

ДАНИЕЛЕ ТАШИННИ

СИМОНЕ ЛУЧАНИ

TZOLK'IN

ПЛЕМЕНА И ПРОРОЧЕСТВА



КОМПОНЕНТЫ

Это дополнение содержит сразу несколько нововведений, расширяющих возможности базовой игры. Вы можете добавить их как все одновременно, так и по отдельности в любых комбинациях.

Тайлы из этого дополнения отмечены таким символом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕРЕВЯННЫЕ КУБИКИ

- 15+ деревянных кубиков



Запас ресурсов (дерево, камень и золото) должен быть бесконечным. Добавьте эти дополнительные кубики к базовому набору ресурсов, чтобы вам хватило их при игре впятером.

ПЛЕМЕНА

- 13 планшетов племён



У каждого игрока будет особая способность, которая изменяет правила и вносит разнообразие в игру.

ПРОРОЧЕСТВА

- 13 жетонов пророчеств



- 1 поле пророчеств



Каждое пророчество действует в течение четверти партии и усложняет один из аспектов игры. Игроки, преодолевшие эти испытания, получают дополнительные победные очки во время следующего Дня еды.

НОВЫЕ ЗДАНИЯ

- 8 новых зданий



4 новых здания для каждой эпохи с новыми эффектами.

ПЯТЫЙ ИГРОК

- Деревянные компоненты для пятого игрока



- Дополнительный двухсторонний планшет игрока



- 7 дополнительных жетонов сбора урожая (4 жетона сбора маиса и 3 жетона заготовки древесины)



- 13 жетонов быстрых действий



- 1 поле быстрых действий



Теперь вы можете играть в Tzol'k'in впятером. Мы также добавили правила для использования быстрых действий при игре меньшим составом игроков.

Эффект каждого пророчества начинает действовать на следующий ход после Дня еды и продолжается до конца следующего Дня еды. Это условие выполняется, даже если кто-то использует привилегию ячейки первого игрока для поворота календаря сразу на 2 дня и пропускает таким образом зубец, обозначающий День еды. В первой четверти игры никакие пророчества не действуют. Затем они все будут вступать в силу по очереди, сменяя друг друга.

Пример



БЕДСТВИЯ

Верхней части жетона пророчества изображён эффект бедствия. Пока пророчество действует, бедствие усложняет некоторые аспекты игры.

Бедствие действует **ДО КОНЦА** следующего Дня еды. Оно также действует, когда вы

получаете награды в конце Дня еды. Если в результате действия эффекта бедствия вы должны что-то заплатить во время получения награды за храм или здание, вы можете избежать штрафа, отказавшись получить эту награду. Также, если действие принесит вам несколько бонусов, а бедствие требует заплатить за один из них, вы можете отказаться от получения этого бонуса (получив при этом остальные).

Пример



Это пророчество требует, чтобы вы платили 1 маис каждый раз, когда получаете золото. Действие 5-й ячейки Яшчилана даёт вам 1 золото, 1 камень и 2 маиса. Когда это пророчество действует, и вы выполняете это действие, у вас есть выбор:

1. Взять 1 камень и 2 маиса.
2. Взять 1 золото, 1 камень и 1 маис.

Обратите внимание, что вы можете заплатить маисом, который получили бы в результате действия. Вы также можете заплатить 1 маис, а затем взять 1 золото, 1 камень и 2 маиса, но результат будет тем же.

Теперь предположим, что вы развили технологию добычи ресурсов до 3-го уровня. В обычной ситуации вы получили бы за это действие 2 золота, 2 камня и 2 маиса. Но пока действует это пророчество, у вас есть 3 варианта:

1. Взять 2 камня и 2 маиса.
2. Взять 1 золото, 2 камня и 1 маис.
3. Взять 2 золота и 2 камня.

Бедствия подробно описаны в приложении в конце правил.

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

В конце бедствия (после того, как все накормили рабочих и получили награды) игроки получают бонусные победные очки в соответствии с указаниями на второй половине жетона пророчества. Обратите внимание, что очки можно не только получить, но и потерять. (Если вы потеряете больше очков, чем у вас есть, то у вас будет отрицательное количество победных очков.)

Награды связаны с типом бедствия. Например, если пророк предсказывает, что постройка зданий станет дороже, то игроки будут вознаграждены за строительство. Учитываются все здания, независимо от того, когда они были построены, поэтому мудрый правитель подготавливается к бедствию, построив здания до того, как их стоимость возрастёт. Таким образом из пророчеств можно извлечь некоторую пользу.

Все награды подробно описаны в приложении в конце правил.

ПЛЕМЕНА

Для нас все они были просто «маяя», но их цивилизация состояла из десятков городов-государств, каждый из которых был самобытным. Дополнение «Племена» позволит вам возглавить племя, обладающее собственным уникальным даром.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После подготовки игры по базовым правилам (включая здания, монументы и выставление нейтральных рабочих), перемешайте планшеты племён и раздайте по 2 каждому игроку. Затем раздайте жетоны начального богатства. Выбор жетона начального богатства и план-

шета племени происходит одновременно. Оставьте один из планшетов себе, а второй верните в коробку.

ПРОРОЧЕСТВА

Пророки при помощи своего волшебства предрекли три бедствия, которые постигнут маяя. Самые мудрые правители приготовятся к неприятностям, уберегут свой народ и приведут его к славе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке к игре (во время размещения зданий и монументов, но до того, как игроки выберут жетоны начального богатства) перемешайте все жетоны пророчеств и возьмите 3. Поместите их на поле пророчеств.

ДЕЙСТВИЕ ПРОРОЧЕСТВА

В каждом пророчестве предрекается бедствие, которое будет продолжаться в течение четверти игры. Эффект первого пророчества вступает в силу после первого Дня еды. Это бедствие продолжается до конца второго Дня еды.

ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ

Ваш планшет племени даёт вам особую способность, которую вы можете использовать во время партии. Эта способность указана на планшете, а её подробное описание находится в приложении в конце правил.



РЕКОНСТРУКЦИЯ



Все здания 1-й эпохи из этого дополнения можно реконструировать. Эффект реконструкции может быть применен к монументу или зданию, которые будут построены в дальнейшем. В результате реконструкции вы сносите старый монумент или здание и используете потраченные на него ресурсы для постройки нового.

Сбросьте жетон здания со значком реконструкции. Все необходимые для постройки ресурсы, совпадающие у старого и нового зданий, считаются оплаченными. Вам остаётся только добавить те ресурсы, которые не использовались при возведении реконструируемого здания. (Однако вы теряете все ресурсы, которые были потрачены при строительстве старого здания, но оказались не нужны для строительства нового. «Сдачу» получить нельзя.)

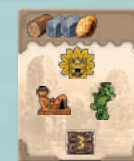
Если вы строите здание с помощью действия 4-й ячейки Ушмаля, то, прежде чем конвертировать стоимость его строительства в маис, вы должны рассчитать скидку за реконструкцию. Вы не можете реконструировать несколько зданий, чтобы построить одно новое.

Если здание было реконструировано, оно больше не учитывается в числе ваших построек, и вы больше не получаете связанные с ним бонусы и награды. В частности, если здание приносит вам ресурсы в День еды, вы больше не сможете получать их, после того как сбросите здание.

Пример



У зелёного игрока есть 2 здания.



И он хочет построить это здание.

У него есть 3 варианта:

1. Оставить оба построенных здания и заплатить за постройку нового.
2. Сбросить синее здание и заплатить за постройку нового. (Или заплатить 6, если строительство выполняется с помощью 4-й ячейки действия Ушмаля.)
3. Сбросить зелёное здание и заплатить за постройку нового. (Или заплатить 2, если строительство выполняется с помощью 4-й ячейки действия Ушмаля.)

Игрок не может сбросить оба здания, чтобы построить новое бесплатно. Нельзя выполнить реконструкцию дважды для строительства одного здания или монумента.

ПЯТЫЙ ИГРОК

Восходит новая звезда – ещё один вождь мая вступает в борьбу за власть. Остальным племенам придётся работать ещё быстрее, чтобы не упустить своего!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВПЯТЕРОМ

В этом дополнении содержатся дополнительные компоненты, которые позволяют вам играть впятером.



Как обычно, количество полей в джунглях соответствует числу игроков. Используйте дополнительные жетоны урожая, включённые в состав дополнения, чтобы подгото-

вить пятое поле для каждой области действия урожая в Паленке (2, 3, 4 и 5).

Поле и жетоны быстрых действий должны быть подготовлены, как описано ниже.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Быстрое действие – это особое действие, доступное в течение короткого времени. Доступное быстрое действие часто сменяется. Действие называется «быстрым», потому что игрок, совершающий его, выполняет это действие в один ход со своим основным действием.

ПОДГОТОВКА БЫСТРЫХ ДЕЙСТВИЙ



Поместите поле быстрых действий на основное игровое поле, как показано на иллюстрации. Оно должно закрыть собой ячейку первого игрока.

Разделите жетоны быстрых действий на несколько стопок по рубашкам, перемешайте каждую отдельно и положите лицом вниз.

Отложите жетоны быстрых действий 2-й эпохи в сторону. Они понадобятся вам позже.

Возьмите все жетоны быстрых действий 1-й эпохи и поместите их лицом вверх на шестерёнку цолькина (в случайном порядке) так, чтобы каждый тайл соответствовал двум дням 1-й эпохи. Они будут находиться в верхней половине шестерёнки, и идти от начального зубца с сине-зелёной наклейкой до такого же, находящегося с другой стороны шестерёнки.



Жетон быстрого действия, расположенный напротив стартового зубца, обозначает первое

доступное быстрое действие. Положите его на поле быстрых действий.

ВЫБОР БЫСТРОГО ДЕЙСТВИЯ

Если в свой ход вы решаете выставлять рабочих, то один из доступных вам вариантов – разместить рабочего в ячейке быстрого действия.

Стоимость каждой ячейки быстрого действия равна 1. Вы не можете размещать рабочих более чем в одной ячейке быстрого действия за ход (но вы можете разместить одного рабочего в ячейке быстрого действия, а другого – в ячейке первого игрока). Если все ячейки быстрых действий заняты, вы не можете выполнить быстрое действие в этот ход.

ВЫПОЛНЕНИЕ БЫСТРОГО ДЕЙСТВИЯ

Доступным быстрым действием называется действие, изображённое на жетоне, который расположен на поле быстрых действий. Эффекты жетонов быстрых действий подробно описаны в приложении к правилам.

Ячейка быстрых действий похожа на ячейку первого игрока:

- Вы можете использовать бонусы этой ячейки в тот же ход, в который разместили в ней рабочего. Как только вы закончите расставлять рабочих, вы должны выполнить быстрое действие. (Если вы также разместили рабочего в ячейке первого игрока, можете взять накопленный маис перед выполнением быстрого действия.)
- Вам не нужно ждать хода, в котором вы будете снимать рабочих с поля, чтобы вернуть своего рабочего из ячейки быстрого действия. Он автоматически возвращается к вам в конце раунда.

Нельзя размещать рабочего в ячейке быстрого действия, если вы не можете выполнить само действие. Например, если по условию быстрого действия вам нужно заплатить 1 маис и построить здание, вы не можете выбрать это действие, если на момент его выполнения у вас нет всех необходимых для постройки здания ресурсов и хотя бы 1 маиса. Если вы разместили своего рабочего в ячейку быстрого действия, то обязательно должны выполнить его эффект до конца своего хода.

Несмотря на то, что быстрые действия похожи на другие действия, доступные на поле, эффекты технологий к ним не применяются. Например, если вы используете быстрое действие, чтобы взять 1 дерево, вы не можете применить технологию добычи первого уровня, которая даёт 1 дополнительное дерево (она работает только с действиями в Яшчилане и Паленке). Однако на быстрые действия могут влиять пророчества и особые способности племен.

СМЕНА БЫСТРОГО ДЕЙСТВИЯ

Когда стрелка на поле укажет на зубец цолькина, соответствующий следующему жетону быстрого действия, уберите старый жетон с поля быстрых действий и замените его новым. Таким образом, доступное быстрое действие будет меняться каждый второй раунд (или чаще, если кто-то использует привилегию ускорения времени).

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ 2-Й ЭПОХИ

Вы раскрываете быстрые действия 2-й эпохи во время первого Дня еды сразу после кормления рабочих. К этому времени 4 или 5 быстрых действий 1-й эпохи уже должны быть убраны с шестерёнки цолькина.

Поместите жетоны быстрых действий 2-й эпохи случайным образом на шестерёнку цолькина, так же как жетоны 1-й эпохи до этого. Но теперь выложите только шесть жетонов, начиная с зубца календаря, находящегося сразу после зубца с зелёно-синей наклейкой.



Последнее быстрое действие станет доступно за 2 дня до финального раунда, что означает (если вы не ускоряли время), что оно будет доступно в течение трёх раундов.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ МЕНЬШЕГО ЧИСЛА ИГРОКОВ

Если вы хотите использовать быстрые действия при игре меньше, чем впятером, вам понадобится 6 нейтральных рабочих, чтобы шестерёнки были заполнены так же, как при игре впятером. Используйте жетоны начального богатства, чтобы разместить нейтральных рабочих по правилам базовой игры. (Рекомендуем использовать диски неигровых цветов для обозначения нейтральных рабочих. Благодаря этому их легче будет по высоте отличить от рабочих игроков.)

- При игре вдвоём используйте 18 нейтральных рабочих и разместите первых двух в ячейки быстрых действий.
- При игре втроём используйте 12 нейтральных рабочих и разместите первого в ячейке быстрого действия.
- При игре вчетвером используйте 6 нейтральных рабочих и разместите первого в ячейке быстрого действия.

Нейтральный рабочий в ячейке быстрого действия блокирует её до конца игры.

Примечание: вам может не хватить оставшихся жетонов начального богатства для размещения всех нейтральных рабочих. Тогда разместите столько рабочих, сколько сможете. Затем, после того как игроки выбрали плитки начального богатства, используйте сброшенные плитки, чтобы разместить оставшихся нейтральных рабочих.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ФЕРМЫ

В базовой игре, чтобы накормить рабочего во время дня еды, вам требовалось 2 маиса. В этом дополнении из-за пророчества «Голод» или по эффекту племени Йалук вам может потребоваться больше маиса. Если рабочие требуют больше, чем 2 маиса, вам нужно придерживаться следующих правил относительно ферм:



Этот символ теперь обозначает «один из рабочих требует на 2 маиса меньше». (В базовой игре это означало, что рабочий совсем не требует еды, но теперь формулировка эффекта немного меняется.) Один рабочий может подвергаться действию только одного подобного эффекта.



Этот символ по-прежнему означает, что каждому из ваших рабочих требуется на 1 маис меньше. Эффекты нескольких таких символов складываются, и рабочие будут требовать на 2 маиса меньше, но это не всегда означает, что им вовсе не нужна еда.

Пример 1



Наступил голод. Все рабочие требуют по 3 маиса, вместо 2. У вас всего 3 рабочих и 3 фермы, изображённые выше.

Благодаря эффектам двух последних ферм, каждый рабочий получает по 2 маиса. Первая ферма даёт ещё 2 маиса одному из рабочих. Таким образом, этот рабочий полностью накормлен (он получает 4 маиса, хотя требуется только 3). Но вам всё ещё нужно накормить остальных рабочих, потратив ещё 2 маиса – по одному на каждого.

Пример 2



В этом примере также действует пророчество «Голод». Более того, теперь вы играете за племя Йалук, членам которого всегда требуется на 1 маис больше. Так что всем вашим рабочим нужно по 4 маиса во время Дня еды. У вас всего 5 рабочих и 3 фермы, изображённые выше.

Каждый эффект «дайте 2 маиса одному рабочему» снабжает одного из ваших рабочих половиной необходимой ему еды. На ваших фермах изображены 6 символов этого эффекта, но каждый рабочий может подвергнуться его действию

только один раз, поэтому вы применяете этот эффект 5 раз (по одному на рабочего). Эффект «дайте 1 маис каждому рабочему», в свою очередь даёт всем вашим рабочим по 1 маису. Вам остаётся дать каждому рабочему ещё по 1 маису, чтобы полностью накормить их (всего 5 маиса).

ПОДРОБНЕЕ О ПЛЕМЕНАХ

АХ-ЧУЙ-КАК: разместите 2 или более рабочих на шестерёнках. Ячейки первого игрока и быстрого действия не находятся на шестерёнках, и выставить рабочих в них вы не можете. Когда вы возвращаете 1 рабочего, вы выбираете между теми же вариантами, что доступны во время обычного возвращения рабочих выполнить действие ячейки, заполнить одно из действий предыдущих ячеек, заплатив маис, или не выполнять действие вовсе.

АХАУ-ШАМАХЕ: это свойство может быть использовано вместе с технологией «Теология» 1-го уровня, чтобы разместить хрустальный череп в Чичен-Ице на 2 ячейку дальше, чем находится ваш рабочий (за 1 кукурузу). Вы можете использовать это свойство, даже если впереди будет действие, позволяющее выполнить любое другое действие. Например, находясь в 5-й ячейке действия Тикаля, вы можете заплатить 1 маис, чтобы использовать 6-ю ячейку действия, это позволит вам выбрать любое действие Тикаля без дополнительных затрат.

АХМАКИК: эта способность позволяет вам нарушать правило, согласно которому вы каждый ход должны либо только ставить рабочих, либо только возвращать их.

БАКАБ: ваша способность начинать каждый ход с 2 или более маиса, не считается вымалыванием. Вы не опускаетесь из-за этого на 1 ступень в храме. Вымалыванием считается получение 4 маиса в начале хода, после чего вы опускаетесь на 1 ступень в храме.

БАЛАМ: обратите внимание, что вы получаете всего 1 маис, а не по 1 маису за каждый шаг в обратном направлении. Вы можете использовать полученный маис, чтобы оплатить стоимость действия. Вы можете даже применить это свойство к ячейке «Выполните одно любое действие на этой шестерёнке». Например, находясь на 6-й или 7-й ячейке действия Яшчилана, вы можете выполнить действие из предыдущих ячеек и получить 1 маис вместо того, чтобы выполнить такое действие бесплатно.

ЧИТ-БОЛОН-ТУМ: чтобы разместить одного рабочего в 5-ю ячейку действия, вы платите 3 маиса. Чтобы разместить двух рабочих в две ячейки действия со стоимостью 5, вы платите 3 за первую и 5+1 – за вторую. Или 5 маиса за первую и 3+1 – за вторую. В любом случае это обойдётся вам в 9 маиса в сумме.

Когда ваш рабочий оказывается в этой дополнительной ячейке действия (на большинстве шестерёнок она 8-я, а на Чичен-Ице – 11-я) он не возвращается с шестерёнки. Например, если ваш рабочий находится в 6-й ячейке действия Паленке, игрок может воспользоваться привилегией ускорения времени и переместить своего рабочего в 8-ю ячейку действия той же шестерёнки. Если ваш рабочий в 8-й ячейке действия, в следующем ходу после поворота шестерёнки он вернётся в ваш запас.

ХУРАКАН: вы также можете заплатить маис, чтобы выполнить действие одной из предыдущих

ячеек на любой из шестерёнок. Например, если ваш рабочий находится в 4-й ячейке действия Паленке, вы можете заплатить 1 маис, чтобы выполнить действие третьей ячейки либо Паленке, либо Яшчилана.

ИТЦАМНА: перемещение с первого уровня технологии на второй стоит для вас 1 ресурс (дерево, камень или золото), а со второго на третий – 2 ресурса. Когда вы продвигаетесь с третьего уровня любой технологии вы можете взять бонус 4-го уровня этой или любой другой технологии. Например, если вы находитесь на 3-м уровне развития технологии сельского хозяйства, вы можете заплатить 1 ресурс, чтобы получить хрустальный череп, даже если вы находитесь на 0-м уровне теологии.

ИШ-ТАБ: сначала получите ваш бонус начального богатства, а потом спуститесь на 1 ступень в одном из трёх храмов.

ВУКУБ-КАКИШ: вы можете выбрать одну из ячеек на одной шестерёнке и выставить любое количество своих рабочих на эту шестерёнку, как если бы эта ячейка была занята.

ШАМАН-ЭК: вы можете воспользоваться этим свойством в любой момент своего хода. Таким образом, вы можете использовать его до того, как заплатить за выполнение действия, или перед тем, как разместить рабочих на шестерёнках. Обратите внимание, что вы не можете использовать это свойство, когда вы кормите своих рабочих в конце Дня еды, потому что это происходит уже после вашего хода (а точнее, после ходов всех игроков). Так что планируйте траты заранее.

ЯЛУК: ваши рабочие всегда будут требовать на 1 маис больше. Если также действует пророчество «Голод», ваши рабочие будут требовать по 4 маиса вместо 3. Чтобы понять, как этот эффект работает в сочетании с фермами, прочтите раздел «Фермы» на этой странице.

ЮМ-КААШ: чтобы посчитать стоимость размещения нескольких рабочих, используйте таблицу на вашем планшете племени вместо той, что расположена на планшете игрока. Стоимости ячеек действий на игровом поле остаются прежними.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Получите 3 маиса.
- Получите 1 дерево и 1 маис.
- Получите 1 камень.
- Получите 1 золото.
- Продвиньтесь на 1 уровень в технологии по своему выбору, уплатив обычную стоимость.
- Поменяйте ресурсы и маис сколько угодно раз (как если бы выполняли действие 2-й ячейки Ушмала).
- Заплатите 1 маис и постройте одно здание.

Обратите внимание: эффекты технологий не влияют на быстрые действия.

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ ЗДАНИЙ



Когда вы строите другое здание или монумент, вы можете сбросить одно здание с таким символом, чтобы получить скидку, равную его стоимости. (Но вы не можете сбросить несколько зданий или монументов, чтобы увеличить скидку.) Подробнее об этом читайте на странице 3.



С этого момента в конце каждого Дня еды (после того, как все игроки сделают ход, но перед тем, как вы накормите своих рабочих) вы получаете указанную награду. (Весь маис, который вы получите, можно использовать для кормления ваших рабочих.)



С этого момента в конце каждого Дня еды (после того, как все игроки сделают ход, но перед тем, как вы накормите своих рабочих) вы получаете либо 1 дерево, либо 1 хрустальный череп. Дерево вы получаете во время двух первых Дней еды, а хрустальные черепа – во время двух последних.



После постройки этого здания поместите на него хрустальный череп (тот, который вы потратили на его постройку). Разместив череп, получите указанную награду. Если вы продвинулись на 2-й уровень теологии, вы можете воспользоваться эффектом этой технологии. Череп, размещённый на этом здании, считается размещённым в Чичен-Ице (даже для эффектов монументов из оригинальной игры). У вас должен быть хрустальный череп, чтобы вы могли построить это здание. Если вы строите его при помощи эффекта 4-й ячейки действия Ушмала, вы платите 2 маиса и 1 череп. (Маис может заменять золото, но не может заменять хрустальные черепа.) Эффект 3-го уровня архитектуры не влияет на хрустальные черепа.



Выберите одну из четырёх технологий, в которой вы продвинулись хотя бы на 1-й уровень. Уменьшите свой уровень этой технологии на 1 и продвиньтесь на 1 в любой другой технологии, не оплачивая стоимость продвижения. (Если вы продвигаетесь в технологии, которая уже находится на 3-м уровне, получите бонус, как обычно.)



Вы можете построить монумент (как если бы вы выбрали строительство монумента, воспользовавшись эффектом 4-й ячейки действия Тикаля.)

ПРОРОЧЕСТВА

Многие из этих пророчеств имеют дополнительную стоимость активации (как, например, получение ресурсов или продвижение вверх по ступеням храма). Если вы не можете выплатить стоимость, вы не можете воспользоваться эффектом пророчества.



РАЗГНЕВАННЫЕ БОГИ: когда вы поднимаетесь на одну ступень в любом из трёх храмов, вы должны заплатить 1 маис.

Получите победные очки за общее число шагов, на которое вы поднялись с начала игры.



ЗЛОЕ БОЖЕСТВО: когда вы поднимаетесь на одну ступень в указанном храме, вы должны заплатить 1 ресурс.

Получите победные очки за общее число шагов, на которое вы поднялись в этом храме с начала игры.



ЛЕСНЫЕ ПОЖАРЫ: получая жетон дерева во время заготовки древесины в Паленке, вы получаете на 1 ресурс меньше.

Получите победные очки за количество жетонов заготовки древесины в вашем запасе.

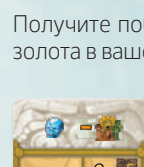


ЗАСУХА: получая жетон сбора маиса во время сбора урожая в Паленке, вы получаете на 1 маис меньше.

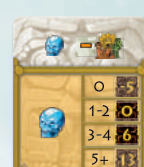
Получите победные очки за количество жетонов сбора маиса в вашем запасе.



ДЕФИЦИТ ЗОЛОТА: за каждое полученное золото вы должны заплатить 1 маис. (Если вы получаете золото и маис одновременно, вы можете потратить этот маис для того, чтобы заплатить за получение золота.)



Получите победные очки за количество кубиков золота в вашем запасе.

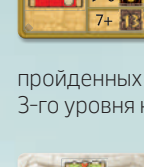


ОСКВЕРНЕНИЕ: получая хрустальный череп, вы должны спуститься на одну ступень в одном из храмов.

Получите победные очки за количество хрустальных черепов в вашем запасе (выставленные на поле черепа не учитываются).



НЕХВАТКА НАСТАВНИКОВ: продвигаясь на один уровень в технологии (даже с 3-го уровня), вы должны потратить 1 дополнительный ресурс.



Получите победные очки в зависимости от общего количества пройденных вами уровней. (Продвижения после 3-го уровня не засчитываются.)



УТРАЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ: вы не можете использовать эффекты 2-го уровня всех технологий (однако вы обязаны продвигаться на 2-й уровень перед тем, как перейти на 3-й).

Получите победные очки за количество технологий, в которых вы продвинулись по крайней мере до 2-го уровня.



ПЕРЕПОЛНЕННЫЕ ГОРОДА: когда вы строите здание (но не монумент) вы должны потратить 1 дополнительный ресурс (любого типа). Если здание стоит с помощью маиса, вы должны потратить 2 маиса дополнительно

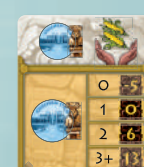
(вместо дополнительного ресурса). Получите победные очки за число зданий, которые вы построили (монументы не учитываются).



ГОЛОД: во время следующего Дня еды каждый рабочий будет требовать на 1 маис больше. Таким образом, чтобы накормить каждого рабочего потребуется 3 маиса вместо 2. См. раздел «Фермы» для получения подробной информации об эффектах

ферм и голоде.

Получите победные очки за количество рабочих, которых вы накормили. (Если вы теряете победные очки за то, что не смогли накормить рабочего, этот рабочий не учитывается.)



ПОТОП: выставляя рабочего в Чичен-Ице, вы должны потратить 2 маиса.

Получите победные очки за число рабочих, выставленных на шестерёнку Чичен-Ицы.

ИГРА ДАНИЭЛЕ ТАШИНИ И СИМОНЕ ЛУЧАНИ

ИЛЛЮСТРАЦИИ: МИЛАН ВАВРОН
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: ФИЛИП МУРМАК, ФРАНТИШЕК ГОРАЛЕК
ТЕКСТ: ДЖЕЙСОН ХОЛТ
ВЕДУЩИЕ ТЕСТИРОВЩИКИ: ПЁТР МУРМАК, ВИТ ВОДИЧКА
РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES.
ПЕРЕВОДЧИК: АРТЁМ ЯСИНСКИЙ
ВЕРСТАЛЬЩИК: ФРАНТИШЕК ГОРАЛЕК
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: АРТЁМ ЯСИНСКИЙ
ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: АНТОН СКВОРОДИН

ТЕСТИРОВЩИКИ: Kreten, Витек, Владя, Филип, Пол, Владимир, Йирка Баума, Плема, Пиджин, Радка, Рыхлик, Эшу, Туко, eKp, dilli, Юрри, Марцела, Аска Дитко, Идо Траини, Симоне Ташини и наши друзья из Tempio di Kurna, а также участники Gathering of Friends и других игровых мероприятия.



Czech Games Edition, Апрель 2021

www.CzechGames.com