирает себе понравившийся цвет и берёт следующие компоненты выбранного цвета:

1 Мини-поле (6)

В начале игры Мини-поля должны лежать светлой стороной вверх.

3 Рабочих (7)

Тайлы Начального Богатства (8)

После подготовки к игре (включая выкладывание на поле Зданий и Монументов – читайте ниже) перемешайте Тайлы Начального Богатства и в закрытую раздайте по 4 этих Тайла каждому игроку. Каждый игрок изучает полученные Тайлы, оставляет себе два из них, а другие два сбрасывает. После того как каждый участник игры решит, какие два Тайла оставить, они открываются и игроки получают изображённые на них предметы. Игроки должны хранить свои Тайлы Начального Богатства в открытую перед собой; некоторые из них обладают эффектами, которые будет действовать во время игры. (Смотрите стр. 29, где подробно описаны все эффекты Тайлов Начального Богатства.)

Маркеры игроков (9)

Каждый игрок кладёт 7 маркеров своего цвета на игровое поле:

- по 1 на каждую белую клетку каждого из 3 храмов,
- по 1 на самую левую клетку каждой из 4 дорожек технологий.

Здания и Монументы

Разделите Здания и Монументы на 3 стопки (лицевой стороной вниз), руководствуясь их рубашками – Здания Первой Эпохи, Здания Второй Эпохи и Монументы. Перемешайте отдельно каждую стопку.

Клетки под Монументы (10)

Разложите на игровом поле на предназначенных для этого клетках лицевой стороной вверх 6 Монументов.

Уберите остальные Монументы обратно в коробку. Они вам больше не понадобятся.

Клетки под Здания (11)

Разложите на игровом поле на предназначенных для этого клетках лицевой стороной вверх шесть Зданий Первой Эпохи. Поместите стопки со Зданиями Первой Эпохи и Зданиями Второй Эпохи лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Игра вдвоём или втроём



Подготовка к игре несколько отличается, если в игре участвует менее четырёх игроков. Эти символы на игровом поле напоминают вам об этих правилах.

Монументы

Меньше игроков – меньше Монументов:

- Разложите на поле 5 Монументов при игре втроём;
- Разложите на поле 4 Монумента при игре вдвоём.

Джунгли

Если в игре участвует мало игроков, в каждой группе полей меньше Тайлов Сбора. Вместо использования всех 4 клеток в каждой группе используйте только:

- 3 клетки при игре втроём;
- 2 клетки при игре вдвоём.

Манекены Рабочих

После раздачи игрокам Тайлов Начального Богатства, но перед тем как они выберут 2 Тайла, которые хотят оставить, используйте Рабочих невыбранного ни одним игроком цвета (Манекены Рабочих), чтобы заблокировать клетки действия на шестерёнках, руководствуясь следующими правилами:

1. Перемешайте оставшиеся Тайлы Начального Богатства и случайным образом вытягивайте по одному такому Тайлу.
2. Каждый Тайл Начального Богатства обозначает определённую клетку действия на одной из 5 шестерёнок. Поместите Манекен Рабочего на указанную на Тайле Начального Богатства клетку действия.
3. Если это первый помещённый на эту шестерёнку Рабочий, поставьте второй Манекен Рабочего на противоположную клетку действия на той же шестерёнке. **Исключение:** это правило не применяется к шестерёнке Чичен-Ица.

4. Продолжайте тянуть Тайлы Начального Богатства до тех пор, пока не будут размещены все Манекены Рабочих: 6 при игре втроём или 12 при игре вдвоём.

Манекены Рабочих остаются на шестерёнках до конца игры.



Пример:

Этот Тайл обозначает, что нужно поставить Манекен Рабочего на клетку действия №5 на шестерёнке Паленке. Если это первый Манекен Рабочего на шестерёнке Паленке, вы должны поставить ещё один Манекен Рабочего на клетку действия №0 в Паленке (если у вас остались Манекены Рабочих).

Игровой процесс

Каждый раунд игры делится на 2 или 3 фазы:

1. Игроки совершают ходы, действуя по очереди, начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке.
2. В День Пищи игроки кормят своих Рабочих и получают награду. В игре только 4 Дня Пищи. Большую часть игрового времени вы будете пропускать эту фазу.
3. Продвижение календаря вперёд. Поверните центральную шестерёнку Тцолкин (обычно только на один день). Если Рабочий находится на Клетке Первого Игрока, Маркер Первого Игрока в этот момент меняет своего владельца.

Обо всех этих фазах более подробно написано ниже.

Игра заканчивается в конце Второй Эпохи, которая наступает после полного оборота шестерёнки Тцолкин. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

Ходы игроков

Право хода первым получает первый игрок и далее по часовой стрелке. В свой ход вы должны сделать одно из следующего:

- Поместите на шестерёнки на игровом поле любое количество Рабочих и заплатите за это соответствующее количество зерна,

или

- Заберите любое количество Рабочих с шестерёнок и совершите соответствующие действия.

Вы должны или выставить Рабочих, или забрать их. Вы не можете пропустить свой ход. Вы не можете поставить одну часть Рабочих и при этом забрать другую часть.

Примечание: В свой первый игровой ход вы всегда будете выставлять Рабочих на поле, так как на шестерёнках ещё нет Рабочих, которых можно забрать.

Вымаливание Зерна

В начале своего хода, если у вас 2 или менее единицы Зерна, вы можете вымолить Зерно. Чтобы вымолить Зерно, сбросьте всё имеющееся у вас Зерно и возьмите 3 Зерна из банка (то есть, доберите из банка Зерно так, чтобы у вас оказалось 3 единицы Зерна). Ваша глупость злит богов, поэтому вы должны спуститься на одну ступень на одном из храмов. Подробнее об этом читайте в разделе «Храмы».

Если у вас недостаточно Зерна, чтобы поместить на поле Рабочего, и у вас нет Рабочих на шестерёнках, вы должны заняться вымаливанием Зерна.

Размещение Рабочих

Вы начинаете игру с тремя Рабочими и можете получить ещё Рабочих во время игры. У вас должен быть доступен хотя бы один Рабочий (не на шестерёнке и не в банке), чтобы вы смогли размещать Рабочих.

Если вы решите разместить (а не забрать) Рабочих, вы должны поместить одного или несколько из ваших доступных Рабочих на шестерёнки. За один свой ход вы можете разместить одного, несколько или всех своих Рабочих.

Чтобы поместить Рабочего на поле, выберите одну шестерёнку и поставьте одного из своих доступных Рабочих на пустую клетку действия с самым маленьким номером. (Самый маленький номер на клетках действия – это №0).

Пример:

Красный игрок в свой предыдущий ход поставил Рабочего на шестерёнку Паленке, теперь этот Рабочий находится на клетке действия №1. Зелёный игрок хочет поместить своих Рабочих на шестерёнку Паленке. Первый должен быть помещён на клетку №0, так как это пустая клетка с самым маленьким номером. Второй Рабочий должен быть размещён на клетке действия №2, так как клетка действия №1 занята. Своего третьего рабочего Зелёный игрок хочет поставить в Йашчилан. Он должен быть помещён на клетку №0.



Размещение Рабочих требует затрат Зерна:

- Вы платите количество Зерна, равное номеру на клетке действия.



- Вы также платите за количество размещённых Рабочих, руководствуясь таблицей на Мини-поле. **Примечание:** большие цифры в таблице – суммарная стоимость за всех Рабочих, а цифры в скобках – стоимость постановки на поле отдельного Рабочего.

0	Зерно (+0)
1	Зерно (+1)
3	Зерно (+2)
6	Зерно (+3)
10	Зерно (+4)
15	Зерно (+5)

Пример:

В примере выше Зелёный игрок должен заплатить 5 Зерна:

- 2 Зерна за размещение Рабочих на клетках №0, №0 и №2.
- 3 Зерна за размещение трёх Рабочих.

У Зелёного игрока ещё четвёртый доступный Рабочий, но он не может его разместить. Размещение четвёртого Рабочего обойдётся ему как минимум ещё в 3 Зерна, поэтому Зелёный игрок не может себе этого позволить.





Пример 2:

Когда Красный игрок ставит двух Рабочих на шестерёнку Паленке, он должен занять клетки №3 и №4. Первый Рабочий обходится ему в 3 Зерна ($3+(+0)$), а второй – в 5 Зерна ($4+(+1)$), то есть 8 Зерна в сумме. Красный игрок мог бы поставить третьего Рабочего, но у него не осталось доступных Рабочих.

Вы не можете размещать больше Рабочих, чем можете себе позволить. Вы не можете решить разместить 0 Рабочих.

Если вы должны разместить Рабочих (так как у вас ещё нет ни одного Рабочего на шестерёнках) и вы не можете этого сделать, вы должны сначала вымолить Зерно, как описано выше.

Примечание: Между шестерёнками Паленке и Чичен-Ицы есть особая клетка действия – Клетка Первого Игрока. Если она не занята, вы можете поместить на неё одного своего Рабочего, как если бы ставили его на клетку действия №0. Подробнее об этой особой клетке читайте в разделе «Клетка Первого Игрока».

Возвращение Рабочих

Если у вас на одной из шестерёнок есть хотя бы один Рабочий, вместо того, чтобы размещать Рабочих, вы можете забрать его с поля. Когда вы забираете Рабочих, вы убираете с шестерёнок одного или нескольких своих Рабочих. Вы можете забрать одного, несколько или всех своих размещённых Рабочих.

За каждого Рабочего, которого вы забираете с поля, сделайте следующее:

- Совершите действие, указанное на клетке, на которой стоял ваш Рабочий.
- Совершите действие с более низким номером на той же шестерёнке, заплатив по 1 Зерну за каждый шаг в обратном направлении. (Вы можете это сделать, не зависимо от того, заняты ли клетки действия с более низкими номерами другими Рабочими или нет.)
- Ничего не делайте (просто заберите Рабочего).

Вы предпринимаете выбранные вами действия последовательно. Порядок вы определяете сами.



Пример:

У Красного игрока больше нет доступных Рабочих, поэтому он должен забрать хотя бы часть из них. Красный игрок решает забрать Рабочего с клетки действия №2, за что получает 1 Камень и 1 Зерно. Красный игрок хочет получить ещё один Камень и у него есть такая возможность. Он забирает своего Рабочего с клетки №3 и платит 1 Зерно, чтобы снова использовать действие клетки №2, опять получая 1

Камень и 1 Зерно. Красному игроку не нужно Дерево, поэтому он оставляет третьего своего Рабочего на шестерёнке (чтобы он мог переместиться на другую клетку в конце раунда). Красный игрок получил в результате этих действий 2 Камня 1 Зерно. (Он получил 2 Зерна, но одно из них потратил.)

Заметьте, что порядок возвращения Рабочих крайне важен. Если бы у Красного игрока не было Зерна, когда он забирал Рабочего с клетки действия №3, ему нечем было бы

заплатить, чтобы использовать действие клетки №2. Ему пришлось бы использовать действие клетки №3 (или вообще не совершать действий).

Действие свободного выбора

Клетки действия с самыми большими номерами – это клетки свободного выбора. Это действия №6 и №7 на большинстве шестерёнок и действие №10 на шестерёнке Чичен-Ица. Когда вы забираете Рабочего с клетки свободного выбора, вы можете предпринять любое из действий этой шестерёнки, не совершая никаких дополнительных выплат.

Продвижение календаря вперёд

После того как игроки закончат совершать ходы, календарь Тцолкин поворачивается по часовой стрелке на 1 день. Это приводит к тому, что все находящиеся на шестерёнках Рабочие перемещаются на 1 клетку действия вперёд.

Рабочий, находящийся на клетке с самым большим номером на шестерёнке (№7 на большинстве шестерёнок, №10 в Чичен-Ице), будет сброшен с этой шестерёнки. Сброшенные Рабочие тут же возвращаются к своим владельцам. Такие Рабочие при этом не предоставляют своим владельцам возможность совершить действие.

Примечание: Следует использовать своего Рабочего до того, как он будет сброшен с шестерёнки.

Примечание: Манекены Рабочих не сбрасываются. Они остаются на шестерёнках на протяжении всей игры. Это означает, что иногда они будут блокировать клетки действия без номеров.

Если на текущем ходу никто не поставил Рабочего на Клетку Первого Игрока, возьмите из банка 1 Зерно и поместите его на текущий зубчик шестерёнки Тцолкин. Если же на Клетке Первого Игрока находится Рабочий, он может особым образом продвинуть календарь вперёд. Читайте раздел «Клетка Первого Игрока» (стр. 17), если хотите получить об этом больше информации.

Действия

Каждая шестерёнка обозначает один из великих городов цивилизации майя. Шестерёнки предоставляют игрокам определённые действия, у каждого из которых есть свой номер.

Когда вы забираете Рабочего с шестерёнки, вы можете предпринять действие, указанное на клетке действия, где находился этот Рабочий. В качестве альтернативы вы можете предпринять действие, указанное на клетке с более низким номером, заплатив по 1 Зерну за каждый шаг в обратном направлении. Вы также можете вообще не предпринимать никаких действий.

В целом, действия с более высокими номерами более выгодные, и ваши Рабочие передвигаются на более ценные позиции с каждым поворотом шестерёнки Тцолкин.

Материалы

Предпринимая действия, игроки могут получать или терять некоторые материалы. Когда вы получаете материал, возьмите указанный компоненты из банка и поместите его перед собой. Некоторые действия имеют свою стоимость. Когда вы выплачиваете стоимость действия, верните указанные компоненты в банк. Если вы не выплатите его стоимость, вы не сможете предпринять это действие.

Дерево, Камень и Золото называются «Ресурсами». Они представлены в виде деревянных кубиков.

Список материалов:



обозначает Зерно



обозначает Дерево



обозначает Камень



обозначает Золото



обозначает кубики Ресурсов. Только Дерево, Камень и Золото – это Ресурсы. Зерно и Хрустальные Черепа – нет.



обозначает Хрустальный Череп

Технологии

Технологии предоставляют бонусы, которые применяются каждый раз, когда вы предпринимаете определённое действие. Эти бонусы подробно описаны в разделе «Технологии» (стр. 21).

В таблице технологий на игровом поле есть 4 дорожки разных технологий, каждая из которых состоит из пяти клеток. Когда вы развиваете технологию, вы выбираете одну из дорожек, на которой хотите продвинуться.



Чтобы продвинуться со стартовой клетки на уровень 1, вы должны заплатить 1 кубик Ресурса (Дерево, Камень или Золото).



Чтобы продвинуться с уровня 1 на уровень 2, вы должны заплатить 2 кубика Ресурсов (могут быть одного типа или разными).



Чтобы продвинуться с уровня 2 на уровень 3, вы должны заплатить 3 кубика. Уровень 3 – самый высокий уровень, на котором может оказаться ваш Маркер, но вы всё равно можете развивать эту технологию, чтобы получать одноразовый бонус:



Когда вы развиваете технологию, уже находясь на уровне 3, вы должны заплатить 1 кубик Ресурса, после чего вы немедленно получаете указанный на последней клетке бонус. Ваш Маркер остаётся на уровне 3 и эта опция остаётся открытой для вас каждый раз, когда вы развиваете эту технологию.

Здания и Монументы

Некоторые действия позволяют вам строить Здания и Монументы. Каждое Здание и каждый Монумент имеют стоимость, указанную в их верхнем левом углу. Если вы хотите построить Здание или Монумент, вы должны выплатить точную указанную на них стоимость. Если у вас нет соответствующих Ресурсов, вы не можете построить Здание или Монумент.

Когда вы строите Здание или Монумент, выплатите его стоимость, возьмите его тайл с игрового поля и поместите перед собой.



Пример:

Чтобы построить это Здание, игрок должен совершить действие строительства и заплатить 1 кубик Камня и 1 кубик Золота.

Все доступные во время игры Монументы оказываются на поле ещё при подготовке к игре. Когда игрок берёт с поля Монумент, он **не** заменяется новым.

Пустые клетки Зданий пополняются новыми Зданиями между ходами игроков. В конце своего хода, если вы построили какие-то Здания, вы должны заполнить пустые клетки под Здания новыми Зданиями.

В первой половине игры доступны только Здания Первой Эпохи. В середине игры все оставшиеся на игровом поле Здания Первой Эпохи сбрасываются и в нижний ряд выкладываются Здания Второй Эпохи. Во второй половине игры доступны только Здания Второй Эпохи.

Читайте более подробную информацию о постройках в разделе «Здания и Монументы» (стр. 19).



Паленке

Паленке позволяет вам собрать Зерно или Дерево в джунглях. Действия №2, №3, №4 и №5 соответствуют Тайлам Сбора, которые вы выложили на поле во время подготовки к игре. Клетка действия №2 предоставляет только Тайлы Сбора Зерна, а клетки №3, №4 и №5 сначала предоставляют Тайлы Сбора Дерева, а впоследствии и Тайлы Сбора Зерна.

Когда вы используете одно из действий сбора, выберите одну из четырёх клеток соответствующей группы полей и заберите с неё верхний любой Тайл Сбора. Если вы забираете Тайл Дерева, возьмите количество Дерева, указанное на вашем текущем действии. Если вы забираете Тайл Зерна, возьмите указанное количество Зерна. Если все Тайлы Сбора в этой группе уже убраны, тогда вы не можете использовать это действие (если только у вас не уровень 2 сельскохозяйственной технологии, которая позволяет вам собирать Зерно, когда нет доступных Тайлов Сбора Зерна).



При совершении действий №3, №4 и №5 вам сначала придётся срубить лес, прежде чем вы сможете выращивать Зерно. Игроку, который первым совершит это действие, будут доступны только Тайлы Сбора Дерева. После того как один из игроков заберёт Тайл Сбора Дерева, Тайл Сбора Зерна станет доступен следующему игроку, который выберет это действие.

Также вы можете получить Зерно, если **сожжёте лес**: сбросьте Тайл Сбора Дерева (верните его в коробку). Возьмите открывшийся Тайл Сбора Зерна и получите указанное количество Зерна. После этого спуститесь на одну ступень на одном из храмов, так как вы разозлили богов. (Более подробно о богах читайте в разделе «Храмы»). Если во время совершения вами действия доступны оба Тайла Сбора – и Зерна, и Дерева, вы можете выбрать любой из них.

Примечание: Некоторые Монументы могут принести очки за полученные вами Тайлы Сбора, поэтому храните их перед собой до конца игры. (И помните, когда вы сжигаете лес, вы сбрасываете Тайл Дерева, но оставляете у себя Тайл Зерна.)



Рыболовство. Возьмите 3 Зерна. (В игре нет жетонов рыбы, поэтому, чтобы обозначить пойманную рыбу, используются жетоны Зерна.) В этом действии не используются никакие тайлы, поэтому оно доступно до конца игры.



Возьмите один Тайл Сбора Зерна, чтобы получить 4 Зерна.



Возьмите один Тайл Сбора Зерна, чтобы получить 5 Зерна или один Тайл Сбора Древа, чтобы получить 2 Древа.



Возьмите один Тайл Сбора Зерна, чтобы получить 7 Зерна или один Тайл Сбора Древа, чтобы получить 3 Древа.



Возьмите один Тайл Сбора Зерна, чтобы получить 9 Зерна или один Тайл Сбора Древа, чтобы получить 4 Древа.



Совершите одно любое действие на шестерёнке Паленке. (Вам не нужно отдавать Зерно, чтобы использовать действие с более низким номером.)



Пример:

Красный игрок решает забрать своих Рабочих. Он оставляет Рабочего на клетке действия №1, так как хочет продвинуться к более ценному действию. Он забирает Рабочего с клетки №3, чтобы взять Тайл Сбора Древа и получить 2 Древа. Красный игрок хочет получить Зерно, поэтому использует Рабочего на клетке действия №4, чтобы сжечь лес и получить 7 Зерна. Он перемещает свой Маркер на одну ступень ниже на одном из храмов.

Предположим, что Красный игрок хочет использовать тех же двух Рабочих, чтобы получить Зерно, не гневя богов. Если Рабочий на клетке действия №3 возьмёт Тайл Сбора Древа, Тайл Сбора Зерна станет доступным. Красный игрок может отдать 1 Зерно, чтобы Рабочий на клетке действия №4 совершил действие клетки №3 и собрал 5 Зерна, не гневя богов. Так как Красный игрок платит 1 Зерно, а получает 5, в итоге у него оказывается на 4 Зерна больше, чем было. Но обратите внимание, что он должен заплатить 1 Зерно перед тем как получит Тайл Сбора Зерна, поэтому у него уже должно быть Зерно до совершения этого действия.



Йашчилан

Горы Йашчилана предлагают разные полезные вещи: Дерево из леса, Камень из карьера, Золото из шахты и Хрустальные Черепа, спрятанные под водопадами. Эти предметы берутся из банка, когда вы совершаете соответствующее действие.



Возьмите 1 Дерево.



Возьмите 1 Камень и 1 Зерно.



Возьмите 1 Золото и 2 Зерна.



Возьмите 1 Хрустальный Череп.



Возьмите 1 Золото, 1 Камень и 2 Зерна.



Совершите одно любое действие на шестерёнке Йашчилан. (Вам не нужно отдавать Зерно, чтобы использовать действие с более низким номером.)

Как уже было сказано выше, в игре есть только 13 Хрустальных Черепов. После того как будут использованы все 13 Хрустальных Черепов, действие №4 больше не будет иметь никакого эффекта. Но Дерево, Камень, Золото и Зерно неограниченны – если у вас кончились какие-то из этих компонентов, используйте подручные материалы, чтобы их заменить.



Тикаль

Тикаль – центр архитектурного и технологического развития. Его действия позволяют вам строить Здания или продвигаться по дорожкам технологий. Эти действия требуют определённых выплат Дерева, Камня или Золота.



Переместитесь на следующий уровень на одной дорожке технологии, выплатив соответствующее количество кубиков Ресурсов. (Смотрите стр. 11.)



Постройте одно Здание, выплатив его стоимость.



Переместитесь на один или два уровня технологии (по одному уровню на разных дорожках или дважды на одной), выплатив соответствующее количество кубиков Ресурсов за каждое перемещение.



Постройте одно или два Здания или один Монумент, выплатив их (его) стоимость. Если вы строите два Здания, вы можете применить свои достижения в области архитектурной технологии, чтобы помочь в строительстве первого или второго Здания, но одно из них должно быть построено без применения архитектурной технологии. Обратите внимание, что вы можете построить первое Здание, чтобы продвинуться в области архитектурной технологии и затем применить только что полученный эффект для постройки второго Здания. (Архитектурная технология ни при каких обстоятельствах не действует на Монументы. Смотрите стр. 21.)



Поднимитесь на 1 ступень на двух разных храмах, заплатив 1 кубик Ресурса. Читайте раздел «Храмы» для более подробной информации.



Совершите одно любое действие на шестерёнке Тикаль. (Вам не нужно отдавать Зерно, чтобы использовать действие с более низким номером.)



Пример:

У Жёлтого игрока есть довольно много Древа, поэтому он решает забрать обоих своих Рабочих с шестерёнки Тикаль. Он использует действие №3, чтобы переместиться на один уровень в двух технологиях, заплатив по 1 Древу за каждый. Затем он использует действие №4, чтобы построить два Здания. По окончании своего хода он берёт из стопки Зданий Первой Эпохи два Здания, чтобы заполнить две образовавшиеся на игровом поле пустые клетки под Здания.

Примечание: Жёлтый игрок мог бы переместиться на 2 уровня на одной технологии, но тогда у него не хватило бы Древа на постройку двух Зданий.



Уксмал

Уксмал – это центр торговли. Здесь игрок может сделать подношения богам и преуспеть в торговле на рынке.

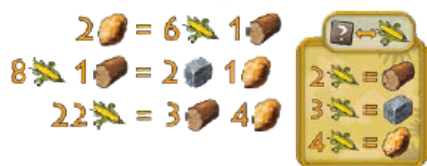


Поднимитесь на 1 ступень на одном из храмов, заплатив 3 Зерна. Читайте раздел «Храмы» для более подробной информации.



Поменяйте Зерно на Ресурсы и наоборот сколько угодно раз. Курс обмена указан в таблице обмена на игровом поле (рядом с нижней дорожкой технологии).

Примеры возможного обмена:



Возьмите одного Рабочего своего цвета из банка и поставьте перед собой. Это действие не имеет никакого эффекта, если у вас в игре уже находятся все 6 Рабочих.



Постройте Здание, заплатив за него Зерном. Это действие схоже с действием строительства на шестерёнке Тикаль, но вместо того, чтобы платить за него кубиками Ресурсов, вы отдаёте по 2 Зерна за каждый необходимый Ресурс. Вы должны выплатить полную стоимость Ресурсов в Зерне. Вы не можете платить за постройку этого Здания Ресурсами (даже частично).

Вы не можете использовать это действие, чтобы построить Монумент.



Пример:

Чтобы создать одно из этих Зданий, заплатите 4 Зерна.



Совершите одно любое действие на шестерёнке Паленке, Йашчилан, Тикаль или Уксмал, отдав 1 Зерно (в дополнение к стоимости выбранного действия). Заметьте, что действия на шестерёнке Чичен-Ица здесь не доступны.



Совершите одно любое действие на шестерёнке Уксмал. (Вам не нужно отдавать Зерно, чтобы использовать действие с более низким номером. Но если вы выберете действие №5, вам придётся заплатить оговоренное в этом действии 1 Зерно.)



Чичен-Ица

Чичен-Ица – священное место. Здесь вы можете оставлять свои Хрустальные Черепа и получать благословение богов. На каждой клетке действия есть место для Хрустального Черепа. Когда вы предпринимаете действие на этой шестерёнке, вы должны поместить Хрустальный Череп на соответствующую клетку действия. Вы не можете совершить действие, если кто-то из игроков уже положил череп на эту клетку. Другими словами, каждое действие шестерёнки Чичен-Ица может быть совершено только один раз за игру.

Когда вы совершаете действие, поместите Хрустальный Череп на соответствующую клетку и немедленно получите соответствующую награду:



определённое количество победных очков,



один шаг вверх на одном из храмов,



и иногда кубик Ресурса по вашему выбору (Дерево, Камень или Золото).

Каждое действие относится к определённому богу:



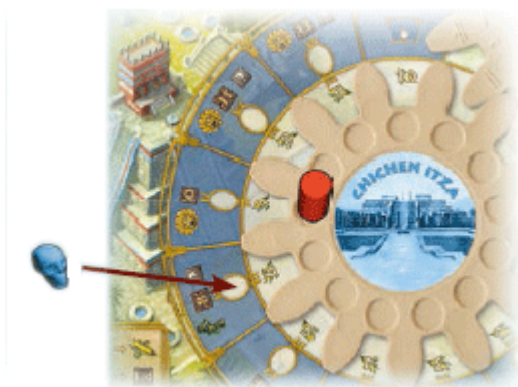
Чаку принадлежит коричневый храм слева.



Кетцалькоатлю принадлежит жёлтый храм в центре.



Кукулькану принадлежит зелёный храм справа.



Пример:

Красный игрок хочет поместить Хрустальный Череп в Чичен-Ицу. Он забирает своего Рабочего с клетки действия №7. Ему необходимо Золото для других его планов, поэтому он отдаёт 1 Зерно, чтобы использовать действие №6. Он оставляет Хрустальный Череп на клетке действия №6 и получает 8 победных очков. Красный игрок перемещает свой Маркер на зелёном храме на одну ступень вверх и получает 1 кубик Ресурса по своему выбору – Золото.

Как и на остальных шестерёнках, на шестерёнке Чичен-Ица есть клетка действия (№10), которая позволяет вам предпринять любое действие на шестерёнке с более низким номером, не отдавая Зерно.

Клетка Первого Игрока



Клетка Первого Игрока находится между Паленке и Чичен-Ицой. Если она незанята, она является одной из клеток действия, которую вы можете выбрать, когда ставите на игровое поле своего Рабочего. Как обычно, вы платите за количество размещённых Рабочих и выплачиваете стоимость каждой выбранной клетки действия. Клетка Первого Игрока имеет стоимость 0.

Когда вы ставите своего Рабочего на Клетку Первого Игрока, вы получаете несколько бонусов. Три из них применяются во время фазы Перемещения Календаря, ещё один бонус вы получаете сразу по окончании текущего хода:

Забрать скопившееся Зерно

В любом раунде, в котором никто не выбирает это действие, на зубчик шестерёнки Тцолкин кладётся 1 Зерно. Если вы ставите на Клетку Первого Игрока Рабочего, вы получаете всё Зерно, скопившееся на этом зубчике. Возьмите всё находящееся там Зерно сразу после своего хода. (Это означает, что вы не можете использовать это Зерно, чтобы заплатить за размещение Рабочих в этом раунде, но можете его использовать, чтобы покормить Рабочих, если это раунд Дня Пищи.)

Во время фазы Перемещения Календаря в конце раунда происходит следующее:

Забрать своего Рабочего

Вам не нужно ждать своего хода, чтобы забрать этого Рабочего. Ваш Рабочий автоматически возвращается к вам в конце раунда.

Примечание: Это похоже на возвращение Рабочего, когда он сбрасывается с шестерёнки. Это единственные два способа получить Рабочего обратно, не забирая его самому.

Передать Маркер Первого Игрока

Маркер Первого Игрока всегда меняет владельца, если кто-то выбирает это действие. Если у вас уже есть Маркер Первого Игрока, отдайте его игроку слева (что означает, что вы будете последним игроком, пока кто-то снова не выберет это действие). В противном случае вы берёте Маркер Первого Игрока и становитесь первым игроком, пока кто-то снова не выберет это действие. Это – единственный момент, когда Маркер Первого Игрока меняет своего владельца.

Переместить календарь

Обычно календарь перемещается на 1 день, но вы можете вместо этого переместить его на 2 дня. Эта привилегия имеет некоторые ограничения:

- Вы не можете использовать эту привилегию, если ваше Мини-поле лежит тёмной стороной вверх. Когда вы используете эту привилегию, вы должны перевернуть своё поле тёмной стороной вверх, чтобы показать, что уже перемещали календарь на 2 дня. (Если вы доберётесь до верха одного из храмов, вы сможете перевернуть Мини-поле обратно. Читайте об этом в разделе «Храмы».)
- Вы не можете использовать эту привилегию, чтобы сбросить Рабочего, который не был бы сброшен в случае передвижения календаря на 1 день. Другими словами, вы не можете

использовать эту привилегию, если на одной из четырёх маленьких шестерёнок на клетке действия №6 или на шестерёнке Чичен-Ицы на клетке действия №9 находится Рабочий.

Даже если вы не можете использовать привилегию ускорения времени, вы всё ещё получаете остальные бонусы Клетки Первого Игрока.

Нельзя использовать эту привилегию, чтобы пропустить День Пищи. Если следующий день на шестерёнке Тцолкин – это День Пищи, вы всё ещё можете переместить календарь на 2 дня вперёд, но новый раунд будет Днём Пищи, который был пропущен.



Пример:

Зелёный игрок поместил Рабочего на Клетку Первого Игрока. Наступает ход Красного игрока. Красный игрок хочет забрать Рабочих. Если он заберёт Рабочего с клетки действия №6, Зелёный игрок сможет передвинуть календарь на 2 дня. (Рабочий на клетке действия №7 не может этого предотвратить, так как будет сброшен в любом случае.) Красный игрок решает оставить Рабочего на клетке действия №6, чтобы помешать Зелёному игроку ускорить время. Он забирает Рабочего с клетки действия №7, так как не хочет, чтобы тот был сброшен.

Примечание: Если это последний раунд игры, тогда ускорение шестерёнки Тцолкина и перемещение Маркера Первого Игрока не принесёт вам никаких бонусов. Но вы всё ещё можете использовать Клетку Первого Игрока, чтобы забрать накопленное там Зерно, которое вы сможете использовать, чтобы покормить своих Рабочих. Любое оставшееся Зерно превратится в победные очки во время последнего подсчёта очков.

Храмы

У каждого из трёх богов есть по одному храму на игровом поле. Все эти храмы разной высоты.

Верхняя ступень каждого храма повторяет форму бога. Символ бога изображён на белых храмовых ступенях, на которых игроки начинают игру.

Вы можете подняться на одну ступень в любом храме:

- Выбрав в начале Тайл Начального Богатства, который предоставляет вам такую возможность.

- Оставив в Чичен-Ице Хрустальный Череп.
- Отдав 3 Зерна, находясь на клетке действия №1 в Уксмале.
- Отдав 1 кубик Ресурса, находясь на клетке действия №5 в Тикале.
- Построив Здание, которое предоставляет вам такую возможность.
- Применив технологию, которая предоставляет вам такую возможность.

Если вы получаете возможность подняться на одном из храмов на одну ступень, но находитесь на храме, движение вверх на котором уже невозможно, эта возможность теряется.

Примечание: Клетка действия №1 в Уксмале позволяет вам подняться на одну ступень в одном из храмов. Клетка действия №5 в Тикале позволяем вам подняться на одну ступень в двух разных храмах. В обоих случаях вы можете использовать это действие, только если выплатите его стоимость (3 Зерна в Уксмале или 1 кубик Ресурса в Тикале). Ни одна из этих клеток не позволяет вам выплатить дополнительную стоимость, чтобы подняться на дополнительные ступени.

Верхнюю ступень каждого храма может занимать только один игрок. Когда один из игроков достигает верхней ступени, другие игроки больше не могут туда попасть (если только этот игрок не прогневаает богов и не спустится с верхней ступени). Все остальные ступени могут занимать сразу несколько игроков.

Когда вы достигаете верхней ступени любого храма, немедленно переверните Мини-поле светлой стороной вверх. Это позволяет вам использовать привилегию ускорения колеса Тцолкин больше, чем один раз за игру. (Если ваше Мини-поле уже лежит светлой стороной вверх, этот бонус не применяется.)

Гнев богов

Определённые действия могут разгневать богов, но иногда приходится их совершать, чтобы добыть Зерно. Когда вы злите богов, вы выбираете один из храмов и спускаетесь на нём на одну ступень. Вы не можете выбрать храм, на котором ваш Маркер уже стоит на самой нижней ступени.

Сжечь лес

На клетках №3, №4 и №5 в Паленке вы можете сжечь лес, сбросив Тайл Сбора Деревя и взяв себе находящийся под ним Тайл Сбора Зерна. Это действие злит богов, поэтому вы должны спуститься на одну ступень на одном из храмов. Если вы уже находитесь на нижней ступени во всех храмах, вы не можете сжечь лес.

Вымолить Зерно

Если у вас в начале хода 2 или менее единиц Зерна, вы можете вымолить Зерно, сбросив всё своё Зерно и взяв 3 Зерна из банка. Это действие злит богов, поэтому вы должны спуститься на одну ступень на одном из храмов. Если вы уже находитесь на нижней ступени во всех храмах, вы не можете вымолить зерно.

Особый случай: Если в начале хода у вас нет Рабочих на шестерёнках, вы должны разместить Рабочих. Если при этом у вас недостаточно Зерна, чтобы разместить даже одного Рабочего, тогда вы должны вымолить Зерно. Но если вы уже находитесь на нижней ступени во всех храмах, вы не можете вымолить Зерно. Не волнуйтесь! В этой ситуации боги сжалятся над вами и позволят вам разместить 1 Рабочего. Вы ставите этого Рабочего на пустую клетку действия с максимально маленькой стоимостью и отдаёте в банк всё своё Зерно.

Здания и Монументы

Когда вы строите Здание или Монумент, вы кладёте его на стол перед собой.

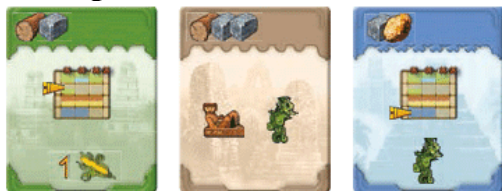
Здания

Когда вы строите Здание, вы должны в конце своего хода взять из стопки новое Здание, чтобы заполнить опустевшую клетку. Новое Здание должно принадлежать той же Эпохе. Если все Здания текущей Эпохи уже использованы, освободившаяся клетка остаётся пустой.

В конце Первой Эпохи (половина игры) после того как все игроки покормят своих Рабочих, уберите все оставшиеся в нижнем ряду Здания Первой Эпохи и разложите на их месте 6 новых Зданий Второй Эпохи, взятых из соответствующей стопки. Эта стопка будет использоваться во второй половине игры.

Некоторые Здания предоставляют немедленный одноразовый бонус. Другие, называемые Фермами, предоставляют бонус каждый раз, когда вы кормите Рабочих.

Одноразовые Здания



Жилые Здания **Гробницы** **Святилища**

Когда вы строите одно из этих Зданий, вы немедленно получаете все изображённые на нём бонусы. В приложении в конце правил вы найдёте информацию об изображённых на них символах.



Пример:

Когда вы строите это Здание, вы немедленно перемещаетесь на 1 ступень вверх на каждом храме и получаете 3 победных очка.

Фермы

Фермы предоставляют бонус, который вы можете использовать каждый раз, когда кормите Рабочих.



Один из ваших Рабочих не нуждается в Зерне.

Трое ваших Рабочих не нуждаются в Зерне.

Каждый ваш Рабочий требует на 1 Зерно меньше. Если у вас таких Здания, все ваши Рабочие не нуждаются в Зерне.

Рабочий не может нуждаться в менее чем 0 Зерна.



Пример:

Во время кормления этот игрок отдаёт 3 Зерна. Двое его Рабочих не нуждаются в Зерне, остальным нужно только по 1 Зерну на каждого.

Монументы

Монументы раскладываются на поле только в начале игры. Если вы строите Монумент, освободившаяся клетка не заполняется новым Монументом.

Монументы обладают эффектом, который применяется только в конце игры. Этот эффект изображён на тайле Монумента. В приложении в конце правил вы найдёте описание всех Монументов.



Вы можете построить несколько Монументов.

Обратите внимание, что вы можете построить Монумент, только совершая действие №4 в Тикале. Бонус архитектурной технологии при строительстве Монументов не действует.

Технологии

Технологии преобразуют определённые действия, делая их до самого конца игры более выгодными.

На игровом поле есть четыре дорожки технологий. Каждая дорожка состоит из стартовой клетки, трёх уровней и бонусной клетки.

Если вы добрались до третьего уровня в определённой технологии, ваш Маркер больше не перемещается. Когда вы совершаете действие, которое улучшает эту технологию, вы не передвигаетесь, но получаете бонус. Такой бонус можно получить несколько раз за игру. Если совершённое вами действие позволяет вам дважды продвинуться на дорожке технологии, вы дважды получаете бонус. Читайте об этом в разделе «Тикаль».

Технологии влияют на определённые действия. Цвет фона каждого уровня технологий соответствует цвету действия, на которое он влияет. Если ваш Маркер находится на самом высоком уровне технологии, вы можете пользоваться всеми предыдущими уровнями этой технологии.

Сельское хозяйство

Каждый раз, когда вы собираете Зерно в джунглях (действие №2, №3, №4 или №5 в Паленке; но не действие №1), возьмите на 1 Зерно больше.

Каждый раз, когда вы собираете Зерно в джунглях (действие №2, №3, №4 или №5 в Паленке), возьмите на 2 Зерна больше.



Когда нет доступных Тайлов Сбора Зерна, вы можете собрать Зерно, не забирая Тайл (действия №2, №3, №4 или №5 в Паленке). (Но если вы собираете Зерно, когда Тайл Сбора Зерна доступен, вы берёте его.)

Немедленно поднимитесь на 1 ступень на любом храме.

Каждый раз, когда вы ловите рыбу (действие №1 в Паленке), возьмите на 1 Зерно больше.

Примечание: Так как изученные уровни суммируются, игрок с уровнем 3 сельскохозяйственной технологии получит 3 дополнительных Зерна, когда будет собирать Зерно в джунглях. Помимо этого, такой игрок может собрать Зерно, даже когда нет доступного Тайла Сбора Зерна на его текущем действии. Также он получает на 1 Зерно больше, когда ловит рыбу.

Добыча ресурсов

Каждый раз, когда вы получаете Дерево в Йашчилане (действие №1) или в Паленке (действия №3, №4 или №5), возьмите на 1 Дерево больше.

Каждый раз, когда вы получаете Золото в Йашчилане (действие №3 или №5), возьмите на 1 Золото больше.



Каждый раз, когда вы получаете Камень в Йашчилане (действие №2 или №5), возьмите на 1 Камень больше.

Немедленно возьмите два любых кубика Ресурсов.

Примечание: Вы получаете дополнительный Ресурс только когда добываете Ресурс того же типа. То есть, вы не можете получить бесплатное Дерево, когда собираете Зерно в Паленке или когда используете действие №2 в Йашчилане.

Примечание: Эти технологии применяются только к Йашчилану и к Паленке. Они не приносят вам дополнительных Ресурсов, когда вы получаете Ресурсы другим способом (например, благодаря эффекту Зданий, по милости богов, в результате действий Чичен-Ицы или на рынке).

Архитектура

Каждый раз, когда вы строите Здание (действие №2 или №4 в Тикале, действие №4 в Уксмале), возьмите 1 Зерно.

Когда вы строите Здание в Тикале (действие №2 или №4), вы можете снизить его стоимость на 1 любой кубик Ресурса (вы сами выбираете, какой именно).

Когда вы строите Здание в Уксмале (действие №4), вы можете заплатить на 2 Зерна меньше.



Каждый раз, когда вы строите Здание (действие №2 или №4 в Тикале, действие №4 в Уксмале), получите 2 победных очка.

Немедленно получите 3 победных очка.

Примечание: Когда вы совершаете действие №4 в Тикале, уровни этой технологии применяются только к одному из строящихся Зданий. Другое Здание (если вы решите его построить) должно быть построено за полную стоимость и не приносит вам Зерна или победных очков. Эта технология не действует при строительстве Монуменга.

Теология

Когда вы забираете Рабочего с шестерёнки Чичен-Ицы, вы можете совершить следующее расположенное на ней действие. Вы не выплачиваете дополнительное Зерно, чтобы выбрать это действие.

Каждый раз, когда вы получаете Хрустальный Череп в Йашчилане (действие №4), возьмите 1 дополнительный Хрустальный Череп. (Обратите внимание, что этот эффект не применяется, когда вы получаете Хрустальный Череп в другом месте.)



Когда вы забираете Рабочего с шестерёнки Чичен-Ицы, вы немедленно можете потратить 1 кубик Ресурса, чтобы подняться на 1 ступень на любом храме. (Если вы получаете кубик Ресурса благодаря текущему действию в Чичен-Ице, вы можете использовать его для этой цели.)

Немедленно возьмите из банка 1 Хрустальный Череп.

День Пищи



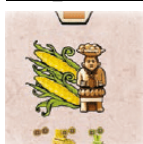
День Пищи – это раунд, во время которого вы должны снабдить пищей своих Рабочих. Всего в игре 4 Дня Пищи.

4 зубчика на шестерёнке Тцолкин отмечены специальными наклейками Дней Пищи. Когда шестерёнка поворачивается так, что зубчик с Днём Пищи оказывается напротив стрелки на игровом поле (или когда игрок использует привилегию Клетки Первого Игрока, чтобы пропустить День Пищи), следующий раунд становится Днём Пищи. Цифры на шестерёнке Тцолкин обозначают, сколько дней осталось до ближайшего Дня Пищи.

Примечание: Первый раунд в игре – не День Пищи, хотя стрелка указывает на зубчик с Днём Пищи. Этот зубчик обозначает последний День Пищи, который наступит, когда шестерёнка Тцолкин сделает полный оборот.

День Пищи – это обычный раунд, помимо того, что после того как все игроки получают право хода (и до поворота шестерёнки Тцолкин), все они должны сделать следующее (эта информация также содержится на Мини-полях):

Кормление Рабочих



Чтобы покормить своих Рабочих, вы должны отдать по 2 Зерна за каждого находящегося у вас в игре Рабочего. Рабочий считается находящимся в игре, если он находится на шестерёнках или перед вами. Единственные Рабочие, которые ещё не находятся в игре – это Рабочие в банке.

Вы должны прокормить столько Рабочих, сколько сможете. Если вы не можете прокормить их всех, вы теряете по 3 победных очка за каждого Рабочего, которого не смогли накормить.

Нельзя накормить Рабочего частично. Например, если у вас есть три Рабочих и 5 Зерна, вы должны потратить 4 Зерна, чтобы накормить двух Рабочих. Вы не можете накормить третьего Рабочего, поэтому оставляете себе 1 Зерно и теряете 3 победных очка.

Некоторые Здания, называемые Фермами, позволяют вам отдавать меньше Зерна при кормлении Рабочих. Читайте об этом в разделе «Здания».

Замена Зданий



В середине игры Здания Первой Эпохи заменяются Зданиями Второй Эпохи.

На второй День Пищи сразу после кормления Рабочих уберите все оставшиеся на поле Здания Первой Эпохи и разложите вместо них в нижнем ряду Здания Второй Эпохи. Монументы не подвергаются этому эффекту. Уже построенные Здания тоже не подвергаются этому эффекту.

Получение награды



После того как все игроки покормят своих Рабочих, боги в храмах награждают верующих. Награда представлена в виде материалов или победных очков, в зависимости от того, какой наступил День Пищи – середины эпохи или конца.

Награды середины эпохи



Оранжево-коричневые Дни Пищи появляются в середине эпох. Они проходят в первой четверти и третьей четверти игры. Игроки получают в качестве награды Ресурсы и Хрустальные Черепа.

Предметы, которые вы получаете, зависят от положения ваших Маркеров на храмах. За каждый храм вы получаете Ресурсы или Хрустальные Черепа, указанные на вашей текущей ступени, а также все Ресурсы и Хрустальные Черепа, указанные на более низких ступенях того же храма.

Примечание: Если в банке недостаточно Хрустальных Черепов, чтобы наградить всех игроков, которые должны их получить – никто не получает Хрустальные Черепа.



Пример:

Красный игрок получает 1 Камень, 2 Дерева и 1 Хрустальный Череп. Синий игрок получает 2 Камня и 2 Дерева. Жёлтый игрок получает 2 Камня.

Награды конца эпохи



Сине-зелёные Дни Пищи проводятся в конце эпох. Это происходит в середине и в конце игры. Игроки получают в качестве награды победные очки.

• За каждый храм вы получаете количество победных очков, указанное только на вашей текущей ступени. Обратите внимание, что если вы находитесь на самой нижней ступени, то не только не получаете, а даже теряете победные очки.

• В каждом храме определяется игрок, который забрался выше всех, – он получает дополнительные победные очки. Цифры, указанные над каждым храмом, обозначают количество этих очков. Нижняя левая цифра – бонус в конце первой эпохи. Верхняя правая – бонус в конце игры. Если несколько игроков находятся на одной ступени храма, они получают половину этого бонуса.

Пример: Если ситуация в предыдущем примере произошла бы в конце **Первой Эпохи**, игроки получили бы следующее:

Красный игрок: 16 победных очков (2+0+9 за ступени храма, 4 за самое высокое положение на зелёном храме и 1 за ничью на жёлтом).

Синий игрок: 15 победных очков (6+0+5 за ступени храма, 3 за ничью на коричневом храме и 1 за ничью на жёлтом).

Жёлтый игрок: 7 победных очков (6+0+3 за ступени храма, 3 за ничью на коричневом храме и 1 за ничью на жёлтом).

Если бы это был конец Второй Эпохи, игроки получили бы следующее:

Красный игрок: 18 победных очков (2+0+9 за ступени храма, 4 за самое высокое положение на зелёном храме и 3 за ничью на жёлтом).

Синий игрок: 15 победных очков (6+0+5 за ступени храма, 1 за ничью на коричневом храме и 3 за ничью на жёлтом храме).

Жёлтый игрок: 7 победных очков (6+0-3 за ступени храма, 1 за ничью на коричневом храме и 3 за ничью на жёлтом храме).

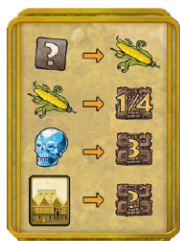
Конец игры

Игра заканчивается после четвёртого Дня Пищи. Шестерёнка Тцолкин к этому времени совершает полный круг. Игроки конвертируют все свои товары в победные очки и получают очки за Монументы. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

В случае ничьи игрок, у которого на шестерёнках осталось больше всех Рабочих, становится победителем. В случае дальнейшей ничьи все претендующие на победу игроки становятся победителями.

Эзотерическое примечание: Формально шестерёнка Тцолкин продвигается ещё на один день после подсчёта очков в конце Второй Эпохи и перед последним подсчётом очков. Это приводит к столкновению Рабочих с шестерёнки, что может привести к предотвращению ничьи.

Последний подсчёт очков



Чтобы получить последние победные очки, сделайте следующее:

1. Переведите все Ресурсы в Зерно, используя курс обмена на рынке.
2. Получите по $\frac{1}{4}$ победного очка за каждое Зерно.
3. Получите 3 победных очка за каждый имеющийся у вас Хрустальный Череп.
4. Получите победные очки за свои Монументы.

Подробный обзор раунда

1. ХОДЫ ИГРОКОВ. Начните с первого игрока и действуйте по часовой стрелке. Ваш ход состоит из нескольких последовательных шагов:

а. Вымалывание зерна. Если у вас 2 или менее Зерна, вы можете поменять его на 3 Зерна. Это злит богов.

б. Вы должны выбрать один из двух вариантов развития событий:

I. Поместите любое количество Рабочих на шестерёнки. Рабочий всегда ставится на пустую клетку с самым маленьким номером. Выплачиваемая стоимость за размещение Рабочих зависит от:

1. количества размещённых вами Рабочих, согласно таблице на Мини-поле;
2. клеток действия, где размещены Рабочие.

II. или Заберите любое количество Рабочих (по одному, по очереди). За каждого забранного Рабочего сделайте одно из следующего:

1. Совершите действие, изображённое на клетке действия Рабочего.
2. **или** Совершите действие с меньшим номером на той же шестерёнке, заплатив по 1 Зерну за каждый шаг в обратном направлении.
3. **или** Вообще не совершайте действий.

в. Если вы строите Здание, заполните освободившееся место новым Зданием Текущей Эпохи.

г. Если вы размещаете Рабочего на Клетке Первого Игрока, возьмите всё скопившееся на текущем зубце шестерёнки Тцолкин Зерно.

2. КОРМЛЕНИЕ РАБОЧИХ И ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАДЫ. Эта фаза раунда происходит только во время Дней Пищи.

а. вы должны отдать по 2 Зерна за каждого находящегося у вас в игре Рабочего. Вы теряете по 3 победных очка за каждого Рабочего, которого не смогли прокормить.

б. если День Пищи наступает в конце Первой Эпохи, с игрового поля снимаются все Здания и на их место кладутся Здания Второй Эпохи.

в. за каждый храм игроки получают награду от богов. Каждый храм разбирается отдельно.

I. В середине эпохи (оранжево-коричневые Дни Пищи) игроки получают Ресурсы или Хрустальные Черепа, изображённые на левой стороне ступеней. Вы получаете награду за свою текущую ступень и все ступени ниже.

II. В конце эпохи (сине-зелёные Дни Пищи) игроки получают победные очки:

1. Вы получаете победные очки, изображённые на правой стороне вашей текущей ступени (но не на ступенях ниже).
2. Игрок, находящийся выше всех на храме, получает бонус, указанный над храмом. Нижняя левая цифра – это очки, которые игрок получает в конце Первой Эпохи. Верхняя правая цифра – в конце Второй Эпохи. Если у игроков ничья, то эти игроки получают по половине этого бонуса.

3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КАЛЕНДАРЯ ТЦОЛКИН:

а. Если на Клетке Первого Игрока нет Рабочего, сделайте следующее:

I. Поместите 1 Зерно на текущий зубчик шестерёнки Тцолкин.

II. Переместите шестерёнку Тцолкин на 1 день. Все сброшенные с шестерёнки Рабочие возвращаются к своим владельцам.

б. Если ваш Рабочий находится на Клетке Первого Игрока, сделайте следующее:

I. Заберите своего Рабочего с шестерёнки Тцолкин.

II. Возьмите Маркер Первого Игрока у другого игрока или, если он находится у вас, передайте его игроку слева.

III. Переместите календарь на 1 день. Если ваше Мини-поле лежит светлой стороной вверх, вы можете вместо этого переместить календарь на 2 дня, если только дополнительный день не сталкивается с шестерёнки Рабочего. Переверните своё Мини-поле тёмной стороной вверх, если используете эту привилегию. Сброшенные с шестерёнок Рабочие возвращаются к своим владельцам.

ПРИМЕР: ПЕРВЫЕ ДВА РАУНДА

Идёт первый раунд игры и Зелёный игрок является первым игроком. Он хочет разместить одного Рабочего на клетке действия №0 в Тикале и одного на клетке действия №0 в Йаишчилане, чтобы забрать их в следующий ход. Размещение третьего Рабочего на клетке действия №0 в Паленке будет стоить 2 Зерна, а если он заберёт этого Рабочего в следующий ход, то получит 3 Зерна. Поэтому он размещает всех трёх Рабочих – всех на клетках действия 0 на разных шестерёнках, отдав в банк 3 Зерна.



Затем право хода получает Синий игрок. Он ставит двух Рабочих на клетки действия №1 и №2 в Паленке, что обходится ему в 4 Зерна. Он хотел бы разместить третьего Рабочего в Паленке, но для этого у него недостаточно Зерна, поэтому он размещает только двух. В свой ход Красный игрок ставит двух Рабочих на клетки действия №1 и №2 в Йаишчилане, а третьего – на клетку действия №1 в Тикале. Это обходится ему в 7 Зерна. Наконец, Жёлтый игрок ставит одного Рабочего на клетку действия №2 в Тикале и ещё одного на Клетку Первого Игрока. Это обходится ему в 3 Зерна.

В конце первого раунда Жёлтый игрок получает Маркер Первого Игрока и может переместить шестерёнку Тцолкин на 1 или 2 дня. У него на шестерёнках находится только 1 Рабочий, поэтому Жёлтый игрок решает повременить и пока переместить календарь только на 1 день.

Жёлтый игрок – новый первый игрок. Он размещает двух своих Рабочих на клетках действия №0 и №4 в Паленке, выплачивая 5 Зерна. У Зелёного игрока все Рабочие находятся на шестерёнках, поэтому он должен забрать хотя бы некоторых из них. Он решает забрать только двух. Сперва одного с клетки действия №1 в Йаишчилане, что приносит ему 1 Дерево, затем Рабочего с клетки действия №1 в Тикале, чтобы





продвинуться в области сельскохозяйственной технологии. Если бы он сейчас забрал Рабочего с Паленке, то получил бы 3 Зерна, но так как он сейчас продвинулся в области сельскохозяйственной технологии, он решает обождать, чтобы позднее воспользоваться её бонусом.


Вместо того чтобы забирать Рабочих, Синий игрок решает бесплатно поместить своего последнего Рабочего на клетку действия №0 в Тикале. Красный игрок должен забрать часть Рабочих. Он решает забрать только одного, что приносит ему 1 Золото и 2 Зерна.


В конце этого раунда одно Зерно будет добавлено на зубчик шестерёнки Тцолкин, так как ни один игрок не поставил Рабочего на Клетку Первого Игрока.


Тайлы Начального Богатства и эффекты Зданий


 получите 6 Зерна


 получите 2 Деревя

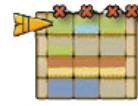
 получите 1 Камень

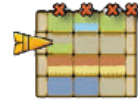
 получите 1 Золото

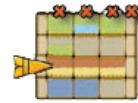
 получите 1 Хрустальный Череп

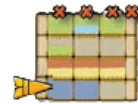
 получите 2 победных очка

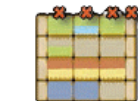
 Возьмите одного из своих Рабочих из банка и поместите перед собой.


 Продвиньтесь на 1 уровень в сельскохозяйственной технологии, не отдавая Ресурсы.


 Продвиньтесь на 1 уровень в технологии добычи ресурсов, не отдавая Ресурсы.


 Продвиньтесь на 1 уровень в технологии архитектуры, не отдавая Ресурсы.


 Продвиньтесь на 1 уровень в технологии теологии, не отдавая Ресурсы.


 Продвиньтесь на 1 уровень в любой технологии, не отдавая Ресурсы.


 Продвиньтесь на 2 уровня в любой технологии или на 1 уровень в двух технологиях, не отдавая Ресурсы.


 Поднимитесь на 1 ступень в коричневом храме.


 Поднимитесь на 1 ступень в жёлтом храме.

 Поднимитесь на 1 ступень в зелёном храме.

 Поднимитесь на 1 ступень в любом храме.

 Вы можете построить одно Здание (как если бы совершали действие №2 в Тикале).

 Вы можете совершить обмен на рынке (как если бы совершали действие №2 в Уксмале).

 Заплатите 1 Зерно и немедленно совершите любое действие на шестерёнке Паленке, Йаштилан, Тикаль или Уксмал.



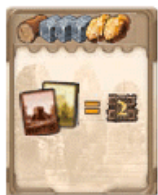
Один из ваших Рабочих не нуждается в Зерне.



Все ваши Рабочие требуют на 1 Зерно меньше. Если у вас два таких эффекта, тогда все ваши Рабочие вообще не требуют Зерна.

Эффекты Монументов

Получите 4 победных очка за каждое построенное вами Здание «Гробница» (серая рамка) или Монумент. (Этот Монумент тоже учитывается.)



Получите 2 победных очка за каждое построенное вами во время игры Здание и Монумент.



Получите победные очки за каждый построенный во время игры Монумент, не зависимо от того, кто его создатель. (Этот Монумент тоже учитывается.)
Получите 6 очков за каждый Монумент при игре вдвоём, 5 очков при игре втроём, 4 очка при игре вчетвером.



Получите 4 победных очка за каждый имеющийся у вас Тайл Сбора Зерна.



Получите 4 победных очка за каждый имеющийся у вас Тайл Сбора Деревя. (Дерево, которое было сожжено, не учитывается.)



Получите 4 победных очка за каждое построенное вами Жилое Здание (зелёная рамка) или Монумент. (Этот Монумент тоже учитывается.)



Получите победные очки в зависимости от количества находящихся у вас в игре Рабочих: 0 за три, 6 за четыре, 12 за пять, 18 за все шесть. («В игре» означает «не в банке».)



Получите 3 победных очка за каждый открытый вами уровень технологии. (Маркер, находящийся на начальной клетке, находится на нулевом уровне этой технологии.)



Получите победные очки за каждую технологию, в которой вы открыли третий уровень: 9 за одну, 20 за две, 33 за три или за все четыре.



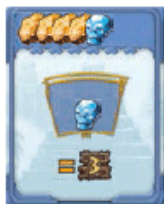
Получите 4 победных очка за каждое построенное вами Здание «Святылище» (синяя рамка) или Монумент. (Этот Монумент тоже учитывается.)



Выберите один храм. Посчитайте количество ступеней, которое разделяет ваш маркер от начальной ступени. Получите по 3 победных очка за каждую такую ступень. (В примере на Монументе игрок получает 12 очков.)



В каждом храме получите победные очки, указанные на вашей текущей ступени (то есть, вы ещё раз получаете очки за конец эпохи, но без бонусных очков за самую высокую позицию).



Получите 3 победных очка за каждый Хрустальный Череп, находящийся на шестерёнке Чичен-Ицы. Кто поместил туда тот или иной Череп – не имеет значения.