

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

# TZOLK'IN

TRIBES & PROPHECIES



Племена и пророчества

Дополнение

# КОМПОНЕНТЫ

Это дополнение содержит несколько новых особенностей, улучшающих основную игру. Можно использовать их по отдельности или в любой комбинации.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КУБИКИ РЕСУРСОВ

- ◇ 30+ кубиков ресурсов.



Ресурсы (дерево, камень и золото) должны быть бесконечными. Добавьте новые кубики в базовый набор с игрой, чтобы никакие из ресурсов не закончились в ходе игры впятером. Также мы положили полный набор кубиков золота на тот случай, если у вас имеется первое издание игры и вы хотели бы использовать новый цвет.

## ПЛЕМЕНА

- ◇ 13 тайлов племён.



У каждого игрока имеется уникальная особая способность, которая меняет правила и привносит в игру разнообразие.

## ПРОРОЧЕСТВА

- ◇ 13 тайлов пророчеств.



- ◇ 1 планшет пророчеств.



Каждое пророчество длится четверть игры, делая один из аспектов игры более сложным, чем обычно. Игроки, которые справляются с этим, награждаются дополнительными победными очками в следующий День Пищи.

## НОВЫЕ ЗДАНИЯ

- ◇ 8 новых зданий.



По четыре новых здания для каждой эпохи оказывают новое воздействие на ход игры.

## ПЯТЫЙ ИГРОК

- ◇ Деревянные фишки для пятого игрока.



- ◇ Новый двухсторонний планшет для пятого игрока.



- ◇ 7 новых тайлов урожая. (4 тайла кукурузы и 3 тайла дерева)



- ◇ 13 тайлов быстрых действий.



- ◇ 1 поле быстрых действий.



Теперь можно играть в «Цолькин» впятером. Также мы подготовили правила для использования быстрых действий при игре меньшим числом игроков.

# ПЛЕМЕНА

*Мы называем их всех «майя», но их культура включала в себя множество городов-государств, каждое по-своему индивидуальное. Дополнение «Племена» позволяет вам возглавить группу людей с уникальным даром.*

## НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

После подготовки к игре (включая выкладку зданий и монументов, а также размещение рабочих-болванчиков, если таковые имеются) перемешайте тайлы племён и случайным образом раздайте каждому игроку по 2 тайла.

В это же время должны быть розданы тайлы начального благосостояния. Выбирая тайлы начального благосостояния, каждый игрок также оставляет себе один тайл племени, а другой возвращает.

## ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ

Тайл племени даёт вам особую способность, которой вы можете пользоваться во время игры. Способность указана на тайле. Подробное описание приведено в Приложении к правилам.

# ПРОРОЧЕСТВА

*С помощью магических образов предсказатели предвидели три бедствия, которые обрушатся на майя. Мудрейшие правители подготовятся к бедам и поведут своих людей к большому процветанию.*

## НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

В ходе подготовки к игре (наряду с выкладкой зданий и монументов, но до того, как игроки выберут тайлы начального благосостояния) перемешайте тайлы пророчеств и выберите 3 из них. Случайным образом положите выбранные тайлы на планшет пророчеств.

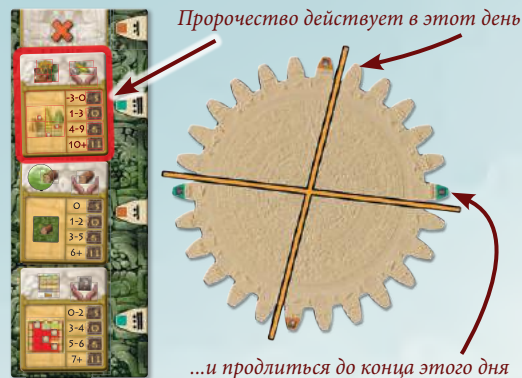
## ГРАНИЦЫ ПРОРОЧЕСТВ

Каждое пророчество предсказывает бедствие, которое продлится одну четверть игры. Первое пророчество начинает действовать на следующий день после первого Дня Пищи. Это бедствие действует до конца второго Дня Пищи.

На следующий день второе пророчество вступает в силу, и это бедствие длится до конца третьего Дня Пищи. Затем вступает в силу третье пророчество, которое длится до конца игры.

Это остаётся верным, даже если кто-либо пользуется правом на ускорение времени, чтобы заставить День Пищи наступить на один зубец шестерёнки раньше. Никакое пророчество не действует в ходе первой четверти игры. В течение последующих трёх четвертей каждое из пророчеств будет действовать по очереди. Действие каждого пророчества начинается на следующий день после Дня Пищи и заканчивается в конце следующего Дня Пищи.

Пример:



## БЕДСТВИЯ

В верхней половине тайлов пророчеств изображено бедствие. Оно сделает определённый аспект игры более сложным, пока действует пророчество. Бедствие длится до конца Дня Пищи. Оно по-прежнему распространяется, даже когда вы собираете награды в этот День Пищи.

Если бедствие заставляет вас платить при получении награды от храма или здания, вы можете не платить и не получать награду.

Подобным образом, если действие даёт несколько выгод, а бедствие обязывает вас заплатить за одну из них, вы можете не платить и не получать эту выгоду. В таком случае вы по-прежнему получаете остальные выгоды.

Пример:



Данное пророчество обязывает вас отдать 1 кукурузу, когда вы получаете кубик золота. Действие 5 на шестерёнке Иашичи-лан даёт вам 1 золото, 1 камень и 2 кукурузы. Когда действует это пророчество и вы выполняете данное действие, перед вами два варианта:

- 1) взять 1 камень и 2 кукурузы;
- 2) взять 1 золото, 1 камень и 1 кукурузу.

Учтите, что вы можете выплатить стоимость той кукурузой, которую получили, выполнив действие. Вы можете также отдать 1 кукурузу, затем взять 1 золото, 1 камень и 2 кукурузы – результат будет тем же.

Теперь предположим, что у вас третий уровень развития ресурсной технологии. При обычных обстоятельствах за это действие вы могли бы получить 2 золота, 2 камня и 2 кукурузы. При действии данного пророчества перед вами три варианта:

- 1) взять 2 камня и 2 кукурузы;
- 2) взять 1 золото, 2 камня и 1 кукурузу;
- 3) взять 2 золота и 2 камня.

Каждое бедствие описано в Приложении к правилам.

## БОНУСНЫЕ ОЧКИ

По окончании бедствия (после того, как все покормили рабочих и получили награды) игроки считают бонусные очки, указанные на другой половине тайлов пророчеств. Обратите внимание, что можно потерять очки вместо того, чтобы их получить. (Если вы теряете очков больше, чем у вас имеется, вы уходите в минус).

Награда связана с бедствием. Например, если пророчество предсказывает, что здания станут более дорогостоящими, тогда игроки будут вознаграждены за них. В счёт пойдут все здания, независимо от того, когда они были построены, поэтому более мудрый правитель подготовится заранее, построив здания до тех пор, пока они не подорожают. Такова ценность пророчеств.

Награды описаны в Приложении к правилам.

# НОВЫЕ ЗДАНИЯ

Как и все другие цивилизации, майя строили новые здания поверх руин.

## СВОЙСТВА

Свойства зданий, отсутствующих в базовой игре, описаны в Приложении к правилам. Однако все здания первой эпохи имеют свойство, называемое реконструкцией, о котором мы сейчас подробно расскажем.

## РЕКОНСТРУКЦИЯ



Все 4 здания первой эпохи из данного дополнения могут быть реконструированы. Это свойство можно применить к монументу или зданию, которое вы построили позже

по ходу игры. Реконструкция позволяет вам снести старую постройку и, используя ресурсы, возвести новую.

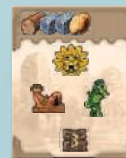
Сбросьте здание со значком реконструкции. Это считается оплатой за каждый кубик ресурсов, который изображён на обоих тайлах. Вам нужно оплатить только те кубики ресурсов, которые не требовались при постройке старого здания. (Но все кубики, которые были необходимы для постройки старого здания и не требуются при постройке нового, теряются. Вы не получаете «сдачу»).

Если вы сооружаете здание действием 4 на шестерёнке Ушмаль, то сначала рассчитайте скидку, прежде чем переводить цену в кукурузу). Нельзя реконструировать более чем одну постройку, чтобы построить одно здание или монумент. Если здание сбрасывается из-за реконструкции, оно больше не считается принадлежащим вам и вы не можете далее получать от него какие-либо выгоды или награды. В частности, если здание обеспечивает вас каким-то ресурсом в Дни Пищи, вы не можете больше получать эту награду после того, как сбросили это здание.

Пример:



У зелёного игрока есть два этих здания.



Он хочет соорудить такое.

Перед ним 3 варианта:

1. Оставить оба старых здания

и отдать за новое;

2. Сбросить только синее здание

и отдать за новое;

(или отдать , если используется действие 4 на шестерёнке Ушмаль);

3. Сбросить только зелёное здание и отдать

за новое (или , если используется действие 4 на шестерёнке Ушмаль).

Он не может сбросить оба здания и бесплатно построить новое, поскольку нельзя дважды применять свойство реконструкции, чтобы возвести одно и то же здание (или монумент).



# ПЯТЫЙ ИГРОК

Вырос новый правитель, соперничающий за господство в культуре майя. Отныне все правители просят своих людей работать быстрее.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВПЯТЕРОМ

Это расширение содержит дополнительные компоненты, чтобы можно было играть впятером.



Как обычно, число полей в джунглях соответствует числу игроков. Используйте тайлы урожая, включённые в это расширение, чтобы подготовить пятое поле для каждого действия по

сбору урожая на шестерёнке Паленке (2, 3, 4 и 5). Поле быстрых действий и тайлы быстрых действий необходимо подготовить в соответствии с описанием ниже.

## БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Быстрое действие – это особое действие, доступное только в течение короткого промежутка времени. Доступное для выполнения быстрое действие часто меняется. Действие называется быстрым, потому что игроку, выбирающему его, приходится выполнять действие на том же ходу.

### ПОДГОТОВКА



Положите поле быстрых действий на основное игровое поле так, чтобы оно закрыло собой клетку первого игрока (как показано на рисунке).

Разделите тайлы быстрых действий в соответствии с их оборотными сторонами на две стопки и перемешайте каждую стопку по отдельности, лицевой стороной вниз.

Положите тайлы быстрых действий второй эпохи рядом с игровым полем. Они понадобятся позднее. Возьмите все тайлы быстрых действий первой эпохи и разместите их лицевой стороной вверх на шестерёнке Цолькин в случайном порядке так, чтобы каждый тайл соответствовал двум дням первой эпохи. Тайлы охватывают верхнюю часть шестерёнки, от стартового бирюзового зубца до бирюзового зубца напротив.



Тайл быстрого действия, соответствующий стартовому зубцу, – это первое доступное быстрое действие. Положите его на поле быстрых действий.

## ВЫБОР БЫСТРОГО ДЕЙСТВИЯ

Во время хода, на котором вы размещаете рабочих, одним из возможных вариантов действий для вас является размещение одного рабочего на клетке быстрого действия.

Размещение на любой из клеток быстрого действия стоит 1 кукурузу. Нельзя размещать рабочих более чем на одной клетке быстрого действия за один ход (но можно разместить одного рабочего на клетке быстрого действия, а другого – на клетке первого игрока). Если все клетки быстрого действия заняты, нельзя осуществить быстрое действие на этом ходу.

## ВЫПОЛНЕНИЕ БЫСТРОГО ДЕЙСТВИЯ

Доступное быстрое действие – это то действие, которое нарисовано на тайле, лежащем в данный момент на поле быстрых действий. Тайлы быстрых действий описаны в Приложении к правилам. Клетка быстрого действия похожа на клетку первого игрока:

- ♦ Вам придётся использовать выгоды от занятия клетки на этом же ходу. Как только вы закончили размещение рабочих, вы должны выполнить быстрое действие. (Если вы также разместили рабочего на клетку первого игрока, то можете взять накопившуюся там кукурузу до выполнения быстрого действия.)
- ♦ Вам не нужно ждать хода, на котором вы будете возвращать рабочих, чтобы вернуть этого рабочего обратно. Рабочий на клетке быстрого действия возвращается к вам автоматически в конце раунда.

Нельзя размещать рабочего на клетке быстрого действия, если вы не можете выполнить это действие. Например, если быстрое действие позволяет вам выплатить 1 кукурузу и построить здание, вы не можете выбрать действие, пока у вас не будет всех ресурсов, необходимых для постройки одного из доступных зданий, и хотя бы 1 кукурузы к тому моменту, как придётся выполнять действие. Если вы выбрали быстрое действие, то обязаны выполнить его в конце своего хода.

Хотя быстрые действия схожи с действиями, доступными повсюду на игровом поле, ни одна из ваших технологий не применяется к быстрым действиям. Например, если вы используете быстрое действие, чтобы получить 1 дерево, нельзя применить первый уровень развития ресурсной технологии, который даёт вам 1 дополнительное дерево (поскольку он применяется только к определённым действиям на шестерёнках Йашчилан и Паленке). Однако на быстрые действия могут оказывать влияние другие вещи, такие как пророчества и особые способности племён.

## СМЕНА БЫСТРОГО ДЕЙСТВИЯ

Когда стрелка указывает на зубец, соответствующий новому тайлу быстрого действия, уберите старый тайл быстрого действия с поля быстрых действий и положите ему на замену новый.

Таким образом, доступное быстрое действие будет меняться через раунд (или раньше, если кто-то воспользуется правом на ускорение времени).

## БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВТОРОЙ ЭПОХИ

Вскройте быстрые действия второй эпохи во время первого Дня Пици, после того как покормили рабочих. К этому времени с шестерёнки Цолькин уже будут убраны 4 или 5 быстрых действий первой эпохи. Случайным образом поместите тайлы быстрых действий второй эпохи на шестерёнку Цолькин, так же как уже делали с тайлами первой эпохи, за исключением того, что на этот раз вы размещаете только 6 тайлов, начиная с зубца, следующего за бирюзовым зубцом.



Последнее быстрое действие станет доступным за два дня до финального раунда, а это означает, что оно будет доступным в течение трёх раундов (если не пропускаются дни).

## ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ МЕНЬШЕГО ЧИСЛА ИГРОКОВ

Если вы хотите использовать быстрые действия при игре с числом игроков меньше пяти, то можете добавить 6 рабочих-болванчиков, чтобы шестерёнки были так же заполнены, как при игре впятером. Используйте тайлы начального благосостояния, чтобы разместить рабочих-болванчиков, как это описано в правилах к основной игре. (За исключением того, что теперь мы рекомендуем брать диски неиспользуемых цветов для обозначения рабочих-болванчиков. Это позволяет легче отличать рабочих-болванчиков от рабочих игроков.)

- ♦ При игре вдвоём используйте 18 рабочих-болванчиков и разместите первых двух на клетках быстрых действий.
- ♦ При игре втроём используйте 12 рабочих-болванчиков и разместите первого на клетке быстрого действия.
- ♦ При игре вчетвером используйте 6 рабочих-болванчиков и разместите первого на клетке быстрого действия.

Рабочий-болванчик на клетке быстрого действия перекрывает её на всём протяжении игры. Примечание: Может случиться так, что вам не хватит оставшихся тайлов начального благосостояния, чтобы разместить всех рабочих-болванчиков. Тогда просто разместите столько, сколько возможно. Затем, после того как игроки выбрали тайлы начального благосостояния, воспользуйтесь для размещения рабочих-болванчиков сброшенными тайлами.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ФЕРМЫ

В основной игре рабочие всегда требуют 2 кукурузы в Дни Пищи. В данном дополнении для пророчества ГОЛОД и племени ЯЛУК может потребоваться больше кукурузы. Если рабочие требуют больше чем 2 кукурузы, вам необходимо следовать следующим правилам для ферм.



Этот значок на самом деле означает «один из ваших рабочих требует на 2 кукурузы меньше». (В основной игре это то же самое, что и «не требует кукурузы», но теперь необходимо выражаться более точно.) Ни один рабочий не может получать выгоду от более чем одного из этих свойств.



Это значок по-прежнему означает, что все ваши рабочие требуют на 1 кукурузу меньше. Это накопительное свойство, так что все ваши рабочие могут получать выгоду от двух таких свойств, если таковые у вас имеются. (Все они будут требовать на 2 кукурузы меньше, что не всегда одно и то же, что и «не требуют кукурузы».)

### Пример 1:



Сейчас время ГОЛОДА. Все рабочие требуют 3 кукурузы, а не 2. У вас 3 рабочих и 3 фермы.

Два свойства «накормите всех рабочих 1 кукурузой» обеспечивают каждого рабочего 2 кукурузами. Свойство «накорми одного рабочего 2 кукурузами» обеспечивает ещё 2 кукурузы одному из рабочих. Нужды этого рабочего полностью удовлетворены. (Больше, чем надо, на самом деле. Свойства дают рабочему 4 кукурузы, а ему требуется всего 3.) Вам нужно накормить остальных 2 кукурузами.

### Пример 2:



Сейчас также время ГОЛОДА. Более того, вы племя ЯЛУК, которое всегда требует дополнительно 1 кукурузу. Поэтому каждому вашему рабочему требуется 4 кукурузы во время ГОЛОДА. У вас 5 рабочих и 3 фермы.

Каждое свойство «накорми одного рабочего 2 кукурузами» обеспечивает 2 кукурузы одному рабочему. У ваших ферм 6 таких свойств, но ни одному рабочему нельзя пользоваться ими больше одного раза, поэтому вы можете применить их только 5 раз, по одному на рабочего. Это составляет 2 кукурузы каждому. Свойство «накормите всех рабочих 1 кукурузой» обеспечивает ещё 1 кукурузой каждого рабочего. Вам осталось накормить каждого 1 кукурузой, итого 5 кукуруз.

## ПОЯСНЕНИЯ ПЛЕМЕН

**АН СНУУ КАК (АХ ЧУЙ КАК):** 2 или более рабочих должны быть размещены на шестерёнках. Клетка первого игрока и клетки быстрых действий находятся не на шестерёнках и не учитываются. Когда вы забираете 1 рабочего, у вас есть те же варианты действий, что и во время хода, на котором вы возвращаете рабочих: выбрать соответствующее действие, выбрать действие с меньшим номером, выплатив кукурузу, или ничего не делать.

**АНАУ ШАМАНЕЗ (АХАУ ШАМАХЕ):** Можно использовать совместно с первым уровнем теологической технологии, чтобы поместить 1 хрустальный череп на 2 клетки действия вперёд в Чичен-Ице (за 1 кукурузу). Вы можете воспользоваться этой способностью, даже если действие впереди – «Выполните любое действие». Например, на действии 5 шестерёнки Тикаль вы можете отдать 1 кукурузу, чтобы выполнить действие 6, которое позволяет вам выполнить любое действие без дополнительной стоимости.

**АНМАКИQ (АХМАКИК):** Эта способность нарушает правило, которое обязывает вас каждый ход либо размещать, либо забирать рабочих.

**ВАКАВ (БАКАБ):** Ваша способность начинать каждый ход минимум с 2 кукурузами не считается вымаливанием. Это не заставляет вас опускаться на 1 ступень в храме. Вымаливанием считается получение 4 кукуруз в начале хода, после чего вы опускаетесь на 1 ступень в храме.

**ВАЛАМ (БАЛАМ):** Обратите внимание, что вы получаете всего 1 кукурузу, а не по 1 кукурузе за каждый шаг в обратном направлении. Вы можете использовать полученную 1 кукурузу, чтобы оплатить стоимость, связанную с действием. Вы можете даже использовать эту способность на клетке «Выполните одно любое действие на этой шестерёнке». Например, на действиях 6 или 7 шестерёнки Йашчилан вы можете выполнить действие с меньшим номером и получить 1 кукурузу вместо того, чтобы выполнить действие с меньшим номером бесплатно.

**СИТ-ВОЛОН-ТУМ (ЧИТ БОЛОН ТУМ):** Например, чтобы разместить 1 рабочего на клетке действия, вы платите 3 кукурузы. Для размещения двух рабочих на двух клетках действия стоимостью 5 вы можете отдать 3 за первого и 5+1 за второго или 5 за первого и 3+1 за второго – в любом случае 9 кукуруз. Когда ваш рабочий выталкивается на эту дополнительную клетку действия (8-я на большинстве шестерёнок, 11-я – на шестерёнке Чичен-Ица), он ещё не слетает с шестерёнок. Например, если у вас есть рабочий на действии 6 в Паленке, игрок может воспользоваться правом на ускорение времени и задвинуть вашего рабочего на действие 8 в Паленке. Если ваш рабочий находится на действии 8 в Паленке, следующий поворот шестерёнок сбросит его.

**НУРАКАН (ХУРАКАН):** Вы также можете оплачивать использование клеток действий с меньшими номерами на любой шестерёнке. Например, на действии 4 в Паленке вы можете отдать 1 кукурузу, чтобы выполнить действие 3 в Йашчилане или Паленке.

**ITZAMNÁ (ИТЦАМНА):** Продвижение с 1-го уровня на 2-й стоит вам 1 кубик, а со 2-го на 3-й – 2 кубика. Когда вы перешагиваете 3-й уровень в какой-либо технологии, то можете взять бонус 4-го уровня в любой из четырёх технологий. Так, если вы находились на 3-м уровне в сельском хозяйстве, то можете отдать 1 кубик, чтобы получить хрустальный череп, даже если находитесь на нулевом уровне развития теологической технологии.

**IXTAB (ИШТАБ):** Сначала получите ваши начальные бонусы благосостояния, затем опуститесь на 1 ступень в одном из храмов.

**VACUB-SAQUIX (ВУКУБ КАКИШ):** Вы выбираете одну клетку на одной из шестерёнок, которая будет считаться «занятой», и все размещаемые вами в течение хода на этой шестерёнке фишки могут пропускать данную клетку.

**ХАМАН ЕК (ШАМАН ЕК):** Вы можете пользоваться данной способностью в любое время в течение своего хода. Таким образом, вы можете воспользоваться ей перед тем, как оплачивать стоимость, связанную с действием, или до того, как платите за размещение рабочих на шестерёнках. Обратите внимание, что вы не можете воспользоваться этой способностью, когда кормите своих рабочих в конце Дня Пищи, поскольку это происходит уже после вашего хода (и после ходов всех остальных игроков). Планируйте наперёд.

**YALUK (ЯЛУК):** Стоимость всегда составляет дополнительно 1 кукурузу. Если действует пророчество ГОЛОД, ваши рабочие требуют 4 кукурузы вместо 3. Чтобы понять, как эти свойства взаимодействуют с фермами, смотрите раздел «Фермы» на стр. 10.

**YUMKAAX (ЮМКАШ):** Чтобы рассчитать стоимость размещения нескольких рабочих, пользуйтесь таблицей на вашем тайле племени вместо таблицы на игровом планшете. Стоимость клеток действия на игровом поле остаётся той же.

## БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ



Получите 3 кукурузы.



Получите 1 дерево и 1 кукурузу.



Получите 1 камень.



Получите 1 золото.



Продвиньте на 1 уровень любую технологию, выплатив обычную стоимость.



Обменяйте кукурузу и ресурсы столько раз, сколько пожелаете (аналогично действию 2 на шестерёнке Ушмаль).



Отдайте 1 кукурузу и постройте здание.

Напоминание: технологии никогда не применяются к быстрым действиям.



# СВОЙСТВА НОВЫХ ЗДАНИЙ



При постройке другого здания или монумента вы можете сбросить одно здание с таким символом использовать его стоимость как скидку. (Но нельзя сбрасывать более

одного здания, чтобы получить большую скидку).  
 Подробней смотри на стр. 5.



Отныне в конце каждого Дня Пищи (после того, как все сделали свои ходы, но ещё не покормили рабочих) вы получаете указанную награду. (Полученная кукуруза может служить пищей для рабочих.)

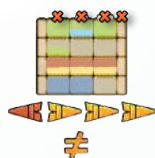


Отныне в конце каждого Дня Пищи (после того, как все сделали свои ходы, но ещё не покормили рабочих) вы получаете 1 кубик дерева или 1 хрустальный череп. Дерево является наградой во время первых двух Дней Пищи, а черепа – во время последних двух.



После постройки этого здания немедленно поместите на нём хрустальный череп (тот, который указан в стоимости).

После размещения черепа вы получаете указанную награду. Если у вас 2-й уровень теологической технологии, вы можете использовать её. Размещённый тут череп считается черепом, размещённым в Чичен-Ице (даже для монумента из оригинальной игры). Вам необходимо иметь хрустальный череп, чтобы соорудить данное здание. Чтобы возвести его, используя действие 4 на шестерёнке Ушмаль, отдайте 2 кукурузы и 1 череп. (Кукуруза заменяет золото, но не может заменить череп.) 3-й уровень архитектурной технологии относится только к ресурсам, но не к черепам.



Выберите одну технологию, в которой ваш маркер находится хотя бы на первом уровне. Убавьте 1 уровень в этой технологии и добавьте по одному уровню в трёх других технологиях без уплаты каких

либо ресурсов. (Если вы продвигаетесь в технологии, которая уже находится на 3-м уровне, то получаете обычный бонус).



Вы можете построить монумент (как если бы выполняли действие 4 на шестерёнке Тикаль).

# ПРОРОЧЕСТВА

Многие из этих пророчеств обязывают вас выплатить дополнительную стоимость за то, чтобы сделать что-либо (получить ресурс или продвинуться в храме). Если вы не оплачиваете стоимость, то не получаете этого.



**ГНЕВНЫЕ БОГИ:** Когда вы поднимаетесь на 1 ступень в любом храме, отдайте 1 кукурузу. Очки начисляются исходя из общего числа ступеней, на которое вы поднялись с начала игры. Начальная ступень считается нулём, а нижестоящая – как -1.



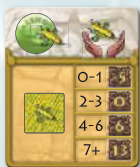
**РАССЕРЖЕННЫЙ БОГ:** Когда вы продвигаетесь на 1 ступень вверх в указанном храме, вы должны отдать 1 кубик ресурса.

Очки начисляются исходя из общего числа ступеней в данном храме, на которое вы поднялись с начала игры.



**ЛЕСНЫЕ ПОЖАРЫ:** Когда вы собираете дерево в Паленке, то получаете на 1 кубик меньше, чем обычно.

Очки начисляются исходя из количества ваших тайлов дерева.



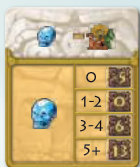
**ЗАСУХА:** Когда вы собираете кукурузу в Паленке, то получаете на 1 единицу меньше, чем обычно. (Это не относится к действию 1 в Паленке – рыбалке).

Очки начисляются исходя из количества ваших тайлов кукурузы.



**НЕХВАТКА ЗОЛОТА:** Когда вы получаете кубик золота, вы должны отдать 1 кукурузу. (Если одновременно получаете кукурузу и золото, то можете использовать кукурузу для оплаты за золото).

Очки начисляются исходя из количества кубиков золота в вашем запасе.



**ОСКВЕРНЕНИЕ:** Когда вы получаете хрустальный череп, вы должны оплатить его стоимость, опустившись на 1 ступень в любом храме.

Очки начисляются исходя из количества хрустальных черепов в вашем запасе. (Размещённые черепа не считаются).



**НЕХВАТКА УЧИТЕЛЕЙ:** При продвижении на один уровень технологии (даже с 3-го уровня) вы должны отдать 1 дополнительный кубик ресурса.

Очки начисляются исходя из общего числа уровней технологий, которых вы достигли. (Продвижения дальше 3-го уровня не считаются).



**ЗАБЫТЫЕ ЗНАНИЯ:** Вы не можете пользоваться эффектом 2-го уровня любой технологии. (Но вам по-прежнему необходимо продвинуться на 2-й уровень, прежде чем достичь 3-го.)

Очки начисляются исходя из общего числа технологий, в которых вы достигли хотя бы 2-го уровня.



**НАСЕЛЁННЫЕ ГОРОДА:** При строительстве здания (но не монумента) отдайте 1 дополнительный кубик ресурса (любого типа). Если вы строите здание, оплачивая стоимость

кукурузой, отдайте дополнительно 2 кукурузы (вместо 1 кубика ресурса).

Очки начисляются исходя из количества ваших зданий. (Монументы не считаются.)



**ГОЛОД:** В День Пищи в текущей четверти игры каждый рабочий требует дополнительно 1 кукурузу. Так что вам нужно кормить каждого рабочего 3 кукурузами вместо 2. См. раздел «Фермы» на стр. 10 для подробностей о фермах и ГОЛОДЕ.

Очки начисляются исходя из числа рабочих, которых вы прокормили. (Если вы теряете очки за то, что не прокормили рабочего, то этот рабочий не учитывается).



**СИЛЬНЫЕ ПАВОДКИ:** При размещении рабочего в Чичен-Ице отдайте 2 кукурузы.

Очки начисляются исходя из числа ваших рабочих, находящихся на шестерёнке Чичен-Ица.

A GAME BY

DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRATION: MILAN VAVROŇ

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

TRANSLATION: JASON HOLT

MAIN TESTERS: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERS: Kreten, Vitek, Vlaďa, Filip, Paul, Vladimír,

Jirka Bauma, Plema, Pidgin, Raďka, Rychlík, Eshu,

Tuko, eklp, ěilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Iďo

Tráini, Simone Tascini and the friends from Tempio

di Kurna, and many others from the Gathering of

Friends and other gaming events.



© Czech Games Edition,  
 October 2013

www.CzechGames.com

# ТАЙЛЫ ПЛЕМЕН

## АН ЧУУ КАК



## А ЧУЙ КАК

Если вы размещаете как минимум двух рабочих на шестерёнках на своём ходу, то можете затем забрать одного другого рабочего (как если бы вы решили забрать одного рабочего на ходу с возвращением).

## HURACAN



## ХУРАКАН

Для вас Тикаль и Ушмаль – одно и то же место. Например, если ваш рабочий может выполнить действие 5 на шестерёнке Тикаль, то вместо этого вы можете выполнить им действие 5 на шестерёнке Ушмаль. Также одним и тем же местом для вас являются Йашчилан и Паленке.

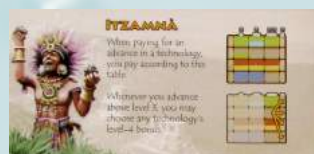
## АНАУ ШАМАНЕЗ



## АХАУ ШАМАХЕ

На ходу с возвращением рабочих один из них может выполнить действие на единицу дороже того действия, на котором он стоял. Использование этой привилегии стоит вам 1 кукурузу.

## ITZAMNA



## ИТЦАМНА

При оплате продвижения по шкале технологий вы можете платить в соответствии с данной таблицей. Когда вы продвигаетесь выше 3-го уровня, вы можете выбрать бонус 4-го уровня любой технологии.

## АНМАКИQ



## АХМАКИК

Вы можете пропустить свой ход (ни размещать, ни забирать рабочих). Если сделаете это, получите 2 кукурузы.

## IXTAB



## ИШТАБ

При выборе тайлов начального благосостояния вы оставляете себе 3 (и сбрасываете только 1). После этого опуститесь на 1 ступень в любом храме.

## БАКАВ



## БАКАБ

Если в начале вашего хода у вас меньше 2 кукурузы, возьмите её из общего запаса, чтобы начать ход ровно с 2. Если вы вымалываете зерно, то получаете 4 кукурузы вместо 3.

## VACUB-CAQUIX



## ВАКУБ КАКИШ

При размещении рабочих на шестерёнках вы можете пропустить одну незанятую клетку, как если бы она была занята. (Выбирайте одну клетку одной шестерёнки на каждом ходу с размещением).

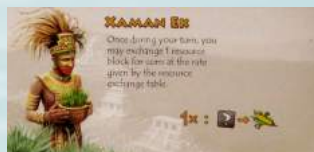
## BALAM



## БАЛАМ

Когда вы забираете рабочего и выбираете действие с меньшим номером, то получаете 1 кукурузу. Вы не платите 1 кукурузу за каждый шаг назад.

## XAMAN EK



## ШАМАН ЕК

Один раз в течение своего хода вы можете обменять 1 кубик ресурса на кукурузу по курсу, указанному в таблице обмена ресурсов.

## СИТ-БОЛОН-ТУМ



## ЧИТ БОЛОН ТУМ

Один раз за ход, при оплате размещения рабочего на шестерёнке кукурузой, вы можете отдать 3 кукурузы вместо стоимости клетки действия. (Это не влияет на стоимость размещения нескольких рабочих.) На каждой шестерёнке у вас есть 1 дополнительная клетка (8-я на боль-шинстве шестерёнок, 11-я в Чичен-Ице). Она действует как обычная клетка с наибольшим номером – позволяет вам выполнить любое действие на этой шестерёнке без дополнительной стоимости.

## YALUK



## ЯЛУК

Вы начинаете игру с пятью рабочими вместо трёх. Каждый ваш рабочий требует 1 дополнительную кукурузу во время Дней Пищи (3 вместо 2). Каждый не накормленный рабочий стоит вам 5 победных очков вместо 3.

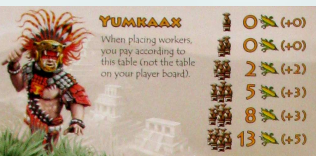
## ЕК СНИАН



## ЕК ЧУА

Вы можете брать на время ресурсы из общего запаса. В любое время вы можете погасить часть долга или весь свой долг, возвратив приобретённые ресурсы. В каждый День Пищи, после кормления рабочих и получения наград, вы должны отдать указанное количество кукурузы за каждый оставшийся кубик долга. Каждый кубик долга, за который вы не смогли рассчитаться, стоит вам очков. Также вы теряете очки за каждый кубик долга, оставшийся после заключительного Дня Пищи. (Ведите подсчёт своих долгов, помещая запасные кубики на этом тайле).

## YUMKAAX



## ЮМКАШ

При размещении рабочих вы платите в соответствии с данной таблицей (а не таблицей на вашем планшете).