

TEOTIHUACAN

MIASTO BOGÓW

ZASADY GRY

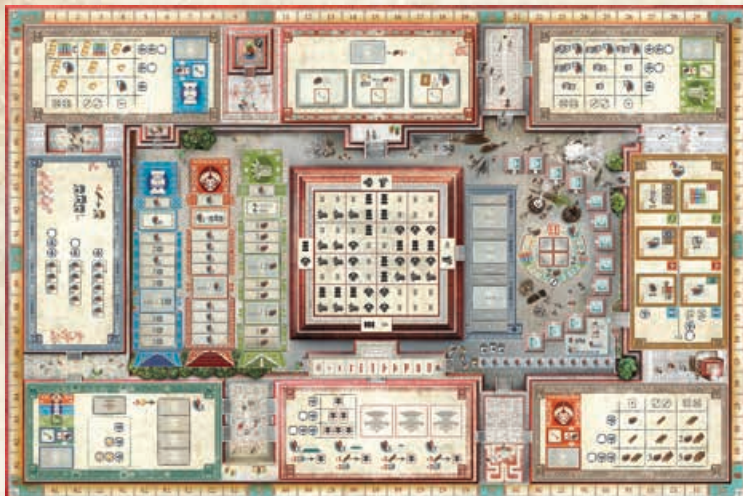


CEL GRY

Gracze wcielają się w potomków potężnych rodów arystokratycznych, którzy starają się osiągnąć wieczną chwałę poprzez udział w budowie miasta Teotihuacan. Zdobywaj Punkty Zwycięstwa na wiele sposobów: zostając ulubieńcem bogów, stając się najwybitniejszym budowniczym piramidy, lub posiadając najbardziej prestiżowe grobowce w Alei Umarłych! Niech bogowie dopomogą ci w zwycięstwie!

KOMPONENTY

Plansza Główna



6 Plansz Akcji (o numerach od 2 do 7)

- Las (2)
- Kamieniołom (3)
- Złóża Złota (4)
- Pracownia Alchemiczna (5)
- Posiadłość Arystokratów (6)
- Warsztat Zdobniczy (7)



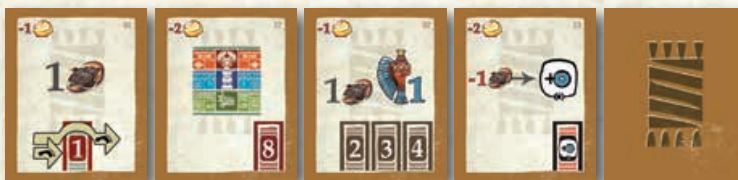
15 płytek Zdobień



54 płytki Odkryć



9 płytek Technologii



18 płytek Startowych



9 płytek Pałacu, podzielonych na trzy kategorie (A, B, C)



7 płytek Przychylności Bogów



2 znaczniki Kalendarza: 1 ciemny, 1 jasny



11 Budynków



- 32 płytki Piramidy



- 4 żetony Kolejności



- Komponenty graczy w czterech kolorach

- 4 kości reprezentujące robotników



- 12 drewnianych dysków: 6 znaczników Technologii, 6 znaczników Torów



- 1 kolorowy znacznik gracza



- Zasoby:

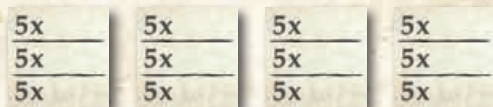
- żetony kakao o wartościach 1 i 5



- 60 znaczników zasobów: 20 drewna, 20 kamieni, 20 złota



- 4 żetony mnożenia



- Pula kakao oraz pozostałych zasobów jest z założenia nieskończona. Jeżeli znaczniki danego zasobu zostaną wyczerpane, użyjcie żetonów mnożenia, aby odzwierciedlić swój aktualny stan posiadania.

Zalecamy, żebyście podczas swojej pierwszej rozgrywki w Teotihuacan używali Plansz Akcji nadrukowanych na Planszy Głównej. Zwyczajnie pomińcie kroki 2, 3, 4 oraz 5 „Przygotowania planszy”. Odłóżcie wszystkie Plansze Akcji, płytki Pałacu, płytki Technologii oraz płytki Przychylności Bogów do pudełka bez umieszczania żadnego z nich na Planszy Głównej. Ponadto podczas „Przygotowania graczy” zastosujcie się do opisu z kroku 6.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotowanie planszy

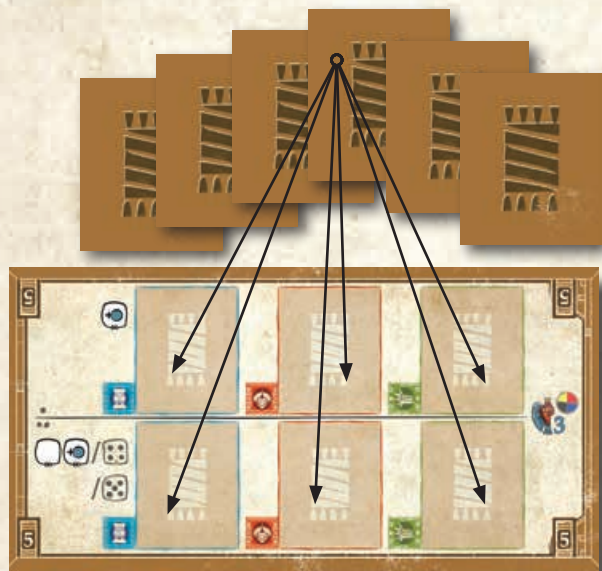
1. Umieście Planszę Główną na środku stołu.
2. Potasujcie Plansze Akcji oznaczone cyframi od 2 do 7 i losowo rozmieście je odkryte na obszarach o numerach 2, 3, 4, 5, 6 i 7 Planszy Głównej, zakrywając w ten sposób nadrukowane Plansze Akcji. Plansze Akcji oznaczone cyframi 1 i 8 nigdy nie zostaną zakryte innymi Planszami Akcji.



3. W grze występują 3 kategorie płytek Pałacu oznaczone literami A, B lub C (w lewym górnym rogu). Wybierzcie losowo 3 płytki Pałacu, po jednej z każdej kategorii, i umieśćcie je odkryte na wskazanych polach Planszy Akcji Pałacu (1).



4. Dobierzcie losowo 6 płytek Technologii i umieśćcie je odkryte w kolejności rosnącej, wyznaczonej przez nadrukowane na nich numery, na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5) od lewej do prawej, zaczynając od górnego rzędu.



5. Losowo wybierzcie 3 płytki Przychylności Bogów i umieśćcie po jednej odkrytej na przedostatnich stopniach torów każdej ze Świątyń.



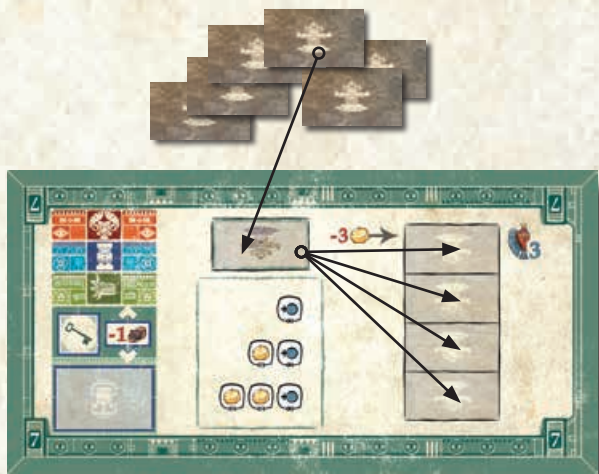
6. Umieśćcie jasny znacznik Kalendarza na polu oznaczonym cyfrą 0 na torze Kalendarza. W zależności od liczby graczy, ciemny znacznik Kalendarza umieśćcie:
- na polu 12 (dla czterech graczy).
 - na polu 11 (dla trzech graczy).
 - na polu 10 (dla dwóch graczy).



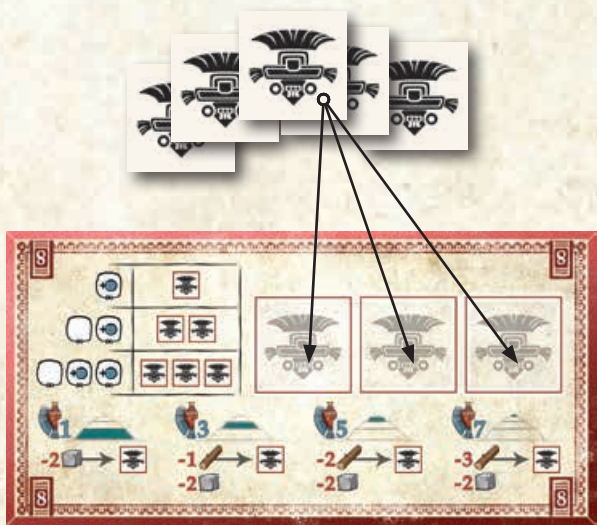
7. Umieśćcie po jednym drewnianym Budynku na każdym polu rzędu Budynków na Planszy Głównej (za wyjątkiem pierwszego pola od lewej, które pozostaje puste).



8. Potasujcie wszystkie płytki Zdobień i umieśćcie je w zakrytym stosie na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7). Następnie dobraćcie 4 płytki Zdobień i umieśćcie je odkryte na wskazanych polach Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7).



9. Potasujcie wszystkie płytki Piramidy i umieśćcie je zakryte w kilku stosach obok Planszy Akcji Placu Budowy (8), a następnie dobraćcie 3 płytki Piramidy i umieśćcie je odkryte na wskazanych polach Planszy Akcji Placu Budowy (8).



10. Następnie dobraćcie losowe płytki Piramidy i umieśćcie je na obszarze Piramidy na jeden z pokazanych poniżej sposobów (kolejno dla 2, 3 lub 4 graczy):

2 graczy



3 graczy



4 graczy



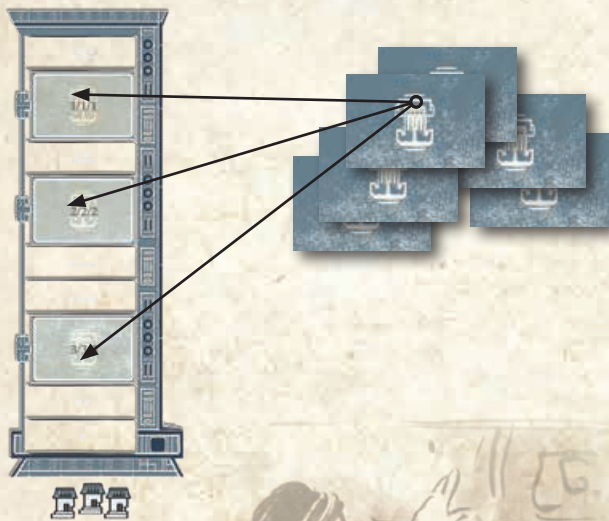
11. Potasujcie wszystkie płytki Odkryć i umieśćcie je zakryte w kilku stosach obok Planszy Głównej.



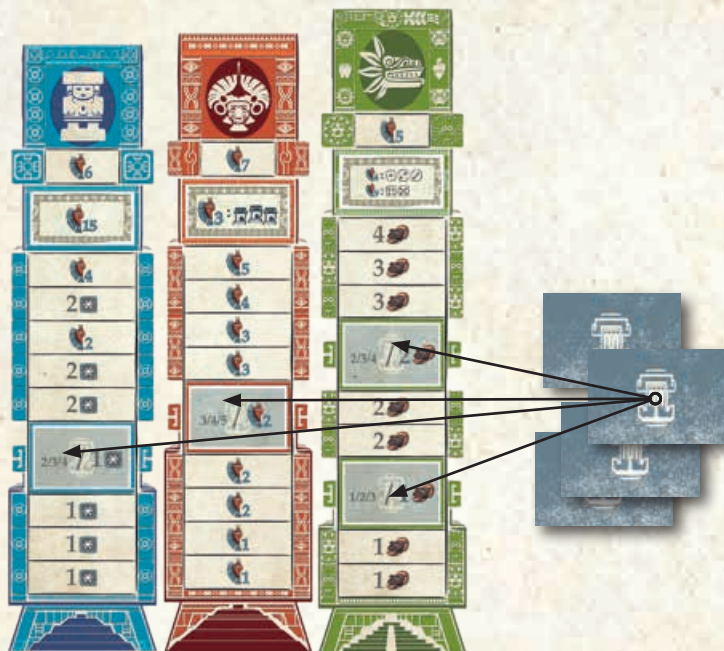
12. Dobierzcie 5 płytek Odkryć i umieście je odkryte na wskazanych polach obok akcji Rytuału na następujących Planszach Akcji: Pałac (1), Las (2), Kamieniołom (3), Złóża Żłota (4), Warsztat Zdobniczy (7).



13. Dobierzcie 6 płytek Odkryć i umieście je odkryte na szarych polach toru Alei Umarłych: 3 płytki na pierwszym szarym polu, 2 płytki na drugim szarym polu i 1 płytka na trzecim szarym polu.



14. Dobierzcie kolejne płytki Odkryć i umieście je odkryte na głównych stopniach torów Świątyń w liczbie wskazanej przez cyfrę na danym polu: dla 2 graczy pierwsza cyfra na głównych stopniach, dla 3 graczy druga cyfra, a dla 4 graczy trzecia cyfra.



Przygotowanie graczy

1. Każdy gracz dobiera żeton gracza w wybranym przez siebie kolorze. Gracz będzie zarządzał robotnikami (kośćmi) właśnie w tym kolorze.
2. Losowo wybiercie Pierwszego Gracza. Ten gracz otrzymuje 1 kakao oraz żeton Kolejności z cyfrą „1”.
3. Gracz siedzący po prawej stronie Pierwszego Gracza (kolejność przeciwna do ruchu wskazówek zegara) otrzymuje 3 kakao oraz żeton Kolejności z cyfrą równą liczbie graczy („2” przy rozgrywce dla dwóch graczy, „3” przy rozgrywce dla trzech graczy, „4” przy rozgrywce dla czterech graczy). Od tej pory ten żeton będzie nazywany żetonem Ostatniego Gracza.
4. Każdy z pozostałych graczy otrzymuje po 2 kakao oraz żeton Kolejności odpowiadający ich kolejności w rundzie (gdzie gracz siedzący po lewej stronie Pierwszego Gracza otrzyma żeton z cyfrą „2” itd.).
5. Każdy gracz dobiera 12 dysków odpowiadających kolorem wcześniej wybranemu żetonowi gracza i zatrzymuje sześć z nich jako znaczniki Technologii. Pozostałe sześć dysków umieszcza na następujących torach:

- Pole startowe na torze Piramidy.



- Poniżej pola 1 na torze Alei Umarłych.



- Poniżej pierwszego stopnia każdego z trzech torów Świątyni.



- Pole 0 na torze Punktów Zwycięstwa.



6. Podczas waszej pierwszej rozgrywki:







- Każdy gracz umieszcza jednego ze swoich robotników o sile 3 w kręgu Wstąpienia.















- Oprócz początkowego kakao, gracze otrzymują następujące zasoby:

- Pierwszy gracz otrzymuje: 5 kakao, 1 drewno, 2 kamienie, 4 złota, oraz awans o jeden stopień na torze zielonej Świątyni (co z kolei daje mu 1 dodatkowe kakao). Gracz umieszcza następujących robotników w obszarach ogólnych (patrz ramka na górze s. 8) poniższych Plansz Akcji: robotnik o sile 2 na Planszy Akcji Posiadłości Aristokratów (6), o sile 1 na Planszy Akcji Lasu (2) oraz o sile 1 na Planszy Akcji Placu Budowy (8).







Reguły często odnoszą się do obszaru ogólnego danej Planszy Akcji. Kiedy gracz ma umieścić swojego robotnika (kość) w tym obszarze, umieszcza go na danej planszy w taki sposób, aby nie zakrywał żadnych ilustracji. Zablokowani robotnicy na polach Rytuału (patrz ramka na kolejnej stronie) NIE znajdują się w obszarze ogólnym danej Planszy Akcji, niemniej każdy inny robotnik umieszczony na tej Planszy Akcji znajduje się w jej obszarze ogólnym.

- Drugi gracz otrzymuje: 5 kakao , 4 drewna , 1 kamień , oraz awans o jeden stopień na torach czerwonej  oraz niebieskiej  Świątyni (co dodatkowo daje mu 1 Punkt Zwycięstwa i 1 kamień ). Gracz umieszcza następujących robotników w obszarach ogólnych poniższych Plansz Akcji: robotnik o sile 2 na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7), o sile 1 na Planszy Akcji Lasu (2) oraz o sile 1 na Planszy Akcji Kamieniołomu (3).

Niektóre zdolności zależą od siły twojego robotnika. Siła robotnika to wartość od 1 do 5 przedstawiona na wierzchniej ścianie kości (reprezentującej robotnika). Jeżeli wartość na kości dotrze do 6, ten robotnik **natychmiast** dokonuje Wstąpienia. Proces Wstąpienia został wyjaśniony w dalszej części instrukcji.

- W rozgrywce dla 3 lub 4 graczy: trzeci gracz otrzymuje: awans o jedno pole na torze Alei Umarłych , 4 kakao , 3 drewna , 4 kamienie , oraz awans o 1 stopień na torze niebieskiej  Świątyni (co dodatkowo daje mu 1 złoto ). Gracz umieszcza następujących robotników w obszarach ogólnych (patrz ramka na górze strony) poniższych Plansz Akcji: robotnik o sile 1 na Planszy Akcji Pałacu (1), o sile 1 na Planszy Akcji Lasu (2) oraz o sile 1 na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7).
- W rozgrywce dla 4 graczy: czwarty gracz otrzymuje: 2 drewna , 5 złota , awans o jeden stopień na torze zielonej  Świątyni (co dodatkowo daje mu 1 kakao ), oraz umieszcza swój znacznik Technologii na trzeciej od końca płytce Technologii  o najniższym numerze (co daje dodatkowy awans o jeden stopień na torze zielonej Świątyni, a to z kolei dodatkowo daje mu 1 kakao ). Gracz umieszcza następujących robotników w obszarach ogólnych (patrz ramka na górze strony) poniższych Plansz Akcji: robotnik o sile 1 na Planszy Akcji Kamieniołomu (3), o sile 1 na Planszy Akcji Złóż Złota (4) oraz o sile 1 na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5).

7. Jeżeli jest to wasza kolejna rozgrywka:

- Każdy gracz umieszcza po jednym robotniku o sile 3 w kręgu Wstąpienia, a pozostałych robotników o sile 1 obok swojego żetonu gracza.
- Każdy gracz otrzymuje 4 losowe płytki Startowe. Jeżeli gracz otrzyma płytkę Startową z symbolem płytki Odkryć, za każdy taki symbol ten gracz może dobrać losową płytkę Odkryć , którą pozyskuje, o ile wybierze daną płytkę Startową i pokryje koszt płytki Odkryć.
- Gracze jednocześnie wybierają po 2 płytki Startowe, a pozostałe 2 odkładają do pudełka.
- Każdy gracz otrzymuje wszystkie premie z wybranych płytek:
 - Każde wzmocnienie  zwiększa początkową siłę wybranego robotnika (kości).
 - Gdy gracz otrzymuje awans na torze Świątyni   , natychmiast otrzymuje premię przedstawioną na danym stopniu tego toru Świątyni, zgodnie ze standardowymi regułami gry.
 - Gdy gracz otrzymuje płytkę Technologii , umieszcza swój znacznik na płytce Technologii o najniższym numerze. Nie wydaje przy tym złota, niemniej nadal awansuje na torze odpowiedniej Świątyni.
- W końcu, każdy gracz musi umieścić swoich początkowych robotników w obszarach ogólnych Plansz Akcji odpowiadających cyframi trzem unikatowym oznaczeniom na otrzymanych płytkach Startowych (żaden gracz nie może umieścić więcej niż jednej swojej kości na tej samej Planszy Akcji).

8. Tylko w rozgrywce dla 2 lub 3 graczy:

- W rozgrywce dla 3 graczy, dobierzcie 2 płytki Startowe i umieśćcie 3 robotników w niewykorzystanym kolorze na 3 pierwszych (różnych) Planszach Akcji przedstawionych na płytkach Startowych.
- W rozgrywce dla 2 graczy dwukrotnie powtórzcie krok opisany powyżej. Podczas drugiego dobrania płytek Startowych rozmieście 3 robotników w drugim niewykorzystanym kolorze.
- Ci „neutralni” robotnicy liczą się jako robotnicy innego koloru podczas rozpatrywania wszystkich efektów gry.

9. Odłóżcie wszystkie płytki Startowe (wykorzystane i niewykorzystane) do pudełka.

- Wszystkie niepozyskane płytki Odkryć należy wtasować z powrotem do stosów płytek Odkryć.



ZASADY ROZGRYWKI

Począwszy od Pierwszego Gracza, gracze kolejno rozgrywają swoje tury jak opisano poniżej, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W Teotihuacan nie ma etapów, ani faz; gracze zwyczajnie rozpatrują efekty swoich decyzji jeden po drugim aż do momentu, gdy zostanie zainicjowane Zaćmienie (punktacja), opisane w dalszej części instrukcji.

Tury graczy

Podczas swojej tury musisz wybrać jedną z dwóch możliwości:

- Rozegrać swoją standardową turę ALBO
- Odblokować wszystkich swoich zablokowanych robotników za darmo (patrz ramka obok).

Po wykonaniu jednego z powyższych, jeżeli posiadasz żeton Ostatniego Gracza, przesunij jasny znacznik Kalendarza o jedno pole na torze Kalendarza. Może w ten sposób dojść do zainicjowania Zaćmienia (opisanego w dalszej części instrukcji).



Następnie swoją turę rozgrywa kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

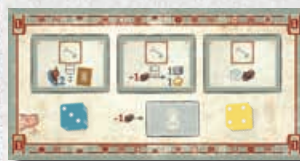
Jeżeli zdecydowałeś się rozgrywać standardową turę, musisz wybrać dokładnie jednego ze swoich odblokowanych (patrz ramka obok) robotników i przemieścić go o 1, 2 lub 3 Plansze Akcji zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: Jeżeli nie posiadasz żadnych odblokowanych robotników lub nie chcesz/nie jesteś w stanie opłacić kosztu ich odblokowania, nie możesz wykonać standardowej tury - zamiast tego musisz wybrać opcję odblokowania swoich robotników za darmo.

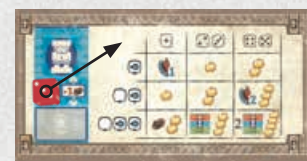
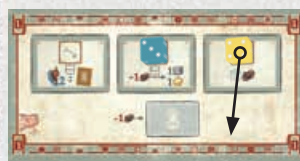
Robotnicy mogą być zablokowani lub odblokowani. Robotnik zostaje zablokowany, gdy znajduje się na polu z symbolem klucza i grubym obramowaniem (czyli tzw. polu akcji Rytuau).



W każdym innym wypadku, robotnik jest odblokowany.



NIE możesz poruszać swoich zablokowanych robotników, ale możesz w dowolnym momencie swojej (standardowej) tury wydać 3 kakao do puli ogólnej, aby odblokować wszystkich swoich robotników. Alternatywnie, możesz wybrać opcję odblokowania wszystkich robotników za darmo, zamiast rozgrywania standardowej tury. Po odblokowaniu robotnika przesunij go do obszaru ogólnego Planszy Akcji, na której się znajduje.



Uwaga: Możesz wydać 3 kakao (lub poświęcić swoją turę, aby odblokować swoich robotników za darmo) nawet wtedy, gdy nie wszyscy twoi robotnicy są zablokowani.

Następnie wykonaj jedną z trzech możliwych Akcji dostępnych na Planszy, na którą **przemieściłeś** swojego robotnika:

- Pozyskaj Kakao
- Odpraw Rytuau
- Wykonaj Akcję Główną



Pozyskaj Kakao

Możesz wykonać akcję Pozyskania Kakao na dowolnej Planszy Akcji. Zanim jednak przeniesiesz swojego robotnika do obszaru ogólnego danej Planszy Akcji, policz w ilu różnych kolorach są robotnicy znajdujący się na tej planszy (nie licząc robotników zablokowanych na polach Rytuału) - otrzymujesz tyle kakao plus 1. Następnie umieść robotnika w obszarze ogólnym danej Planszy Akcji.

PRZYKŁAD

Czarny gracz przesuwając swojego robotnika na Planszę Akcji Kamieniołomu (3) i postanawia przeprowadzić akcję Pozyskania Kakao. Na tej Planszy Akcji znajdują się odblokowani robotnicy w dwóch różnych kolorach: Czerwonym i Żółtym, dlatego Czarny gracz otrzymuje 3 kakao. Zarówno zablokowany Niebieski, jak i nowoprzybyły Czarny robotnik, nie są brani pod uwagę.



1. Jeżeli na polu Rytuału znajduje się robotnik innego gracza, wydaj 1 kakao do puli ogólnej i odblokuj tego robotnika (przenieś go do obszaru ogólnego tej Planszy Akcji). Następnie, umieść swojego nowoprzybyłego robotnika na tym polu Rytuału. Nie możesz w ten sposób odblokowywać swoich robotników!
2. Następnie wybierz jedną z poniższych opcji:
 - Rozpatrz efekt pola Rytuału.
 - W przypadku Planszy Akcji Pałacu (1), zapoznaj się z „Załącznikiem”, aby zobaczyć jakie korzyści daje ci każda z płytek Pałacu.
 - Dla następujących Planszy Akcji: Las (2), Kamieniołom (3), Złóża Złota (4), awansuj o jeden stopień na torze wskazanej Świątyni (patrz ramka na stronie 11).
 - W przypadku Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7), awansuj o jeden stopień na torze jednej, dowolnie wybranej Świątyni.
 - Pozyskaj płytkę Odkryć leżącą poniżej pola Rytuału po opłaceniu przedstawionego na niej kosztu w zasobach (kakao, drewno, kamień, złoto). **WAŻNY WYJĄTEK:** Podczas umieszczania robotnika na Planszy Akcji Pałacu (1), musisz wybrać jedną z płytek Pałacu i rozpatrzyć jej efekt, więc na tej Planszy nie można wybrać wyłącznie tej opcji.
 - Wydaj dodatkowo 1 kakao (przed rozpatrzeniem efektów), aby wykonać obie opisane powyżej akcje. Ta opcja jest również dostępna na Planszy Akcji Pałacu (1).
3. Jeżeli pozyskałeś płytkę Odkryć, dobierz natychmiast kolejną z puli i umieść ją odkrytą na właśnie zwolnionym polu.

Odpraw Rytuał

Akcja Odprawienia Rytuału może zostać przeprowadzona wyłącznie na następujących Planszach Akcji:

- Pałac (1)
- Las (2)
- Kamieniołom (3)
- Złóża Złota (4)
- Warsztat Zdobniczy (7)

Wybierz pole Rytuału na Planszy Akcji.

Plansza Akcji Pałacu (1) zawiera 3 płytki Pałacu, każda z jednym polem Rytuału, podczas gdy pozostałe 4 Plansze Akcji zawierają boczny obszar Świątyni, każdy z jednym polem Rytuału.

Pozyskujesz płytkę Odkryć po opłaceniu kosztu w zasobach, nadrukowanego w lewym górnym rogu płytki (jeżeli w tym miejscu nie ma nadrukowanych żadnych zasobów, pozyskujesz tę płytkę bez ponoszenia kosztów). Musisz opłacić koszt płytki niezależnie od sposobu, w jaki ją pozyskałeś: z toru Świątyni, w wyniku akcji Odprawienia Rytuału lub awansując na torze Alei Umarłych na pole z płytką Odkryć. Nie możesz pozyskać płytki Odkryć, jeżeli nie chcesz lub nie możesz opłacić jej kosztu.

Po pozyskaniu płytki, umieść ją odkrytą przed sobą. Jeżeli jest to Maski, będzie podlegała punktacji podczas każdego następnego Zaćmienia. Jeśli płytki nie przedstawia Maski możesz ją odwrócić (zakryć) w dowolnym momencie podczas swoich tur (nawet zaraz po jej pozyskaniu, jednak możesz ją zachować na później), aby otrzymać pokazane na niej premie. Zachowaj wszystkie zakryte płytki, ponieważ mogą być brane pod uwagę podczas ostatniego Zaćmienia. Zapoznaj się z „Załącznikiem”, aby poznać efekty wszystkich płytek.

PRZYKŁAD

Czerwony gracz porusza swojego robotnika na Planszę Akcji Kamieniołomu (3), aby przeprowadzić akcję Odprawienia Rytuału.



Niebieski gracz ma już swojego robotnika na obszarze Świątyni, więc Czerwony musi wydać 1 kakao i przenieść zablokowanego Niebieskiego robotnika do obszaru ogólnego tej Planszy Akcji.



Czerwony gracz awansuje na torze Zielonej Świątyni (ponieważ obszar Świątyni pokazuje zielony symbol) i otrzymuje 2 kakao. Następnie, Czerwony gracz decyduje się na pozyskane płytki Odkryć pokazanej na obszarze Świątyni i wydaje 1 kakao (plus kolejne 1 kakao wskazane jako koszt płytki), aby ją pozyskać.



Gdy masz awansować na torze jednej z trzech Świątyni, przesunij swój znacznik o jeden stopień do góry.

Jeżeli jest to pomniejszy stopień, natychmiast otrzymujesz przedstawioną na nim nagrodę.



Uwaga: Ikona ✱ oznacza dowolny zasób (drewno, złoto lub kamień).

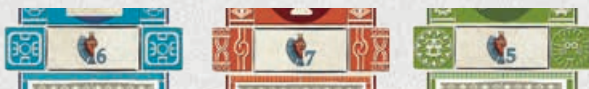
Jeżeli jest to główny stopień, możesz pozyskać jedną z płytek Odkryć leżących na tym stopniu (o ile jeszcze jakaś jest dostępna) ALBO odebrać premię przedstawioną na tym stopniu.



Jeżeli jest to przedostatni stopień, nic się nie dzieje, zwyczajnie odblokowujesz warunek punktacji na zakończenie gry pokazany na płytce Przychylności Bogów leżącej na tym stopniu.



Jeżeli jest to najwyższy stopień, możesz na niego awansować tylko wtedy, gdy nie znajduje się tam żaden ze znaczników pozostałych graczy. Jeżeli na najwyższym stopniu toru danej Świątyni znajduje się znacznik innego gracza, nie możesz wejść na ten stopień.



Wykonaj Akcję Główną

Aby wykonać Akcję Główną na danej Planszy Akcji, policz w ilu różnych kolorach są odblokowani robotnicy znajdujący się na tej planszy (ignorując nowoprzybyłego robotnika) - musisz wydać tyle kakao. Jeżeli nie jesteś w stanie tego zrobić, nie możesz wykonać Akcji Głównej.

Umieść nowoprzybyłego robotnika w obszarze ogólnym danej Planszy Akcji.

Po opłaceniu kosztu w kakao, wykonaj Akcję Główną danej Planszy tak, jak zostało to opisane poniżej. Każda Plansza Akcji cechuje się unikatową Akcją Główną za wyjątkiem Pałacu (1), w którym Akcja Główna jest niedostępna.

Podczas podliczania swoich robotników na potrzeby Akcji Głównej musisz zawsze stosować się do limitu 3. Nawet jeżeli posiadasz wszystkich 4 robotników na tej samej Planszy Akcji, podczas rozpatrywania Akcji Głównej należy ich traktować jako 3 robotników. Przy podliczaniu robotników w celu rozpatrzenia efektów akcji, zawsze należy doliczyć twojego nowoprzybyłego robotnika.

Nie możesz wykonać Akcji Głównej tylko po to, by wzmocnić jednego ze swoich robotników, jednocześnie nie rozpatrując pozostałych efektów.

PRZYKŁAD

Czarny gracz przenosi swojego robotnika na Planszę Akcji Kamieniołomu (3), aby wykonać tam Akcję Główną. Na tej planszy już znajdują się odblokowani robotnicy w 3 kolorach: Czerwonym, Żółtym oraz Czarnym (umieszczonym tam podczas jednej z wcześniejszych tur), więc koszt akcji wynosi 3 kakao. Zablokowany Niebieski robotnik nie jest brany pod uwagę przy ustalaniu kosztu akcji.



Opis Akcji Głównych

Pałac (1)

Plansza Akcji Pałacu (1) NIE posiada Akcji Głównej. Podczas przenoszenia tam robotników gracz może ich umieścić na płytkach Pałacu, aby przeprowadzić akcję Odprawienia Rytuału albo w obszarze ogólnym, aby wykonać akcję Pozyskania Kakao.

Las (2), Kamieniołom (3), Złóża Złota (4)

Liczba twoich odblokowanych robotników w obszarze ogólnym danej Planszy Akcji (łącznie z nowoprzybyłym robotnikiem), wskazuje rząd na Planszy Akcji. Siła twojego robotnika o najniższej wartości, wskazuje kolumnę na Planszy Akcji. Otrzymujesz nagrody (drewno, kamień, złoto, kakao, Punkty Zwycięstwa lub awans na torach Świątyń) przedstawione na polu wspólnym dla powyższego rzędu i kolumny.

Następnie wzmocnij jednego ze swoich robotników (patrz opis w ramce w prawym górnym rogu kolejnej strony) znajdującego się na tej Planszy Akcji. Jeżeli posiadasz na tej Planszy co najmniej 3 robotników, możesz w zamian dwukrotnie dokonać wzmocnienia robotnika lub robotników znajdujących się na tej Planszy Akcji.

PRZYKŁAD

Niebieski gracz wykonuje Akcję Główną na Planszy Akcji Lasu (2) za pomocą dwóch robotników: o sile 2 oraz 5. Skoro najniższa siła wynosi 2, gracz otrzymuje 2 drewna i możliwość wzmocnienia jednego robotnika na Planszy Akcji Lasu (2).






Pracownia Alchemiczna (5)

Wybierz jedną płytkę Technologii na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5), stosując się do poniższych ograniczeń:

1. Jeżeli na tej Planszy Akcji masz tylko jednego robotnika, musisz wybrać płytkę z pierwszego rzędu.
2. Jeżeli masz co najmniej dwóch robotników na tej Planszy Akcji, możesz wybrać płytkę z dowolnego rzędu.
3. **WYJĄTEK:** Jeżeli jest to twój jedyny robotnik na tej Planszy Akcji, ale jego siła wynosi 4 lub 5, możesz wybrać płytkę z dowolnego rzędu, ale jeżeli będzie to Technologia z drugiego rzędu, nie będziesz mógł wzmocnić swojego robotnika po wykonaniu akcji.

Opłać koszt w złocie podany na wybranej płytce, a następnie umieść na niej jeden ze swoich znaczników Technologii (drewniane dyski), aby pokazać, że od teraz jest to twoja Technologia. Zapoznaj się z „Załącznikiem”, aby się dowiedzieć, jakie trwałe premie daje każda z płytek Technologii.

Każdy gracz, który już miał swój dysk na płytce Technologii, na której umieściłeś swój dysk, natychmiast otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa. Nie możesz rozwijać Technologii, którą już znasz (nie możesz umieścić swojego znacznika Technologii na płytce Technologii, na której znajduje się jeden z twoich dysków).

Po umieszczeniu znacznika Technologii, awansuj o jeden stopień na torze jednej ze Świątyń, w zależności od kolumny, w której znajduje się wybrana Technologia:  dla lewej kolumny,  dla środkowej kolumny,  dla prawej kolumny.

Następnie wzmocnij jednego ze swoich robotników na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5), chyba że zdecydowałeś się na trzecią opcję przy wyborze płytki (użyłeś tylko jednego robotnika o sile 4 lub 5, aby umieścić swój znacznik na płytce Technologii w drugim rzędzie).

PRZYKŁAD

Niebieski gracz wykonuje Akcję Główną na Planszy Pracowni Alchemicznej (5) używając do tego jednego robotnika o sile 4. Dzięki temu, może pozyskać Technologię z pierwszego rzędu i wzmocnić robotnika do siły 5, albo pozyskać Technologię z drugiego rzędu bez wzmocniania swojego robotnika.



Gdy jakiś efekt pozwala ci na wzmocnienie jednego z twoich robotników, obróć kość reprezentującą tego robotnika tak, aby wierzchnia ścianka wskazywała wartość o jeden większą od obecnej siły.



Jeżeli w wyniku tego działania wartość siły robotnika osiągnie 6, natychmiast zostaje zainicjowane Wstąpienie, które zostało dokładnie opisane w dalszej części instrukcji.

Jeżeli jakaś zdolność pozwala ci na dwukrotne wzmocnienie, możesz wzmocnić siłę jednego robotnika o 2 albo siłę dwóch robotników spełniających niezbędne warunki o 1.

Posiadłość Arystokratów (6)

Wydadź 2 drewna, aby dobrać pierwszy dostępny Budynek z lewej strony rzędu Budynków na Planszy Głównej (dobierajcie budynki w kolejności od lewej do prawej) i umieść go na pierwszym od lewej, wolnym polu jednego z rzędów Budynków na Planszy Akcji Posiadłości Arystokratów (6):

- Jeżeli posiadasz 1 robotnika na tej Planszy Akcji: umieść Budynek na pierwszym od lewej, wolnym polu w górnym rzędzie. Jeżeli nie ma wolnych pól w tym rzędzie, nie możesz wykonać tej akcji.
- Jeżeli posiadasz 2 robotników na tej Planszy Akcji: umieść Budynek na pierwszym od lewej, wolnym polu środkowego rzędu. Jeżeli nie ma wolnych pól w tym rzędzie, umieść Budynek w rzędzie powyżej (o ile to możliwe).
- Jeżeli posiadasz 3 robotników na tej Planszy Akcji: umieść Budynek na pierwszym od lewej, wolnym polu dolnego rzędu. Jeżeli nie ma wolnych pól w tym rzędzie, umieść Budynek w jednym z rzędów powyżej (o ile to możliwe).

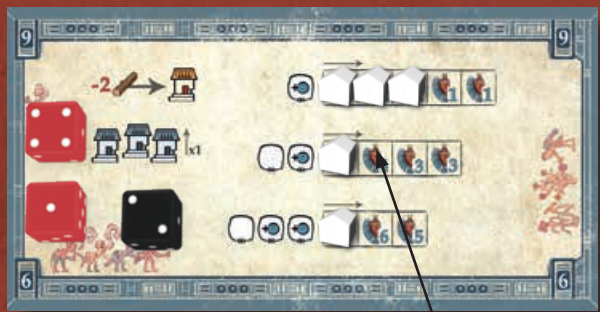
Następnie otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa, ile wynosi wartość nadrukowana na polu, które zakryłeś znacznikiem Budynku i awansujesz na torze Alei Umarłych o jedno pole, maksymalnie na pole o numerze 9.

Na koniec, wzmocnij jednego ze swoich robotników znajdujących się na Planszy Akcji Posiadłości Arystokratów (6). Jeżeli posiadasz na niej 3 robotników, możesz w zamian dwukrotnie przeprowadzić wzmocnienie (tylko swoich robotników znajdujących się na Planszy Akcji Posiadłości Arystokratów (6)).



PRZYKŁAD

Czerwony gracz przeprowadza Akcję Główną Posiadłości Arystokratów (6). Wydaje więc 2 drewna i umieszcza Budynek na pierwszym od lewej, wolnym polu środkowego rzędu.



Czerwony gracz przesuwa swój znacznik na torze Alei Umarłych o jedno pole i natychmiast otrzymuje 4 Punkty Zwycięstwa wydrukowane na polu, na którym umieścił Budynek).



Warsztat Zdobniczy (7)

Wydaj 3 złota, aby dobrać jedną z 4 dostępnych płytek Zdobień. Jeżeli posiadasz na tej Planszy Akcji 2 robotników: koszt zostaje pomniejszony o 1 złota. Jeżeli posiadasz na tej Planszy Akcji 3 robotników: koszt zostaje pomniejszony o 2 złota.




Umieść wybraną płytkę Zdobienia na obszarze Piramidy z uwzględnieniem poniższych warunków:

- Płytkę musi zostać umieszczona na jednym z oznaczonych pól.
- Może zostać umieszczona na polach oznaczonych cyfrą „2”, jeżeli pod obiema połówkami płytki znajduje się jeden poziomy Piramidy ORAZ na najbliższym polu oznaczonym cyfrą „1” już zostało umieszczone Zdobienie.
- Może zostać umieszczona na polach oznaczonych cyfrą „3”, jeżeli pod obiema połówkami płytki znajdują się dwa poziomy Piramidy ORAZ na najbliższym polu oznaczonym cyfrą „2” już zostało umieszczone Zdobienie.



- Może zostać umieszczona na polach oznaczonych cyfrą „4”, jeżeli pod obiema połówkami płytki znajdują się trzy poziomy Piramidy ORAZ na najbliższym polu oznaczonym cyfrą „3” już zostało umieszczone Zdobienie.
- Płytkę musi zostać ułożona w taki sposób, aby znajdująca się na niej strzałka wskazywała środek Piramidy.



Podczas umieszczania płytki, sprawdź jakie symbole nią przykrywasz. Za każdy symbol przykryty takim samym symbolem na płytce Zdobienia, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.

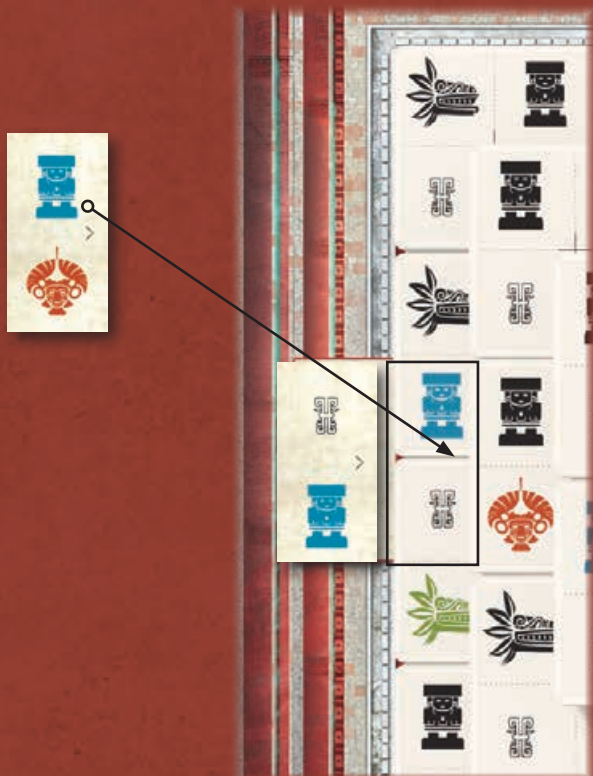
Jeżeli zdobyłeś 1 Punkt Zwycięstwa za czerwony , zielony , lub niebieski  symbol na dokładanej płytce Zdobienia (kolor przykrywanego symbolu nie ma znaczenia), dodatkowo awansujesz o jeden stopień na torze odpowiedniej Świątyni.

Następnie otrzymujesz dodatkowe 3 Punkty Zwycięstwa i **awansujesz o jedno pole na torze Piramidy**.

Na końcu, wzmocnij jednego ze swoich robotników na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7) i uzupełnij pulę Zdobień o nową płytkę.

PRZYKŁAD

Czarny gracz umieszcza płytkę Zdobienia przedstawiającą jeden niebieski  oraz jeden czerwony  symbol na wskazanym polu na drugim poziomie Piramidy. Jeden z tych symboli odpowiada zakrywanemu symbolowi, więc Czarny gracz otrzymuje $1+3 = 4$ Punkty Zwycięstwa oraz awansuje o jeden stopień na torze niebieskiej Świątyni. Co prawda Czarny gracz wolalby umieścić swoją płytkę Zdobień na trzecim poziomie Piramidy, tak aby obydwie zakrywane symbole odpowiadały tym z płytki, jednak jest to niedozwolone, ponieważ miejsce na Zdobienia na drugim poziomie nie zostało jeszcze zakryte płytką Zdobienia.






Plac Budowy (8)

Możesz wybrać maksymalnie tyle dostępnych płytek Piramidy, ilu robotników posiadasz na Planszy Akcji Placu Budowy (8) i umieścić je na obszarze Piramidy. Musisz wybrać co najmniej jedną płytkę.

- Możesz umieścić płytkę Piramidy na pierwszym (najniższym) poziomie, na jednym z pustych pól, wydając na to 2 kamienie. Za każdą płytkę umieszczoną na pierwszym poziomie Piramidy otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.
- Możesz umieścić płytkę Piramidy na drugim poziomie, na punkcie styku czterech płytek z pierwszego poziomu, wydając na to 2 kamienie i 1 drewno. Za każdą płytkę umieszczoną na drugim poziomie Piramidy otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa.
- Możesz umieścić płytkę Piramidy na trzecim poziomie, na punkcie styku czterech płytek z drugiego poziomu, wydając na to 2 kamienie i 2 drewna. Za każdą płytkę umieszczoną na trzecim poziomie Piramidy otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa.
- Możesz umieścić płytkę na szczycie Piramidy (na czwartym poziomie), na punkcie styku czterech płytek tworzących trzeci poziom, wydając na to 2 kamienie i 3 drewna. Za umieszczenie wierzchniej płytki Piramidy otrzymujesz 7 Punktów Zwycięstwa. **Dodatkowy efekt:** Po umieszczeniu płytki na czwartym poziomie Piramidy, jest ona uważana za ukończoną. Aktywny gracz musi natychmiast przenieść jasny znacznik Kalendarza na pozycję ciemnego znacznika Kalendarza. To zainicjuje ostateczne Zaćmienie opisane w rozdziale „Zaćmienie i Koniec gry” oraz koniec gry.


Podczas umieszczania płytki Piramidy, możesz obrócić ją w dowolny sposób. Sprawdź, jakie symbole zakrywa dokładana przez siebie płytka. Za każdy symbol przykryty takim samym symbolem na płytce Piramidy, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa.

Jeżeli zdobyłeś 1 Punkt Zwycięstwa za czerwony , zielony , lub niebieski  symbol na dokładanej płytce Piramidy (kolor przykrywanego symbolu nie ma znaczenia), dodatkowo awansujesz o jeden stopień na torze odpowiedniej Świątyni.

Następnie **awansuj o jedno pole** na torze Piramidy za **każdą** dołożoną przez siebie płytkę Piramidy.

Na koniec, wzmocnij jednego ze swoich robotników na Planszy Akcji Placu Budowy (8). Jeżeli posiadasz na tej Planszy 3 robotników, możesz w zamian dokonać dwukrotnego wzmocnienia (ale tylko swoich robotników na Płytkę Akcji Placu Budowy (8)). Następnie, uzupełnij pulę płytek Piramidy o nową płytkę (płytki).

PRZYKŁAD

Niebieski gracz umieszcza następującą płytkę na obszarze Piramidy, obracając ją w taki sposób, aby zmaksymalizować swoje zyski z tej akcji. Koszt umieszczenia płytki wynosi 2 kamienie oraz 1 drewno, jako że dokładana płytką będzie znajdowała się na drugim poziomie Piramidy. Gracz otrzymuje za to 3+3 = 6 Punktów Zwycięstwa - 3 Punkty za drugi poziom Piramidy oraz dodatkowe 3 punkty za zakryte symbole odpowiadające tym z dokładanej płytki Piramidy. Dodatkowo, gracz awansuje o jeden stopień na torze niebieskiej Świątyni, ponieważ jeden z symboli, który dał mu 1 Punkt Zwycięstwa jest niebieski .



Wstąpienie

Do Wstąpienia dochodzi **natychmiast** po tym, gdy w wyniku wzmocnienia, siła dowolnego robotnika osiągnie 6. W takiej sytuacji postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- Awansuj o jedno pole na torze Alei Umarłych (od strony fabularnej, twój robotnik zostaje pochowany wzdłuż Alei) na maksymalnie 9 pole.
- Przenieś kość wskazującą wartość 6 do obszaru ogólnego Planszy Akcji Pałacu (1) i zmień jej wartość na 1. Od teraz, jest to „nowy” robotnik.
- Wybierz jedną z nagród przedstawionych na Kręgu Wstąpienia:
 - Otrzymujesz 5 Punktów Zwycięstwa
 - Otrzymujesz 5 kakao
 - Awansujesz o jeden stopień na torze dowolnej Świątyni

- Wydadź 3 kakao, aby dwukrotnie awansować na torach Świątyni (po jednym stopniu na torach dwóch różnych Świątyni lub o dwa stopnie na torze jednej Świątyni)
- Jeżeli w grze znajduje się tylko trzech twoich robotników, otrzymujesz czwartego robotnika o sile 3. Umieść go w obszarze ogólnym Planszy Akcji Pałacu (1). Dodatkowo otrzymujesz 2 kakao.
- Przesuń jasny znacznik o jedno pole na torze Kalendarza (może to zainicjować Zaćmienie).

Zauważ, że istnieje możliwość Wstąpienia więcej niż jednego z twoich robotników podczas tej samej tury, co może doprowadzić do Zaćmienia. W takiej sytuacji rozpatrz w pełni powyższą sekwencję dla każdego ze Wstąpień, a po zakończeniu swojej tury zainicjuj Zaćmienie.



Zaćmienie (punktacja) zostaje zainicjowane, gdy jasny znacznik na torze Kalendarza dotrze do pola, na którym znajduje się ciemny znacznik Kalendarza. Jeżeli podczas rozpatrywania dowolnego efektu, jasny znacznik miałby znaleźć się dalej niż ciemny znacznik, zatrzymaj jego ruch na polu z ciemnym znacznikiem i zignoruj dalszy ruch.

- Jeżeli jasny znacznik dotarł do ciemnego podczas tury Ostatniego Gracza, rozegrajcie jedną pełną rundę (w której każdy gracz, kończąc na Ostatnim Graczu, rozgrywa po jednej turze), a następnie przejdźcie do punktacji opisanej poniżej.
- Jeżeli jasny znacznik dotarł do ciemnego podczas tury innego gracza (nie będącego Ostatnim Graczem), dokończcie bieżącą rundę (gracze, którzy jeszcze nie rozegrali swojej tury w tej rundzie, rozgrywają swoje tury łącznie z Ostatnim Graczem), a następnie rozegrajcie jedną pełną rundę, tak jak powyżej, by następnie przejść do punktacji.

PRZYKŁAD

Podczas rozgrywki dla 4 graczy robotnik drugiego gracza (czyli gracza posiadającego żeton Kolejności z cyfrą „2”) Wstępuje, w wyniku czego jasny znacznik zostaje przeniesiony na pole zajmowane przez ciemny znacznik Kalendarza. Gdy drugi gracz kończy swoją turę, trzeci i czwarty (Ostatni) gracz rozgrywają swoje tury zgodnie ze standardową kolejnością. Następnie, każdy gracz rozgrywa jeszcze po jednej turze (zostaje rozegrana pełna runda), zanim gracze przejdą do rozpatrywania Zaćmienia.

Punktacja podczas Zaćmienia

Podczas każdego Zaćmienia postępujcie zgodnie z poniższymi krokami:

1. Zlokalizujcie najniższą widoczną wartość w rzędzie Budynków na Planszy Głównej. Każdy gracz otrzymuje po tyle Punktów Zwycięstwa za każde pole, o które awansował swój znacznik w Alei Umarłych.
2. Gracz (lub gracze) znajdujący się najdalej na torze Piramidy otrzymują 4 Punkty Zwycięstwa.
3. Każdy gracz otrzymuje punkty za każde przebyte pole na torze Piramidy:
 - 4 Punkty Zwycięstwa, jeżeli jest to pierwsze Zaćmienie,
 - 3 Punkty Zwycięstwa, jeżeli jest to drugie Zaćmienie,
 - 2 Punkty Zwycięstwa, jeżeli jest to trzecie Zaćmienie.
4. Każdy gracz cofa swój znacznik na torze Piramidy na pole startowe.
5. Każdy gracz grupuje pozyskane Maski i tworzy z nich zestawy składające się z różnych Masek. Za każdy zestaw Masek gracze otrzymują punkty zależnie od liczby znajdujących się w nim Masek:
 - Za zestaw składający się z 1/2/3/4/5/6/7 Masek gracz otrzymuje odpowiednio 1/3/6/10/15/21/28 Punktów Zwycięstwa.
6. Każdy gracz musi wydać po 1 kakao za każdego robotnika oraz dodatkowo po 1 kakao za każdego robotnika o sile równej 4 lub 5. Za każde kakao, którego gracz nie jest w stanie lub nie chce zapłacić, traci 3 Punkty Zwycięstwa. Jeżeli w jakimś momencie gracz będzie miał 0 Punktów Zwycięstwa, nie może stracić więcej Punktów Zwycięstwa.
7. Podczas pierwszego i drugiego Zaćmienia: ustawcie jasny znacznik Kalendarza na pozycji startowej, a ciemny znacznik Kalendarza na polu zależnym od liczby graczy:
 - 2 graczy:
 - Pierwsze Zaćmienie: pole 9.
 - Drugie Zaćmienie: pole 8.
 - Dodatkowo dobierzcie 2 płytki Startowe i przenieście 3 robotników w jednym niewykorzystanym kolorze na pierwsze 3 (różne) Plansze Akcji przedstawione na dobranych płytkach Startowych.
 - Powtórzcie powyższy krok: Dobierzcie kolejne 2 płytki Startowe i przenieście robotników w drugim niewykorzystanym kolorze na pierwsze 3 (różne) Plansze Akcji przedstawione na dobranych płytkach Startowych.

▪ 3 graczy:

- Pierwsze Zaćmienie: pole 10.
- Drugie Zaćmienie: pole 9.
- Dodatkowo dobierzcie 2 płytki Startowe i przenieście 3 robotników jednego niewykorzystanego koloru na pierwsze 3 (różne) Plansze Akcji przedstawione na dobranych płytkach Startowych.

▪ 4 graczy:

- Pierwsze Zaćmienie: pole 11.
- Drugie Zaćmienie: pole 10.

8. Podczas trzeciego Zaćmienia (lub gdy to Zaćmienie zostało zainicjowane poprzez umieszczenie ostatniej płytki Piramidy), każdy gracz, który odblokował co najmniej jedną płytkę Przychylności Bogów (dzięki awansowi na przedostatni stopień toru jednej ze Świątyń), otrzymuje punkty za każdą odblokowaną przez siebie płytkę. Dokładny opis płytek Przychylności Bogów znajduje się w „Załączniku”.

Po rozpatrzeniu trzeciego Zaćmienia (lub Zaćmienia zainicjowanego przez ukończenie Piramidy) gra dobiega końca. Zwycięża gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu zwycięża gracz z większą ilością kakao. W przypadku dalszego remisu, zwycięża gracz z niższą cyfrą na swoim żetonie Kolejności.



Po kilku rozgrywkach w Teotihuacan możecie zdecydować się na alternatywny sposób dystrybucji płytek Startowych. Należy jednak zauważyć, że poniższy wariant jest zalecany wyłącznie dla graczy, którzy nie tylko bardzo dobrze opanowali zasady, ale również mają wystarczająco dużo doświadczenia z grą, aby być w stanie zaplanować swoją strategię już od samego jej początku.

Zamiast rozdawania każdemu graczowi czterech płytek Startowych, rozłóżcie określoną liczbę odkrytych płytek Startowych na środku stołu. Liczba płytek zależy od liczby graczy:

- Dla 2 graczy: 6 płytek Startowych
- Dla 3 graczy: 8 płytek Startowych
- Dla 4 graczy: 10 płytek Startowych

Dla każdej płytki Startowej umożliwiającej graczowi dobranie płytki Odkryć, doберите jedną płytkę Odkryć i połóżcie ją obok odpowiedniej płytki Startowej.

Począwszy od Pierwszego Gracza, gracze kolejno dobierają po jednej płytce Startowej (z odpowiadającą jej płytką Odkryć, jeżeli jest to wymagane). Gdy każdy z graczy doberte po jednej płytce Startowej, gracze dobierają po drugiej płytce, tym razem w odwrotnej kolejności. To znaczy, że Ostatni Gracz doberte 2 płytki Startowe pod rząd.

Gdy każdy z graczy skończy doberte swoje płytki Startowe, przejdźcie do standardowego przygotowania rozgrywki.

MROCZNE ZAĆMIENIE: WARIANT NAGŁEJ ŚMIERCI

W standardowej rozgrywce w Teotihuacan, gracze za każdym razem powinni mieć wystarczającą ilość czasu, aby przygotować się do Zaćmienia. Jeżeli jednak wolelibyście zagrać w bardziej zaciekły wariant gry (który przekształca Zaćmienie w swego rodzaju broń), możecie wykorzystać alternatywne zasady opisane poniżej.

- Zaćmienie (punktacja) zostaje zainicjowane natychmiast po zakończeniu tury gracza, którego akcje doprowadziły jasny znacznik Kalendarza na pole zajmowane przez ciemny znacznik. Gracze nie rozgrywają żadnych dodatkowych tur - zamiast tego podliczają punkty i przygotowują się do dalszej rozgrywki (albo kończą grę) zgodnie ze standardowymi zasadami, zaczynając od następnego w kolejce gracza.
- Te same reguły dotyczą końca gry: może się ona nagle zakończyć w samym środku rundy, jeżeli zostanie zainicjowane trzecie Zaćmienie, albo gdy Zaćmienie zostanie zainicjowane ukończeniem Piramidy.
- W przypadku remisu w ilości posiadanych Punktów Zwycięstwa oraz kakao na końcu gry, zwycięża gracz z żetonem Kolejności o największej wartości (a nie gracz z żetonem o najniższej wartości).

Uwaga: Wariant ten przeznaczony jest jedynie dla grup graczy szukających wrażeń w rozgrywkach rywalizacyjnych, dla graczy, którzy preferują negatywną interakcję.



ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

W wariantcie jednoosobowym będziesz się mierzył ze zautomatyzowanym przeciwnikiem Teotibotem (w skrócie Botem), co ma na celu symulację interakcji z rozgrywką dla 2 graczy.

Uwaga odnośnie poziomu trudności: Poniższe zasady zostały przetestowane na doświadczonych graczach i zapewniają możliwe do ukończenia wyzwania. Jeżeli jest to twoja pierwsza gra i szukasz mniej wymagającego doświadczenia, nie wahaj się wykorzystać dowolną ilość modyfikacji wymienionych pod koniec rozdziału z zasadami rozgrywki jednoosobowej, które mają za zadanie dostosowanie poziomu trudności.

Dodatkowe komponenty

- 7 płytek Akcji
- 2 płytki Kierunku



Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

Przygotuj grę zgodnie z zasadami rozgrywki dla 2 graczy z jedną różnicą: Teotibot rozpoczyna z 2 złota, 2 kamienia, 2 drewna (i bez kakao). Bot rozpoczyna na polu 0 toru Piramidy, na pierwszym (nie poniżej) stopniu toru każdej Świątyni (nie otrzymuje za to żadnych premii) oraz na pierwszym (nie poniżej) polu toru Alei Umarłych. Teotibot rozpoczyna grę ze swoim znacznikiem na prawej płytce Technologii w górnym rzędzie (górną Technologią w kolumnie zielonej Świątyni), jednak nie otrzymuje za to awansu na torze Świątyni. Rozmieść robotników Bota o podanej poniżej sile na następujących Planszach Akcji:

- Obszar ogólny Planszy Akcji Złóż Złota (4): siła 2.
- Obszar ogólny Planszy Akcji Posiadłości Arystokratów (6): siła 2.
- Obszar ogólny Planszy Akcji Placu Budowy (8): siła 2.
- Pole Rytuału Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7): siła 1.

Losowo wybierz 6 płytek Akcji i utwórz z nich piramidę akcji Teotibota. Siódmą płytkę Akcji połóż obok.



Umieść obie płytki Kierunku obok piramidy akcji Bota, jedna pod drugą, każda odwrócona na losową stronę. Umieść dwie kości w nieużywanych kolorach (które nie zostały rozmieszczone podczas przygotowania rozgrywki) w pobliżu płytek akcji Bota. Będzie on ich używał podczas swoich tur, aby określić jaką akcję będzie przeprowadzał. Gracz rozpoczyna grę (dzięki czemu otrzymuje dodatkowo 1 kakao).

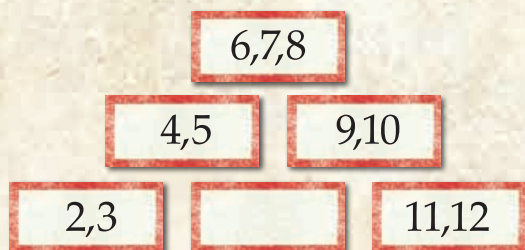
Zmiany w zasadach ogólnych

Podczas rozgrywki jednoosobowej, gdy ty lub Bot umieszczacie płytki Piramidy (wykorzystując do tego akcję główną Planszy Akcji Placu Budowy (8)) lub płytki Zdobień (wykorzystując do tego akcję główną Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7)), zanim uzupełnisz puste miejsce po dobranej płytce, najpierw przesun wszystkie płytki w lewo / do góry i dopiero wtedy uzupełnij puste pola najbardziej po prawej / na samym dole.

Gdy odblokowujesz robotnika Teotibota z pola Rytuału, zamiast przenieść go do obszaru ogólnego danej Planszy Akcji, przenieś go na następne wolne pole Rytuału (ignorując Planszę Akcji Pałacu (1)), zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie rozpatruj efektów związanych z nową lokalizacją robotnika Teotibota. W niezwykle rzadkiej sytuacji, w której na planszy nie ma żadnych wolnych pól Rytuału, robotnik Bota natychmiast odblokowuje następnego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) twojego robotnika zablokowanego na polu Rytuału na obszarze Świątyni.

Podczas tury Teotibota

1. Rzuć dwiema nieużywanymi (neutralnymi) kośćmi i dodaj ich wynik. Otrzymana suma wskazuje na płytkę w piramidzie akcji zgodnie z poniższą ilustracją:



2. Przeprowadź akcję przedstawioną na płytce.
3. Usun aktywowaną płytkę, a następnie przemieść płytki z niższego poziomu (o ile to możliwe), w sposób wskazany przez płytki Kierunku (najpierw na górnej, później na dolnej). Teraz, wykorzystaj wcześniej odłożoną płytkę Akcji do uzupełnienia pustego miejsca, które pojawiło się na pierwszym od dołu poziomie piramidy akcji.

4. Odwróć górną płytkę Kierunku i umieść ją poniżej drugiej płytki Kierunku.
5. Jeżeli Bot ma w tym momencie co najmniej 10 kakao, odrzuć 10 kakao Teotibota do puli ogólnej. Bot otrzymuje 3 Punkty Zwycięstwa.
6. Jasny znacznik na torze Kalendarza postępuje o jedno pole. Może to zainicjować Zaćmienie, tak jak w rozgrywce wieloosobowej.



Opis akcji Teotibot

Uwagi ogólne

Teotibot nie płaci za przeprowadzanie akcji. Zbiera on jedynie kakao, które następnie wymienia na Punkty Zwycięstwa (lub Maski).

Jeżeli płytkę nakazuje Botowi wzmocnienie robotnika na Planszy Akcji, na której znajduje się kilku robotników Bota, wzmocniony zostaje zawsze robotnik o najwyższej sile.

Jeżeli płytkę nakazuje wybór robotnika Teotibota o najwyższej lub najniższej sile, a w grze występuje kilku kontrolowanych przez niego robotników o takiej samej sile, wybierz:

- Dla najwyższej siły: robotnika najbardziej oddalonego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) od Planszy Akcji Pałacu (1).
- Dla najniższej siły: robotnika znajdującego się najbliżej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) Planszy Akcji Pałacu (1).
- Gdy płytkę nakazuje Botowi przemieścić robotnika, robotnik porusza się:
 - Zgodnie z ruchem wskazówek zegara na następną Planszę Akcji, jeżeli siła robotnika wynosi maksymalnie 3.
 - Zgodnie z ruchem wskazówek zegara na Planszę oddaloną o 2, jeżeli siła robotnika wynosi 4 lub 5 (w takiej sytuacji robotnik przenosi się o jedną Planszę dalej niż robotnicy o maksymalnej sile 3).

W obu przypadkach robotnicy ignorują Planszę Akcji Pałacu (1) i przemieszczają się na następną z kolei Planszę.

Gdy płytką nakazuje Botowi awansować na torze dowolnej Świątyni, Bot awansuje na tym torze Świątyni, na którym jego znacznik znajduje się najwyżej (z pominięciem torów Świątyni, na których jego znacznik dotarł na szczyt). W przypadku remisu wybierz Świątynię po lewej (najpierw niebieską, potem czerwoną, a na końcu zieloną).

Przy otrzymywaniu premii w postaci zasobów podczas awansu na torze niebieskiej Świątyni, Bot dobiera zasób, którego ma najmniej. W przypadku remisu, Bot wybierze złoto zamiast innych zasobów, a kamień zamiast drewna.

Bot zawsze wybiera 5 Punktów Zwycięstwa jako nagrodę za Wstąpienie i awansuje na torze Alei Umarłych zgodnie ze standardowymi zasadami.

Teotibot nigdy nie pozyskuje ani nie używa płytek Odkryć (poza efektem nakazującym pozyskanie Maski). Przy wkraczaniu na główne stopnie torów Świątyni, Teotibot zawsze wybiera nadrukowaną premię zamiast płytki Odkryć.



Budowa

1. Jeżeli Bot posiada co najmniej 2 kamienie i co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Placu Budowy (8), wydaje 2 kamienie i umieszcza pierwszą od lewej płytkę Piramidy (w losowej konfiguracji) na pierwszym od lewej wolnym polu na jak najniższym możliwym poziomie Piramidy na Planszy Głównej. Następnie Teotibot:
 - Otrzymuje Punkty Zwycięstwa za poziom Piramidy.
 - Awansuje na torze Piramidy.
 - Otrzymuje dodatkowo 2 Punkty Zwycięstwa i awansuje o jeden stopień na torze dowolnej Świątyni. (Uwaga: To odzwierciedla średnią liczbę punktów, które Teotibot otrzymałby za dopasowanie ikon).
2. Jeżeli warunki powyższego kroku nie zostały spełnione, a Teotibot posiada co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Kamieniołomu (3), otrzymuje 2 kamienie.
3. Jeżeli dowolny z powyższych kroków został zakończony powodzeniem, Bot wzmacnia jednego ze swoich robotników na odpowiedniej Planszy Akcji (to może zainicjować Wstąpienie, które należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi regułami). Następnie, Teotibot przemieszcza wzmocnionego robotnika (lub nowego robotnika, jeżeli ten poprzedni Wstąpił).
4. Jeżeli warunki żadnego z powyższych kroków nie zostały spełnione, Bot otrzymuje 5 kakao, wzmacnia swojego robotnika o najniższej sile, a następnie przemieszcza go.



Zdobienia

1. Jeżeli Teotibot posiada co najmniej 2 złota oraz co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7), wydaje 2 złota, dobiera górną płytkę Zdobienia i umieszcza ją na wolnym polu Zdobienia na obszarze Piramidy na Planszy Głównej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara poczynawszy od góry). Następnie Bot:
 - Otrzymuje 5 Punktów Zwycięstwa.
 - Awansuje na torze Piramidy.
 - Awansuje o jeden stopień na torze dowolnej Świątyni.
2. Jeżeli warunki powyższego kroku nie zostały spełnione, a Teotibot posiada co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Złóż Złota (4), otrzymuje 2 złota.
3. Jeżeli dowolny z powyższych kroków został zakończony powodzeniem, Bot wzmacnia jednego ze swoich robotników na odpowiedniej Planszy Akcji (to może zainicjować Wstąpienie, które należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi regułami). Następnie, Teotibot przemieszcza wzmocnionego robotnika (lub nowego robotnika, jeżeli ten poprzedni Wstąpił).
4. Jeżeli warunki żadnego z powyższych kroków nie zostały spełnione, Bot otrzymuje 5 kakao, wzmacnia swojego robotnika o najniższej sile, a następnie przemieszcza go.



Alchemia

1. Jeżeli Teotibot posiada co najmniej 1 złota oraz co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (7), Bot wydaje 1 złota i umieszcza swój znacznik na płytce Technologii o najniższym numerze, na której nie znajdują się żadne znaczniki (twoje, ani Teotibota).
 - Jeżeli na wszystkich pozostałych płytkach znajduje się twój znacznik, Bot wybiera Technologię oznaczoną najniższym numerem, której jeszcze sam nie posiada, a ty otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa zgodnie ze standardowymi regułami.
 - Bot awansuje na torze Świątyni odpowiadającej kolorem pozyskanej Technologii i wzmacnia jednego ze swoich robotników na tej Planszy Akcji (to może zainicjować Wstąpienie, które należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi regułami). Następnie Teotibot przemieszcza wzmocnionego robotnika (lub nowego robotnika, jeżeli ten poprzedni Wstąpił).
- Uwaga:** Bot nie korzysta z premii wynikających z płytek Technologii.
2. Jeżeli nie udało się przeprowadzić powyższego kroku, Teotibot dwukrotnie wzmacnia swojego odblokowanego robotnika o najniższej sile bez przeprowadzania jakiegokolwiek akcji i przemieszczania robotników.



Arystokracja

- Jeżeli Bot posiada co najmniej 2 drewna i co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Posiadłości Arystokratów (6), wydaje 2 drewna i umieszcza na niej Budynek (dobrany z toru Budynków).
 - Przed pierwszym Zaćmieniem, umieść Budynek w pierwszym (górnym) rzędzie.
 - Po pierwszym Zaćmieniu (ale przed drugim), umieść Budynek w drugim (środkowym) rzędzie.
 - Po drugim Zaćmieniu, umieść Budynek w trzecim (dolnym) rzędzie.
 - Jeżeli dany rząd jest zapelniony, umieść Budynek na polu o najmniejszej wartości Punktów Zwycięstwa spośród wszystkich trzech rzędów.
 - Teotibot otrzymuje tyle Punktów Zwycięstwa, ile wskazuje wartość na zakrytym polu i awansuje na torze Alei Umarłych (tak jak zrobiłby to prawdziwy gracz).
- Jeżeli nie udało się przeprowadzić powyższego kroku, a Bot posiada co najmniej jednego robotnika na Planszy Akcji Lasu (2), otrzymuje 2 drewna.
- Jeżeli dowolny z powyższych kroków został zakończony powodzeniem, Bot wzmacnia jednego ze swoich robotników na odpowiedniej Planszy Akcji (to może zainicjować Wstąpienie, które należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi regułami). Następnie, Teotibot przemieszcza wzmocnionego robotnika (lub nowego robotnika, jeżeli ten poprzedni Wstąpił).
- Jeżeli warunki żadnego z powyższych kroków nie zostały spełnione, Bot otrzymuje 5 kakao, wzmacnia swojego robotnika o najniższej sile, a następnie przemieszcza go.



Mistrzostwo

- Znajdź odblokowanego robotnika Bota o najwyższej sile.
- Przeprowadź akcję na Planszy Akcji, na której się on znajduje (o ile to możliwe):
 - Las (2): patrz krok 2 opisu płytki Akcji Arystokracja.
 - Kamieniołom (3): patrz krok 2 opisu płytki Akcji Budowa.
 - Złóża Złota (4): patrz krok 2 opisu płytki akcji Zdobienia.
 - Pracownia Alchemiczna (5): patrz krok 1 opisu płytki Akcji Alchemia.
 - Posiadłość Arystokratów (6): patrz krok 1 opisu płytki Akcji Arystokracja.

- Warsztat Zdobniczy (7): patrz krok 1 opisu płytki Akcji Zdobienia.

- Plac Budowy (8): patrz krok 1 opisu płytki Akcji Budowa.

- Jeżeli nie udało się przeprowadzić akcji, znajdź kolejnego odblokowanego robotnika Bota o najwyższej sile i powtórz krok 2 opisany powyżej.
- Po wykonaniu akcji, Bot wzmacnia danego robotnika (to może zainicjować Wstąpienie, które należy rozpatrywać zgodnie ze standardowymi regułami). Następnie, Teotibot przemieszcza wzmocnionego robotnika (lub nowego robotnika, jeżeli ten poprzedni Wstąpił).
- W bardzo nieprawdopodobnym przypadku, gdy żaden z robotników nie mógł wykonać akcji, Bot otrzymuje 5 kakao, wzmacnia swojego robotnika o najniższej sile, a następnie przemieszcza go.



Rytuał

- Przenieś robotnika Teotibota znajdującego się na polu Rytuału na kolejne (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) pole Rytuału na bocznym panelu Świątyni (pamiętaj: Teotibot zawsze pomija planszę Akcji Pałacu (1)).
 - Jeżeli na tym polu znajduje się jeden z twoich robotników, Bot odblokowuje go.
 - Bot awansuje o dwa stopnie na torze odpowiedniej Świątyni i otrzymuje premie za obydwa pokonane stopnie (przy czym otrzymuje nadrukowane premie zamiast płytek Odkryć, jak zostało to opisane powyżej).
 - Jeżeli aktywowane pole znajduje się na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7), Bot zamiast tego awansuje o trzy stopnie na torze dowolnej Świątyni.
- Odrzuć płytkę Odkryć znajdującą się przy aktywowanym polu i natychmiast zastąp ją nową płytką ze stosu.



Zbieranie Masek

- Jeżeli Bot jeszcze nie posiada jednej z Masek dostępnych przy polu Rytuału (na Planszy Akcji Pałacu (1) lub na dowolnym z czterech obszarów Świątyni) i może opłacić jej koszt, opłaca wskazany koszt i natychmiast pozyskuje tę Maskę. Dobierz nową płytkę Odkryć w miejsce pozyskanej Maski, jednak nie poruszaj żadnych kości. Jeżeli występuje kilka Masek, które Bot może pozyskać, w pierwszej kolejności pozyskuje Maskę oznaczoną cyfrą o najniższej wartości. W przypadku Masek o tej samej wartości i rzadkości, Teotibot pozyskuje je w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy (i wliczając) Planszę Akcji Pałacu (1).

2. Jeżeli w wyniku powyższego kroku Bot nie pozyskał żadnych Masek, zamiast tego otrzymuje 5 kakao, wzmacnia swojego robotnika o najniższej sile i przemieszcza go.

Zmiany w rozpatrywaniu Zaćmienia

- Teotibot NIE wydaje kakao.
- Teotibot otrzymuje punkty za Maski oraz pozycję na torach Piramidy i Alei Umarłych zgodnie ze standardowymi regułami.
- Podczas trzeciego Zaćmienia, Bot otrzymuje dodatkowe punkty:
 - po 1 Punkcie Zwycięstwa za każdy pozostały zasób i kakao.
 - po 2 Punkty Zwycięstwa za każdą płytkę Technologii, na której posiada swój znacznik.
 - Bot otrzymuje stałą wartość 15 Punktów Zwycięstwa za każdą osiągniętą płytkę Przychylności Bogów (zamiast standardowego punktowania).
- Teotibot zostaje pokonany, jeżeli na końcu gry (po trzecim Zaćmieniu) posiadasz więcej Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu lub przewagi punktowej Teotibota, przegrywasz.

Modyfikacja poziomu trudności

Możesz dostosować poziom trudności oferowany przez Teotibota według poniższych metryk (zmniejszanie sprawia, że Bot staje się łatwiejszy do pokonania):

- Zwiększ lub zmniejsz siłę maksymalnie 3 odblokowanych robotników startowych Teotibota o 1.
- Zwiększ lub zmniejsz startowe zasoby Bota o 1 złota, 1 drewna lub 1 kamień.
- Zwiększ lub zmniejsz o 1 lub 2 liczbę Punktów Zwycięstwa, które Teotibot otrzymuje za oddanie 10 kakao.
- Zwiększ lub zmniejsz o 1 liczbę stopni pokonywanych na torach Świątyni podczas przeprowadzania akcji Rytuału.
- Zwiększ lub zmniejsz o 5 lub 10 liczbę Punktów Zwycięstwa otrzymywanych przez Teotibota za płytki Przychylności Bogów.
- Zwiększ lub zmniejsz o 1 lub 2 liczbę Punktów Zwycięstwa, które Bot otrzymuje za każdą płytkę Technologii.

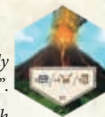


Projekt gry: Daniele Tascini
Opracowanie trybu jednoosobowego: Dávid Turczy
Rozwój gry: Andrei Novac, Dávid Turczy, Błażej Kubacki
Zasady w języku angielskim: Dávid Turczy, Andrei Novac, Błażej Kubacki
Korekta: Rachael Mortimer
Oprawa graficzna: Odysseas Stamoglou
Opracowanie graficzne: Agnieszka Kopera

Wersja polska gry
Tłumaczenie: Michał Włóczyk
Korekta: Robert Deninis, Arek Maj, Iza Goldyn
Skład wersji polskiej: Agnieszka Korzeniewska
 Specjalne podziękowania dla Nicka Shaw za testowanie wariantu jednoosobowego.

Projektant wraz z zespołem NSKN Games pragnie podziękować za testy, rady i sugestie następującym osobom: Wai-ye Phuah, Adam Turczy, Bijan Mehdinejad, Katy & James Faulkner, Mark Harris, Anthony Howego, Fabio Lopiano, Katalin & Tamás Rábel, Chantal Dysli, Lars Gerds, Markus Hicks, Florian Kammel, Nadine Kowski, Martin Restle, Jan Warnecke. Specjalne podziękowania od Daniele Tascini dla: Camilla Tascini, Antonio Petrelli, Daniel Marinangeli oraz Federico Pierlorenzi za wielokrotne testy. Dziękuję również przyjaciółom z La Torre Nera di Osimo oraz The Rolling Gamers.


MINIDODATEK DO ROBINSONA CRUSOE



Na składce z zetonami znajdziesz kafelek - mini-dodatek do gry *Robinson Crusoe: Przygody na przekłętą wyspę*. Możesz go wykorzystać podczas rozgrywki w scenariusz „Wyspa Ognia”.

Nie jesteście pierwszymi łowcami skarbów, którzy odwiedzili tę wyspę. Ślady poprzednich ekspedycji prowadzą w stronę budzącego się wulkanu. Kusi was, by udać się w poszukiwaniu skarbów posiadanych przez śmialków, którzy zginęli podczas eksploracji wulkanu. Tylko czy wystarczy wam na to czasu?

PRZYGOTOWANIE GRY I ZASADY MINI-DODATKU

Po ułożeniu kafełka nr 8 stroną Wulkanu do góry należy umieścić na nim kafel mini-dodatku. Podczas trzech pierwszych rund można przeprowadzić na tym kaflu Akcję Eksploracji (nie więcej niż jedną na rundę — droga na szczyt wulkanu jest wąska). Jeżeli Akcja jest udana, wybierz 1 znalezisko: rozpatrz 2 karty Tajemnic (pociągnij tylko ); zwiększ poziom Broni o 2; dobierz 2 karty Przedmiotów Startowych. Po rozpatrzeniu znaleziska zakryj je czarnym znacznikiem — jest już niedostępne. Na początku czwartej rundy, zgodnie z regułami scenariusza, z Wulkanu zaczyna wylewać się lawa — należy wtedy usunąć z niego kafel mini-dodatku.

© 2018 NSKN Games
 © 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
 ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
 Wszystkie prawa zastrzeżone.

TEO012019

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione. Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: reklamacje@portalgames.pl.



Płytki Pałacu

		
<p>Otrzymaj o 1 kakao więcej niż wynosi siła zablokowanego robotnika.</p>	<p>Wydadź 1 kakao, aby otrzymać 1 drewno i 1 kamień. Możesz powtórzyć tę czynność tyle razy, ile wynosi siła zablokowanego robotnika.</p>	<p>Wydadź 1 zasób, aby otrzymać 2 kakao. Możesz powtórzyć tę czynność tyle razy, ile wynosi siła zablokowanego robotnika.</p>
		
<p>Pomnóż razy 2 liczbę płytek Technologii oznaczonych twoim znacznikiem lub siłę zablokowanego robotnika (wybierz niższą wartość). Otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa.</p>	<p>Pomnóż razy 2 swoją pozycję na torze Piramidy lub siłę zablokowanego robotnika (wybierz niższą wartość). Otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa.</p>	<p>Wydadź 1 kakao, aby otrzymać 1 złoto i 1 kamień. Możesz powtórzyć tę czynność tyle razy, ile wynosi siła zablokowanego robotnika.</p>



Wydaj 1 kakao i 1 dowolny zasób, aby otrzymać tyle zasobów (w dowolnej kombinacji), ile wynosi siła zablokowanego robotnika.



Wydaj 1 kakao, aby awansować o jeden stopień na torze dowolnej Świątyni. Możesz powtórzyć tę czynność tyle razy, ile wynosi siła zablokowanego robotnika minus jeden. Uwaga: blokowanie robotnika o sile 1 nie daje efektu.



Otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa, ile wynosi niższa wartość: twoja pozycja na torze Umarłych lub siła twojego zablokowanego robotnika plus jeden.



Za każdym razem, gdy w ramach wykonywania Akcji Głównej twój robotnik zostaje wzmocniony, możesz wydać 1 kakao, aby dokonać kolejnego wzmocnienia (tego samego lub innego robotnika) na tej samej Planszy Akcji.



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Placu Budowy (8), rozpatrz jej efekty, jakbyś posiadał na tej planszy jednego dodatkowego robotnika, który również obniża koszt akcji o 1 zasób.



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Placu Budowy (8), awansuj na torze dowolnej Świątyni (niezależnie od liczby umieszczonych płytek).

Płytki Technologii



Za każdym razem, gdy umieszczasz na lub poruszasz robotnika przez Planszę Akcji Pałacu (1), otrzymujesz 1 kakao.



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5) lub Posiadłości Arystokratów (6), otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa.



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) lub Złóż Złota (4), otrzymujesz dodatkowo 1 drewno, kamień lub złoto (w zależności od Planszy).

Płytki Odkryć



Otrzymujesz 3 zasoby.



Otrzymujesz 2 zasoby.



Otrzymujesz 4 kakao.



Awansuj na torze zielonej Świątyni.



Awansuj na torze niebieskiej Świątyni.



Awansuj na torze czerwonej Świątyni.



Awansuj o jeden stopień na torze dowolnej Świątyni.



Otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa.



Wzmocnij 2 swoich odblokowanych robotników (lub dwa razy tego samego robotnika).



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Lasu (2), Kamieniołomu (3) lub Złóż Złota (4), otrzymujesz 1 kakao i 1 Punkt Zwycięstwa.



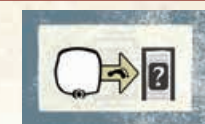
Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Warsztatu Zdobniczego (7), otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa.



Za każdym razem, gdy wykonujesz Akcję Główną na Planszy Akcji Placu Budowy (8), otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa (niezależnie od liczby umieszczonych płytek).



Użyj podczas przemieszczania robotnika, aby przenieść znajdującego się na tej samej Planszy Akcji drugiego robotnika na tę samą docelową Planszę Akcji.



Użyj zamiast standardowego ruchu, aby przenieść jednego ze swoich robotników o dowolną liczbę Plansz (można łączyć z efektem płytki podwójnego ruchu).



Użyj podczas rozpatrywania Akcji Głównej Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5), Posiadłości Arystokratów (6) lub Placu Budowy (8), aby dodać 1 do liczby obecnych tam robotników.



Użyj aby zignorować opłatę kakao dla jednej z transakcji:

- Opłata za Akcję Główną.
- Opłata za Akcję Rytułu (wliczając koszt odblokowania robotnika innego gracza).
- Opłata uiszczana podczas Zaćmienia.



Awansuj o jedno pole na torze Alei Umarłych (na maksymalnie 9 pole).



To są Maski, używane do zdobywania punktów podczas Zaćmienia. Mała cyfra w prawym dolnym rogu przedstawia liczbę egzemplarzy danej Maski występujących w grze. Niższe wartości oznaczają rzadsze Maski, czyniąc je bardziej wartościowymi.

Płytki Startowe

<p>Awansuj na torze Alei Umarłych. Otrzymujesz 2 kakao i 3 drewna.</p>	<p>Awansuj na torze zielonej Świątyni (dobierz należną premię). Otrzymujesz 2 kamienie i 3 złota.</p>	<p>Awansuj na torze niebieskiej Świątyni (dobierz należną premię). Otrzymujesz 4 drewna i 1 kamień.</p>
<p>Wybierz płytkę Technologii na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5) o najniższej wartości i umieść na niej swój znacznik za darmo. Awansuj na torze odpowiedniej Świątyni (dobierz należne za to premie). Dodatkowo otrzymujesz 2 dowolne zasoby.</p>	<p>Wybierz płytkę Technologii na Planszy Akcji Pracowni Alchemicznej (5) o najniższej wartości i umieść na niej swój znacznik za darmo. Awansuj na torze odpowiedniej Świątyni (dobierz należne za to premie). Dodatkowo otrzymujesz 2 złota.</p>	<p>Wzmocnij jednego ze swoich startowych robotników. Otrzymujesz 3 drewna i 2 kamienie.</p>
<p>Awansuj na torze czerwonej Świątyni (dobierz należne za to premie). Otrzymujesz 5 kakao i 2 złota.</p>	<p>Awansuj na torze niebieskiej Świątyni (dobierz należne za to premie). Otrzymujesz 2 kakao i 4 kamienie.</p>	<p>Awansuj na torach wszystkich trzech Świątyń (dobierz należne za to premie).</p>

<p>Otrzymujesz 3 kakao i 5 drewna.</p>	<p>Otrzymujesz 3 kakao, 2 drewna i 3 kamienie.</p>	<p>Otrzymujesz 1 drewno, 2 kamienie i 3 złota.</p>
<p>Awansuj na torze czerwonej Świątyni (dobierz należne za to premie). Wzmocnij jednego ze swoich startowych robotników. Otrzymujesz 5 kakao.</p>	<p>Awansuj na torze zielonej Świątyni (dobierz należne za to premie). Wzmocnij jednego ze swoich startowych robotników. Otrzymujesz 5 kakao.</p>	<p>Awansuj na torze niebieskiej i czerwonej Świątyni (dobierz należne za to premie). Otrzymujesz 2 dowolne zasoby.</p>
<p>Otrzymujesz 2 kakao i 3 złota. Możesz pozyskać losową płytkę. Odkryć (opłacając jej koszt). Możesz obejrzeć tę płytkę, zanim zdecydujesz, czy ją pozyskać.</p>	<p>Otrzymujesz 3 kamienie i 1 złoto. Możesz pozyskać losową płytkę. Odkryć (opłacając jej koszt). Możesz zobaczyć tę płytkę, zanim zdecydujesz, czy ją pozyskać.</p>	<p>Awansuj na torze Alei Umarłych. Otrzymujesz 1 drewno i 2 kamienie.</p>

Płytki Przychylności Bogów

<p>Otrzymaj jeszcze raz punkty za swój najwyższy punktowany zestaw Masek.</p>	<p>Otrzymujesz po 5 Punktów Zwycięstwa za każdą płytkę Technologii, na której znajduje się twój znacznik.</p>	<p>Otrzymujesz 15 Punktów Zwycięstwa.</p>
<p>Otrzymujesz po 3 Punkty Zwycięstwa za każde pole, o które awansowałeś na torze Alei Umarłych.</p>	<p>Otrzymujesz po 9 Punktów Zwycięstwa za każdą odblokowaną płytkę Przychylności Bogów, łącznie z tą.</p>	<p>Otrzymujesz po 2 Punkty Zwycięstwa za każdą posiadaną płytkę Odkryć niebędącą Maską (zarówno wykorzystaną, jak i niewykorzystaną).</p>
<p>Otrzymujesz punkty za swoich robotników: 4 Punkty Zwycięstwa za każdego robotnika o sile 1-3, 9 Punktów Zwycięstwa za każdego robotnika o sile 4-5.</p>		