

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

KALENDARZ MAJÓW

W grze *Tzolk'in Kalendarz Majów* gracz wciela się w rolę przywódcy jednego z plemion w czasach, gdy cykl życia mieszkańców Mezoameryki wyznaczany był przez tytułowy kalendarz. W grze do symbolizującego go zębatego koła podzielonego na dwadzieścia sześć dni przyłączono pięć mniejszych kół reprezentujących najważniejsze miejsca rozwoju starożytnej cywilizacji: Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan i Chichen Itza.

W trakcie gry plemię może podejmować wiele różnych działań. W swojej turze gracz zawsze wybiera pomiędzy wysłaniem robotników do pracy na kołach a ich powrotem do wioski. Dopiero zdjęcie robotnika z koła powoduje, że gracz otrzymuje korzyści płynące z przeprowadzonej przez niego akcji.

Gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury, koło kalendarza obraca się o jeden dzień, a mechanizm zębatkowy przesuwa robotników na wszystkich kołach o 1 pole do przodu, co zmienia zakres możliwych do podjęcia czynności.

Główne dobro w gospodarce Majów stanowiła kukurydza. Była ona zarówno pożywieniem, jak i walutą. Dostępne na kołach akcje pozwalają graczom pozyskiwać tę cenną roślinę i inne zasoby, wydobywać surowce, wznosić różnorakie budowle oraz rozwijać gałęzie praktycznych dziedzin życia. Niektóre akcje będą zadowalać bogów ówczesnego świata (Quetzalcoatl, Kukulcan i Chaaca), a inne wręcz przeciwnie. Poziom sympatii, jaką bogowie dają plemię, odzwierciedla pozycja gracza w 3 świątyniach. Bogowie ześlą swe łaski tylko na najbardziej bogobojne plemiona.

Podczas rozgrywki bogowie dwukrotnie przyznają swoim faworytom punkty zwycięstwa. Gracz może także zdobywać punkty, stawiając określone budowle i ofiarując kryształowe czaszki w świątym mieście Chichen Itza. Gra dobiega końca po pełnym obrocie kalendarza Tzolk'in. Pozostałe graczowi zasoby oraz monumenty są ostatnim źródłem punktów. Gracz, który zdobędzie ich w sumie najwięcej, zostanie zwycięzcą.

KOMPONENTY

PLANSZA GŁÓWNA

składająca się z 6 części



13 MONUMENTÓW



32 BUDYNKI PODZIELONE NA 2 EPOKI



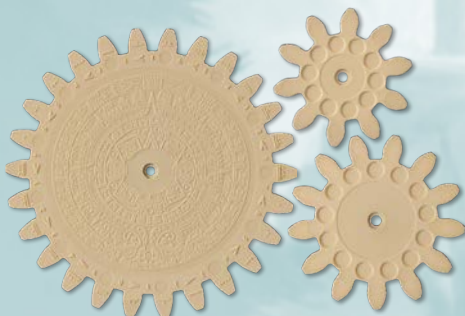
4 DWUSTRONNE PLANSZE GRACZY W 4 KOLORACH



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



6 KÓŁ ZĘBATYCH RÓŻNEJ WIELKOŚCI



4 ZNACZNIKI PUNKTACJI W 4 KOLORACH

(po 1 na gracza)



65 DREWNIANYCH KOSTEK

symbolizujących surowce (drewno, kamień, złoto)



13 KRYSZTAŁOWYCH CZASZEK

wykonanych z plastiku



65 ŻETONÓW KUKURYDZY

o wartościach 1 (kosza) i 5 (koszy)



28 ŻETONÓW URODZAJU

(16 żetonów Zbioru Kukurydzy i 12 żetonów Wycinki Drzew)



21 PŁYTEK DÓBR POCZĄTKOWYCH



ARKUSZ Z NAKLEJKAMI



6 PŁASTIKOWYCH ZATRZASKÓW



24 ROBOTNIKÓW W 4 KOLORACH

(po 6 na gracza)



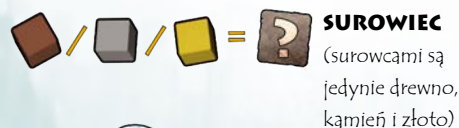
28 OKRĄGŁYCH ZNACZNIKÓW W 4 KOLORACH

(po 7 na gracza)



ZASOBY

Ikonki, które napotkacie w grze, mają następujące znaczenie:



W grze występuje dokładnie 13 czaszek. Od momentu, gdy z banku zostanie zabrana ostatnia, trzynasta czaszka, stają się one niedostępne dla graczy.

W rzadkich przypadkach wyczerpania się innych zasobów użycie dowolnych zamienników.

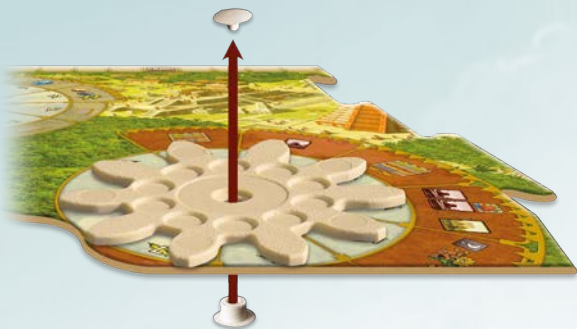
PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

ELEMENTY TEKSTUROWE

Ostrożnie wypchnijcie teksturowe elementy z ramek.

PLANSZA

Przytwierdźcie wszystkie koła do planszy głównej za pomocą plastikowych zatrzasków. Upewnijcie się, że koła znajdują się na właściwych miejscach (zob. rysunek obok). Koła występują w 3 rozmiarach.



NAKLEJKI

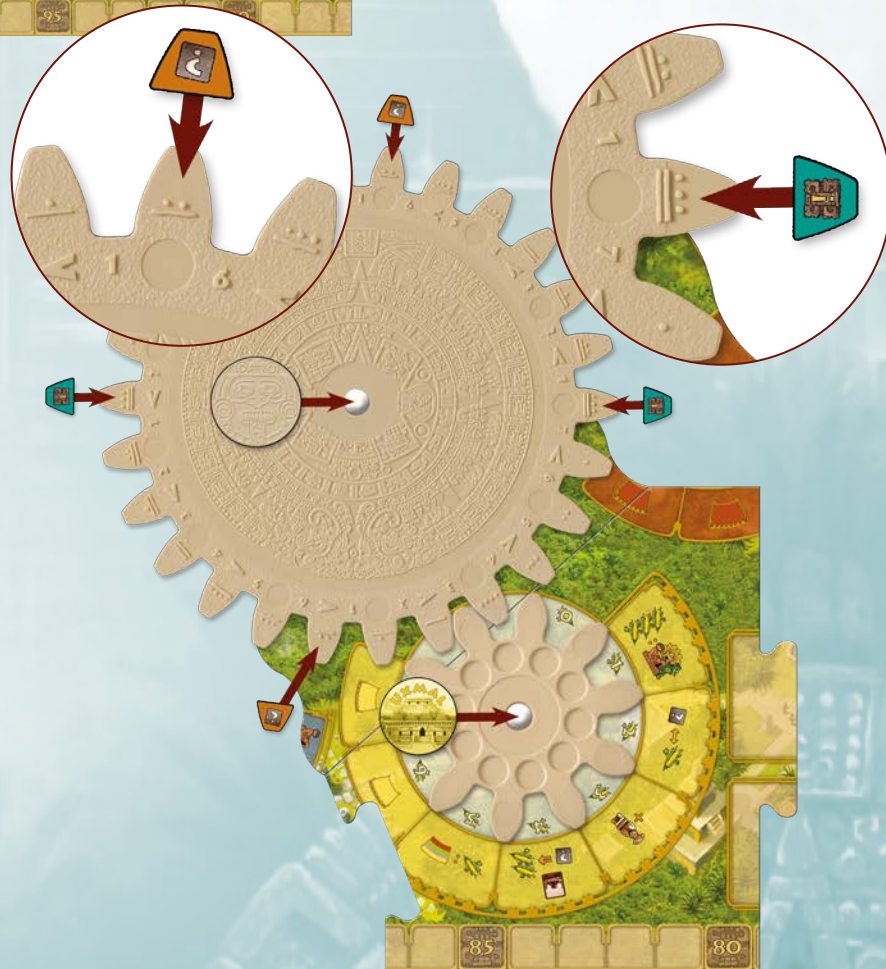
Po przytwierdzeniu kół przyklejcie do nich odpowiednie naklejki.

4 naklejki oznaczające Dni Żywności należy nakleić na odpowiednie zęby koła Tzolkin tak, jak pokazano na ilustracji.

Uwaga! Plansza została tak zaprojektowana, aby gracze nie musieli demontować kół po rozgrywce. Należy jedynie rozłożyć planszę na poszczególne części i wszystko zmieścić się w pudełku. Nie przejmujcie się też usuwaniem naklejek z zatrzasków.

SKŁADANIE PLANSZY GŁÓWNEJ

Po przymocowaniu kół i naklejek do odpowiednich miejsc na planszy ZŁOŻĆE PLANSZĘ W CAŁOŚĆ W PODANEJ KOLEJNOŚCI, ABY UNIKAĆ USZKODZEŃ.



PRZYGOTOWANIE GRY

Położcie złożoną planszę główną pośrodku stołu. Wszystkie komponenty położcie na planszy lub w jej pobliżu, kierując się załączoną ilustracją przedstawiającą przygotowanie rozgrywki dla 4 graczy. Zmiany w przygotowaniu dla 2 i 3 graczy zostały opisane na następnej stronie.



BANK

Wszystkie znaczniki drewna, kamienia, złota, kryształowych czaszek i robotników niebędących w grze położcie w zasięgu graczy. Tworzą bank. Miejsce pośrodku koła Tzolk'in jest z kolei przeznaczone na żetony kukurydzy.

DŻUNGLA

Obok koła Palenque znajduje się dżungla, a w niej grupy 4 pól, które mogą zostać wykarczowane i przeznaczone pod uprawę. Na każdym polu położcie 1 żeton Zbioru Kukurydzy.

Grupa pól powiązana z akcją „2” (numer akcji widnieje na symbolu kukurydzy) może jedynie przynosić plon w postaci kukurydzy. Pozostałe 3 grupy mogą także dostarczać drewno. Położcie żeton Wycinki Drzew na każdym żetonie Zbioru Kukurydzy znajdującym się w tych 3 grupach (powiązanych z akcjami „3”, „4” i „5”).

KALENDARZ

Obróćcie koło Tzolk'in w taki sposób, aby strzałka wskazywała jeden z dwóch zębów symbolizujących Dzień Żywności przypadający na koniec epoki (niebiesko-zielona naklejka).

PIERWSZY GRACZ

Znacznik pierwszego gracza otrzymuje gracz, który jako ostatni dokonał poświęcenia. W przypadku remisu pierwszym graczem zostaje ten, który zadeklaruje najbliższą ofiarę.

Znacznik pierwszego gracza nie zmienia właściciela automatycznie. Aby go zdobyć, gracz musi umieścić robotnika na polu Pierwszeństwa, co zostało wyjaśnione w dalszej części instrukcji.



ZNACZNIK PUNKTACJI

Każdy z graczy umieszcza swój znacznik punktacji na polu „0” toru punktacji.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

Każdy gracz otrzymuje **1 PLANSZĘ GRACZA** w wybranym przez siebie kolorze.

Gracz rozpoczyna grę z planszą obróconą jasną stroną ku górze.

Otrzymuje również **3 ROBOTNIKÓW** w swoim kolorze.

PŁYTKI DÓBR POCZĄTKOWYCH

Po przygotowaniu rozgrywki (łącznie z wyłożeniem budynków i monumentów) potasujcie płytki Dóbr Początkowych i rozdajcie losowo każdemu z graczy 4 płytki rewersami do góry. Każdy zatrzymuje 2 płytki, a pozostałe 2 odrzuca. Gdy wszyscy dokonają wyboru, odkryjcie płytki i przyznajcie graczom wskazane na nich zasoby. (Zob. opis płytek na str. 16). Gracze kładą płytki przed sobą, gdyż niektóre z nich oferują działania, które może być wykorzystywane w czasie rozgrywki.

ZNACZNIKI GRACZY

Każdy gracz rozmieszcza 7 okrągłych znaczników w swoim kolorze:

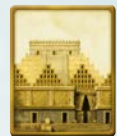
1 na białym stopniu każdej z 3 świątyń,

1 na lewym skrajnym polu każdego z 4 torów rozwoju.

BUDYNKI I MONUMENTY

Podzielcie żetony budynków i monumentów na 3 stosy odwrócone rewersami do góry i podzielone (zgodnie z rewersami) na budynki epoki 1, budynki epoki 2 i monumenty. Każdy stos starannie potasujcie.

RZĄD MONUMENTÓW



Położcie 6 odkrytych monumentów we wskazanym rzędzie (górnym) na planszy głównej.

Pozostałe monumenty odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne.



RZĄD BUDYNKÓW

Położcie 6 budynków epoki 1 awersami do góry we wskazanym rzędzie (dolnym). Stosy pozostałych budynków epoki 1 oraz budynków epoki 2 położcie rewersami do góry w pobliżu planszy.

ROZGRYWKA 2- I 3-OSOBOWA



Przygotowanie rozgrywki dla 2 i 3 graczy różni się od przedstawionego. Odpowiednie symbole na planszy przypominają o tej zasadzie.

MONUMENTY

Mniej graczy oznaczają mniej monumentów:

- ♦ w rozgrywce 3-osobowej wyłóżcie 5 monumentów,
- ♦ w rozgrywce 2-osobowej wyłóżcie 4 monumenty.

DŻUNGLA

Mniej graczy oznacza mniej żetonów Urodzaju na polach. Zamiast używać wszystkich 4 pól w każdej grupie, użyjcie:

- ♦ w rozgrywce 3-osobowej 3 pól,
- ♦ w rozgrywce 2-osobowej 2 pól.

NEUTRALNI ROBOTNICZY

Po rozdaniu płytek Dóbr Początkowych, ale zanim jeszcze gracz wybiorą 2 z nich, użyjcie robotników w nieużywanych kolorach do zablokowania niektórych pól akcji na kołach wedle poniższych zasad:

1. Potasujcie pozostałe płytki Dóbr Początkowych i dobierajcie losowo po 1 płytce.
2. Każdą płytkę wskazuje 1 konkretne pole akcji na jednym z pięciu kół, na którym należy umieścić neutralnego robotnika.
3. Jeśli jest to pierwszy robotnik na danym kole, natychmiast połóżcie drugiego robotnika dokładnie naprzeciwko pierwszego. Wyjątek. Tą zasadą nie dotyczy Chichen Itza.
4. Postępujcie w ten sposób do momentu, aż rozdysponujecie wszystkich robotników w nieużywanych kolorach, tj. 6 w rozgrywce 3-osobowej i 12 w rozgrywce 2-osobowej.

Neutralni robotnicy będą blokować niektóre pola akcji już do końca rozgrywki. Zalecamy używanie znaczników graczy zamiast robotników, żeby łatwo odróżnić robotników graczy od neutralnych.

Przykład



Ta płytkę nakazuje umieszczenie neutralnego robotnika na polu akcji „5” w Palenque. Jeśli jest to pierwszy robotnik na tym kole, połóżcie natychmiast drugiego robotnika naprzeciwko, tj. na polu akcji „0” (pod warunkiem, że na dół pozostali neutralni robotnicy do rozmieszczenia).

PRZEBIEG GRY

Każdą rundę składają się z 2 albo 3 faz:

1. **GRACZE ROZGRYWAJĄ SWOJE TURY.** Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy rozgrywa 1 turę.
2. **W DZIEŃ ŻYWIENIA GRACZE ŻYWIĄ ROBOTNIKÓW I OTRZYMUJĄ ŁASKI OD BOGÓW.** W grze występują tylko 4 Dni Żywienia, więc przez większość rund ta faza będzie pomijana.
3. **PRZESTAWIENIE KALENDARZA** – należy obrócić centralne koło Tzolkin o 1 dzień (zazwyczaj). Jeśli na polu Pierwszeństwa znajduje się robotnik, znacznik pierwszego gracza zmienia właściciela.

Poniżej znajdziecie szczegółowy opis wszystkich faz.

Gra dobiega końca po zakończeniu drugiej epoki, co zbiega się z pełnym obrotem kalendarza. Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

TURY GRACZY

Każdą rundę rozpoczyna pierwszy gracz i dalej toczy się ona zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać jedną z dwóch czynności:

- ♦ Wysłąć do pracy na kołach dowolną liczbę robotników i uiścić stosowną opłatę w miarach kukurydzy
- ♦ albo zdjąć dowolną liczbę robotników z kół (powracają oni do wioski) i przeprowadzić związane z nimi akcje.

Gracz musi wysłać robotników do pracy albo zdjąć robotników z kół. Nie może spaśować. Nie może również połączyć tych czynności i kilku robotników rozmieścić na kołach, a kilku innych zdjąć.

Uwaga! W pierwszej rundzie każdy z graczy musi wysłać robotników do pracy, jako że nie ma żadnych robotników, których mógłby zdjąć z kół.

PROŚBA O KUKURYDZĘ

Na początku swojej tury, jeśli masz co najwyżej 2 kosze kukurydzy, możesz poprosić starszyznę o wsparcie. Polega ono na uzupełnieniu stanu posiadania do 3 koszy kukurydzy (tak, jakby gracz odrzucił wszystkie kosze, jakie posiada, i dobrał 3). Niegospodarność powoduje jednak gniew bogów i gracz musi w konsekwencji zejść na niższy stopień w jednej z trzech świątyń. Szczegóły znajdziecie w sekcji „Świątynie”.

Jeśli gracz nie posiada wystarczająco dużo kukurydzy, aby wysłać robotników do pracy, ani nie posiada żadnych robotników na kołach, których mógłby zdjąć, wtedy musi poprosić o kukurydzę.

WYSYLANIE ROBOTNIKÓW DO PRACY

Gracz rozpoczyna grę z 3 robotnikami, lecz w trakcie rozgrywki będzie mógł zatrudnić ich więcej. Aby móc wysłać robotników do pracy, gracz musi posiadać przynajmniej 1 wolnego robotnika (tj. niezajmującego się ani na kole, ani w banku). Jeśli gracz zdecyduje się wysłać robotników do pracy, musi rozmieścić 1 lub więcej wolnych robotników na kołach. Gracz może rozmieścić nawet wszystkich robotników w 1 turze.

Aby wysłać robotnika do pracy, gracz umieszcza go na jednym z kół, na polu o aktualnie najniższym niezajmowanym przez żadnego innego robotnika numerze. (Najniższym numerem na pustym kole jest 0).

Przykład



Czerwony w poprzedniej turze wysłał robotnika do Palenque i obecnie znajduje się on na polu „1”. Teraz Zielony chce wysłać robotników do tej samej lokacji. Pierwszy robotnik musi zająć pole o najniższym wolnym numerze, czyli w tym wypadku pole „0”. Kolejny robotnik zajmie pole „2”, jako że pole „1” jest już zajęte. Zielony umieszcza trzeciego robotnika na polu „0” w Yaxchilan.

Wysyłanie robotników do pracy wymaga opłaty w koszach kukurydzy.

- ♦ Gracz płaci tyle koszy kukurydzy, ile wynosi numer pola akcji, na które wysłał robotnika.

- ♦ Gracz musi także wziąć pod uwagę, ilu robotników wysłał w 1 turze. Informacja o tej opłacie znajduje się na planszy gracza. Uwaga! Liczba po lewej to koszt całkowity. Liczba w nawiasie to koszt wysłania tego dodatkowego robotnika.



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

Przykład

W poprzednim przykładzie Zielony musi zapłacić 5 koszy kukurydzy za wysłanie swoich robotników do pracy.

- ♦ 2 kosze za robotników na polach „0”, „0” i „2”.
- ♦ 13 koszy za wysłanie 3 robotników w 1 turze.

Zielony dysponuje jeszcze 1 wolnym robotnikiem, ale wysłanie go do pracy kosztowałoby co najmniej 3 kosze kukurydzy, na co gracz nie stać.

Przykład 2



Czerwony umieszcza 2 robotników w Palenque. Muszą oni zająć pola „3” i „4”. Pierwszy robotnik kosztuje zatem 3 kosze kukurydzy (3 + (0)), a drugi 5 koszy (4 + (1)), co daje sumę 8 koszy. Czerwonego byłoby stać na posłanie do pracy także kolejnego robotnika, ale nie ma już żadnych wolnych robotników.

Gracz może wysłać do pracy tylko tylu robotników, na ilu go stać.

Jeśli gracz nie ma robotników na kołach i nie stać go na wysłaniu żadnego robotnika do pracy, musi wpięrow poprosić o kukurydzę, co zostało opisane wcześniej.

Uwaga! Pomiedzy Palenque a Chichen Itza znajduje się dodatkowe pole akcji – pole Pierwszeństwa. Gracz może umieścić na nim robotnika (jeśli pole nie jest zajęte) dokładnie w taki sam sposób, jak gdyby umieszczał go na kole, na polu o numerze „0”. Szczegóły znajdziecie w sekcji „Pole Pierwszeństwa”.

POWRÓT ROBOTNIKÓW DO WIOSKI

Jeśli gracz posiada co najmniej 1 robotnika na którymkolwiek kole, może przeznaczyć turę na powrót robotników do wioski. W tym celu zdejmuję 1 lub więcej swoich robotników z kół. Może zdjąć nawet wszystkich robotników znajdujących się na kołach.

Dzięki każdemu powracającemu robotnikowi gracz może:

- ♦ wykonać akcję, przy której robotnik stał w momencie zdjecia;
- ♦ wykonać akcję z jednego z pól o niższym numerze na tym samym kole. Za każdy numer różnicy gracz musi zapłacić 1 kosz kukurydzy. (Gracz może wykonać akcję bez względu na to, czy stoi przy niej jakiś robotnik);
- ♦ nie robić nic. Gracz zdejmuję tylko robotnika z koła.

Gracz w swojej turze wykonuje wszystkie czynności związane z powrotem robotników do wioski, więc musi zdecydować o ich kolejności.

Przykład

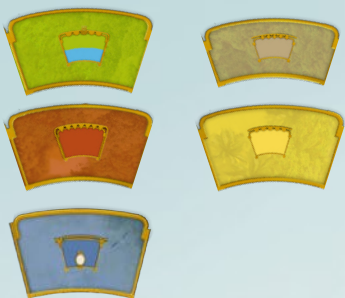


Czerwony nie ma żadnych wolnych robotników, więc musi wybrać powrót robotników do wioski. Decyduje się zdjąć robotnika z pola „2”, za co otrzymuje 1 kamień i 1 kosz kukurydzy. Czerwony potrzebuje jeszcze 1 kamienia do realizacji swoich planów, więc zdejmuję robotnika z pola „3” i płaci 1 kosz kukurydzy, aby ponownie skorzystać z pola „2” i otrzymać 1 kamień i 1 kosz. Nie potrzebuje drewna, więc na razie pozostawia trzeciego robotnika na kole (na koniec rundy przesunie się on do przodu). Czerwony w tej turze zebrał 2 kamienie i 1 kosz kukurydzy. (Z akcji zebrał 2 kosze, ale jeden z nich wydał na opłatę).

Zauważcie, że ważna jest kolejność wykonywania akcji. Jeśli Czerwony nie miałby żadnej kukurydzy w momencie powrotu robotnika z pola „3”, nie mógłby wykonać nim akcji z pola „2” i zapłacić 1 koszem kukurydzy. Musiałby wykonać akcję z pola „3” (albo w ogóle zrezygnować z wykonywania akcji).

POŁA AKCJI DOWOLNYCH

Pola akcji o najwyższych numerach na kołach są polami akcji dowolnych. Jest to pole „10” w Chichen Itza oraz pola „6” i „7” na pozostałych kołach. Zdjąwszy robotnika z takiego pola, gracz może wykonać dowolną akcję dostępną na danym kole bez konieczności uiszczenia jakiegokolwiek opłaty.



Każde koło reprezentuje określone miejsce, w którym intensywnie rozwijała się cywilizacja Majów. Koła oferują określone akcje, a do każdej akcji przypisany jest numer.

Gdy gracz zdejmie robotnika z koła, może wykonać akcję wskazaną przez pole, które zajmował robotnik, albo przez jedno z pól o niższym numerze, płacąc 1 kosz kukurydzy za każde pole wstecz. Gracz może także zdjąć robotnika i nie wykonywać żadnej akcji.

Ogólnie rzecz biorąc, pola akcji o wyższych numerach oferują większe korzyści. Z każdym obrotem kalendarza robotnicy zyskują szansę na wykonanie bardziej intrzyknych akcji.


ZASOBY


Podczas wykonywania akcji gracz może tracić albo zyskiwać określone zasoby. Gdy zyskuje zasoby, bierze ich odpowiedniki z banku i kładzie przed sobą. Niektóre akcje wymagają opłacenia określonego kosztu. Zasoby wykorzystywane w ten sposób gracz zwraca do banku. Gracz nie może wykonać akcji, jeśli nie opłaci jej kosztu.


Drewno, kamień i złoto to surowce. W grze przyjmują postać drewnianych kostek.


LISTA ZASOBÓW


 oznaczają kosze kukurydzy.

 oznaczają bale drewna.

 oznaczają kamienie.

 oznaczają grudki złota.

 oznaczają kostkę dowolnego surowca, czyli drewna, kamienia bądź złota. Kukurydza i kryształowe czaszki nie są surowcami.

 oznaczają kryształową czaszkę.

PRZESTAWIANIE KALENDARZA

Po tym, jak każdy z graczy rozegrał swoją turę, należy przestawić kalendarz Tzolk'in o 1 dzień przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Ruch kalendarza powoduje, że wszyscy robotnicy na kołach przemieszczają się o 1 pole akcji do przodu.

Robotnik znajdujący się na najwyższym numerowanym polu (w Chichen Itza pole „10”, na pozostałych kołach pole „7”) zostanie zepchnięty z koła. Taki robotnik wraca do swojego właściciela. Robotnik powracający do wioski w ten sposób nie umożliwi graczowi wykonania akcji, przy której stał.

Uwaga! Gracz powinien skorzystać z robotnika, zanim zostanie on zepchnięty z koła.

Uwaga! Robotnicy neutralni nie mogą zostać zepchnięci, pozostają na kole przez całą grę. To oznacza, iż czasem będą „blokować” pole akcji nieopatrzone żadnym numerem.

Jeśli w danej rundzie żaden gracz nie posłał swojego robotnika na pole Pierwszeństwa, weźcie 1 kosz kukurydzy z banku i połóżcie na zębie kalendarza wskazany przez strzałkę. Jeśli jednak na polu Pierwszeństwa znajduje się robotnik, zasady dotyczące przestawiania kalendarza zmieniają się. Szczegóły znajdziecie w sekcji „Pole Pierwszeństwa” na str. 10.



AKCJE

DZIEDZINY ROZWOJU

Dzięki rozwijaniu 4 obecnych w grze dziedzin gracz zyskuje korzyści, które znajdują zastosowanie za każdym razem, gdy wykonuje określoną akcję. Korzyści zostały szczegółowo opisane w sekcji „Rozwój” na str. 12.

Tabela rozwoju znajdująca się na planszy składa się z 4 torów, po 5 pól każdy. Gracz rozwija daną dziedzinę, osiągając na torze kolejne poziomy zaawansowania.



Aby rozwinąć dziedzinę z pola startowego na poziom 1, gracz musi zapłacić 1 kostkę dowolnego surowca (drewna, kamienia albo złota).



Aby rozwinąć dziedzinę z poziomu 1 na poziom 2, gracz musi zapłacić 2 kostki dowolnych surowców (mogą być tego samego rodzaju albo różnych).



Aby rozwinąć dziedzinę z poziomu 2 na poziom 3, gracz musi zapłacić 3 kostki dowolnych surowców.

Poziom 3 jest najwyższym poziomem, na który może dotrzeć znacznik gracza. Gracz może jednak nadal korzystać z akcji rozwoju, aby otrzymać bonus przedstawiony na końcu toru.



Aby „rozwinąć” dziedzinę z poziomu 3 (czyli otrzymać bonus), gracz musi zapłacić 1 kostkę dowolnego surowca, po czym natychmiast otrzymuje wskazany bonus. Znacznik gracza pozostaje na poziomie 3 i może on otrzymać bonus za każdym razem, gdy skorzysta z akcji rozwoju na tym torze.

BUDYNKI I MONUMENTY

Niektóre akcje umożliwiają graczom wznoszenie budowli, czyli budynków i monumentów. Każdy budynek i monument posiada koszt budowy wyszczególniony w lewym górnym rogu zetonu. Jeśli gracz chce wznieść daną budowlę, musi zapłacić jej koszt. Jeśli nie posiada odpowiednich surowców, nie może budować.

Gdy gracz wznosi budynek albo monument, płaci wskazany koszt do banku i kładzie wzięty z planszy zeton budowli przed sobą.

Przykład



Aby wznieść ten budynek, gracz musi przeprowadzić akcję budowy i zapłacić do banku 1 kamień i 1 grudkę złota.

Wszystkie dostępne w grze monumenty są znane graczom od początku rozgrywki. Gdy gracz wybuduje monument, miejsce po nim pozostaje już do końca gry puste.

Budynki natomiast należy uzupełniać między turami graczy. Na koniec swojej tury, jeśli gracz wznosił jakieś budynki, uzupełnia powstałe puste miejsca nowymi budynkami.

W pierwszej połowie rozgrywki dostępne są tylko budynki epoki 1. Dokładnie w połowie gry wszystkie pozostałe na planszy budynki należy usunąć i rząd (dolny) uzupełnić budynkami epoki 2. W drugiej połowie gry dostępne są tylko budynki epoki 2.

Więcej szczegółów znajdziecie w sekcji „Budynki i monumenty” na str. 11.



PALENQUE

W dżungli Palenque gracze mają możliwość pozyskania kukurydzy i drewna. Akcje „2”, „3”, „4” i „5” odnoszą się do żetonów Urodzaju, które zostały umieszczone na planszy podczas przygotowania rozgrywki. Akcją „2” oferuje jedynie Zbiory Kukurydzy, podczas gdy akcje „3”, „4” i „5” w pierw oferują Wycinkę Drzew, a następnie Zbiory Kukurydzy.

Jeśli gracz korzysta z akcji, zabiera wierzchni żeton Urodzaju z jednego z czterech pól przypisanych do danego pola akcji. Jeśli gracz wzięt żeton Wycinki Drzew, otrzymuje z banku wskazaną liczbę bali drewna. Jeśli gracz wzięt żeton Zbioru Kukurydzy, otrzymuje wskazaną liczbę koszy kukurydzy. Jeśli wszystkie żetony Urodzaju z danej grupy pól zostaną zabrane, to gracz nie może wykonać akcji powiązanej z tą grupą (chyba że posiadają rozwinięte do poziomu 2 Rolnictwo, które pozwala na zbiory kukurydzy nawet w sytuacji, gdy nie ma już dostępnych żetonów). W przypadku akcji „3”, „4” i „5” pierwszy gracz, który podejmie się akcji o danym numerze, napotka jedynie żeton Wycinki Drzew. Gdy weźmie on żeton z pola, kolejny gracz będzie miał wybór, gdyż odsłoni się żeton Zbioru Kukurydzy leżący pod spodem.

Gracz może także pozyskać kukurydzę poprzez akcję wypalania lasu. W tym celu odrzuca wierzchni żeton Wycinki Drzew z pola (odkłada go do pudełka) i bierze żeton Zbioru Kukurydzy leżący pod nim. Gracz otrzymuje wskazaną liczbę koszy kukurydzy, lecz musi zejść o 1 stopień w jednej z trzech świątyń, jako że swym postępkami rozgniewał bogów. (Więcej szczegółów znajdziecie w sekcji „Świątynie”). Jeśli w danej grupie pól dostępne są zarówno żetony Wycinki Drzew, jak i Zbioru Kukurydzy, gracz może wybrać pomiędzy nimi.

Uwaga! Niektóre monumenty przynoszą punkty za posiadane żetony Urodzaju, więc zabierane z planszy żetony należy trzymać przed sobą aż do zakończenia rozgrywki. (Pamiętajcie, że po wypaleniu lasu odrzucacie żeton Wycinki Drzew, a zostawiacie sobie tylko żeton Zbioru Kukurydzy).



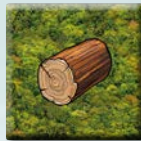
Pół ryb. Otrzymujesz 3 kosze kukurydzy. (W grze nie występują żetony ryb, więc to kukurydza symbolizuje pożywienie, jakie gracz otrzymuje w wyniku połowu). Do akcji nie są przypisane żadne żetony, więc w jej wyniku zawsze otrzymujesz 3 kosze.



Weź 1 żeton Zbioru Kukurydzy, aby otrzymać 4 kosze kukurydzy.



Weź 1 żeton Zbioru Kukurydzy, aby otrzymać 5 koszy kukurydzy, albo 1 żeton Wycinki Drzew, aby otrzymać 2 bale drewna.



Weź 1 żeton Zbioru Kukurydzy, aby otrzymać 7 koszy kukurydzy, albo 1 żeton Wycinki Drzew, aby otrzymać 3 bale drewna.



Weź 1 żeton Zbioru Kukurydzy, aby otrzymać 9 kukurydzy, albo 1 żeton Wycinki Drzew, aby otrzymać 4 bale drewna.



Przeprowadź dowolną akcję dostępną w Palenque. (Nie musisz płacić za skorzystanie z pola akcji o niższym numerze).

Przykład



Czerwony zdecydował się na powrót robotników do wioski. Pozostawił robotnika na polu „1”, aby mógł przesunąć się na bardziej korzystną pozycję, zdejmując natomiast robotnika z pola „3”, aby otrzymać żeton Wycinki Drzew i 2 bale drewna. Czerwony potrzebuje także kukurydzy, więc zdejmuje robotnika z pola „4”, aby wypalić las i otrzymać 7 koszy kukurydzy. Musi jednak przesunąć o 1 stopień w dół swój znacznik w jednej ze świątyń.

Załóżmy, że Czerwony chce wykorzystać tych samych robotników bez narażania się na gniew bogów. Po tym, jak robotnik na polu „3” wzięt żeton Wycinki Drzew, odsłonił się żeton Zbioru Kukurydzy. Czerwony może zapłacić 1 kosz kukurydzy i, zdjawszy robotnika z pola „4”, wykonać akcję z pola „3” i zebrać 5 koszy kukurydzy bez wchodzenia w konflikt z bogami. Ponieważ Czerwony zapłacił 1 kosz kukurydzy, a zyskał 5, wychodzi 4 kosze na plus. Zauważcie jednak, że musiał zapłacić przed otrzymaniem kukurydzy ze zbiorów, więc powyższa symulacja jest możliwa tylko wtedy, gdy gracz posiada przynajmniej 1 kosz na początku swojej tury.



YAXCHILAN

Góry Yaxchilan oferują różne wartościowe dobra: drewno z lasu, kamień z kamieniołomu, złoto z kopalni i kryształowe czaszki kryjące się pod wodospadami. Wykonawszy akcję, gracz otrzymuje wskazane dobra z banku.



Otrzymujesz 1 bal drewna.



Otrzymujesz 1 kamień i 1 kosz kukurydzy.



Otrzymujesz 1 grudkę złota i 2 kosze kukurydzy.



Otrzymujesz 1 kryształową czaszkę.



Otrzymujesz 1 grudkę złota, 1 kamień i 2 kosze kukurydzy.



Przeprowadź dowolną akcję dostępną w Yaxchilan. (Nie musisz płacić za skorzystanie z pola akcji o niższym numerze).

Jak wspomniano w sekcji „Komponenty”, w grze występuje jedynie 13 kryształowych czaszek. Gdy ostatnia czaszka zostanie zabrana z banku, akcja „4” nie przynosi efektu. Drewno, kamień, złoto i kukurydza są, dla odmiany, zasobami Nielimitowanymi. Jeśli zabraknie określonego zasobu, gracze powinni postarać się o zamiennik.



TIKAL

Tikal to serce architektonicznego i technologicznego rozwoju imperium Majów. Akcje na tym kole umożliwiają graczom wznoszenie budowli i rozwój różnych dziedzin życia za określone surowce: drewno, kamień i złoto.



Rozwiń wybraną dziedzinę o 1 poziom, płacąc odpowiedni koszt w surowcach (zob. szczegóły na str. 7).



Wznies 1 budynek, płacąc wskazany koszt.



Rozwiń dziedzinę/dziedzinę o 1 albo 2 poziomy (możesz rozwinąć 1 dziedzinę o 2 poziomy albo 2 dziedzinę o 1 poziom). Dokonaj stosownej opłaty.



Wznies 1 albo 2 budynki albo zbuduj 1 monument, ponosząc wymagany koszt. Jeśli wznosisz 2 budynki, możesz skorzystać z technologii Konstrukcji tylko

przy wznoszeniu jednego z nich. Zauważ, że możliwe jest zbudowanie pierwszego budynku w celu rozwinięcia technologii Konstrukcji i skorzystanie z niej przy wznoszeniu drugiego. (Technologia Konstrukcji nie działa przy budowie monumentów – zob. szczegóły na str. 12).



Przesuń znaczniki w 2 świątyniach o 1 stopień w górę za cenę 1 kostki dowolnego surowca. Szczegóły znajdziesz w sekcji „Świątynie”.



Przeprowadź dowolną akcję dostępną w Tikal. (Nie musisz płacić za skorzystanie z pola akcji o niższym numerze).

Przykład



Żółty posiada nieco drewna, więc decyduje się na powrót robotników z Tikal. Wybór padł wprawdzie na pole „3”, dzięki czemu rozwija 2 dziedziny na poziomie 1, za każdą płacąc 1 bal drewna. Następnie korzysta z akcji „4” i wznosi 2 budynki, na które go stać. Po zakończonej turze Żółty uzupełnia miejsca po budynkach 2 żetonami ze stosu epoki 1. Uwaga! Żółty mógłby rozwinąć 1 dziedzinę o 2 poziomy, ale wtedy nie starczyłoby mu drewna na postawienie 2 budynków.



UXMAL

Uxmal to centrum handlu. Gracz może dokonać inwestycji na Rynku albo złożyć ofiary bogom.



Przesuń znacznik w jednej ze świątyni o 1 stopień w górę za cenę 3 koszy kukurydzy. Szczegóły znajdziesz w sekcji „Świątynie”.



Wymieniaj kukurydżę i surowce. Możesz dokonać tylu wymian, ilu chcesz. Przelicznik wymiany został przedstawiony w formie tabeli (obok tabeli rozwoju).

Przykładowe wymiany

2		=	6		1			
8		1		=	2		1	
22		=	3		4			



Weź z banku 1 robotnika w swoim kolorze i połóż przed sobą. Ta akcja nie przynosi efektu, jeśli posiadasz już w grze wszystkich 6 robotników.



Wznies budynek, odpłacając koszt budowy kukurydzą. Akcja przypomina akcję wznoszenia budynków na kole Tikal, ale zamiast płacić wskazanymi na budynku surowcami płacisz 2 kosze kukurydzy za każdą wymaganą kostkę surowca. Cały koszt musi zostać odpłacony kukurydzą, nie możesz zapłacić częściowo surowcami, a częściowo kukurydzą.

Nie możesz wykorzystać tej akcji do budowy monumentu.

Nie możesz wykorzystać tej akcji do budowy monumentu.

Przykład



Za wzniesienie każdego z tych budynków gracz zapłaci 4 kosze kukurydzy.



Przeprowadź 1 akcję na kole Palenque, Yaxchilan, Tikal albo Uxmal. Zapłać 1 kosz kukurydzy (oprócz kosztów wynikających z wybranej akcji). Uwaga! Akcje w Chichen Itza nie są dostępne w tej akcji.



Przeprowadź dowolną akcję dostępną w Uxmal. (Nie musisz płacić za skorzystanie z pola akcji o niższym numerze. Musisz jednak zapłacić 1 kosz kukurydzy, jeśli chcesz skorzystać z akcji „5”).



CHICHEN ITZA

Chichen Itza to święte miejsce Majów. Gracz może tu ofiarować bogom kryształowe czaszki i zyskiwać ich łaskę.

Do każdej akcji przypisane jest miejsce na czaszkę, którą gracz zostawia, jeśli chce wykonać akcję. Nie może jednak przeprowadzić wybranej akcji, jeśli inny gracz pozostawił wcześniej czaszkę na jej polu. Innymi słowy, każda akcja w Chichen Itza może zostać przeprowadzona tylko raz w ciągu gry.

Jeśli chcesz przeprowadzić akcję, połóż na polu tej akcji kryształową czaszkę i skorzystaj z natychmiastowych łask bogów:



określona liczba punktów zwycięstwa,



1 stopień wyżej w określonej świątyni,



ewentualnie 1 kostka dowolnego surowca (drewna, kamienia albo złota).

Każda akcja podoba się innemu bogowi:



Chaac patronuje brązowej świątyni po lewej.

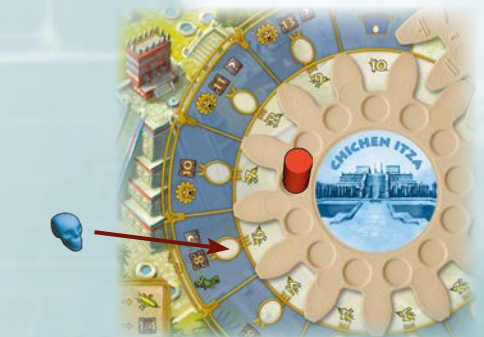


Quetzalcoatl patronuje żółtej świątyni pośrodku.



Kukulcan patronuje zielonej świątyni po prawej.

Przykład



Czerwony planuje dokonać ofiary w Chichen Itza. Zdejmuje robotnika z pola „7”. Potrzebuje złotą do realizacji pozostałej części planu, więc wpłaca 1 kosz kukurydzy do banku i korzysta z akcji „6” – na polu „6” zostawia kryształową czaszkę, za co otrzymuje 8 punktów zwycięstwa. Dodatkowo przesuw znacznik w zielonej świątyni o 1 stopień w górę oraz otrzymuje wybrany przez siebie surowiec, którym jest złoto.

Tak jak pozostałe koła, Chichen Itza posiada pole akcji o najwyższym numerze (10), które pozwala na wykonanie dowolnej akcji z tego koła bez uiszczania dodatkowej opłaty w postaci koszy kukurydzy.

POLE PIERWSZEŃSTWA



Pole Pierwszeństwa znajduje się pomiędzy Palenque a Chichen Itza. Jeśli to pole jest wolne, gracz może wysłać tam swojego robotnika do pracy. Tradycyjnie gracz opłaca koszt grupy wysłanych w danej turze robotników oraz zajmowanych przez nich pól akcji, przy czym koszt pola Pierwszeństwa wynosi 0.

Stawiając robotnika na polu Pierwszeństwa, gracz zyskuje kilka korzyści. Trzy z nich dotyczą fazy przestawienia kalendarza, ale pierwszą ma miejsce już po zakończeniu tury gracza.

ZBIORY KUKURYDZY

W każdej rundzie, w której żaden z graczy nie wysłał robotnika do pracy na polu Pierwszeństwa, na aktualnym zębku kalendarza należy położyć 1 kosz kukurydzy. Gdy któryś z graczy zagra robotnika na pole Pierwszeństwa, na koniec swojej bieżącej tury otrzymuje całą zebraną na Tzolkin kukurydżę. (Oznacza to, że gracz nie może skorzystać z tej kukurydzy do opłacania akcji w tej rundzie, może natomiast wykorzystać ją do wyżywienia swoich robotników, jeśli jest to Dzień Żywienia).

Natomiast w fazie przestawienia kalendarza gracz otrzymuje następujące korzyści:

POWRÓT ROBOTNIKA

Na koniec rundy robotnik z pola Pierwszeństwa wraca do gracza; nie musi czekać na powrót do wioski podczas tury gracza.

Uwaga! Powrót z pola Pierwszeństwa oraz powrót po zepchnięciu z koła to jedyne sposoby na odzyskanie robotnika poza turą gracza przeznaczoną na powrót robotników do wioski.

ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA ZMIENIA WŁAŚCICIELA

Jeśli któryś z graczy wybierze pole Pierwszeństwa, znacznik pierwszego gracza zmienia właściciela. Jeśli gracz zajmujący pole Pierwszeństwa posiada aktualnie znacznik pierwszego gracza, przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie (co oznacza, że będzie jako ostatni rozgrywał swoje tury, zanim ktoś ponownie wybierze akcję z pola Pierwszeństwa). W każdym innym przypadku gracz zabiera znacznik pierwszego gracza i będzie rozgrywał swoje tury jako pierwszy do momentu, aż ktoś inny wybierze pole Pierwszeństwa. Tylko w ten sposób znacznik pierwszego gracza zmienia właściciela.

PRZESTAWIENIE KALENDARZA

Standardowo kalendarz zostaje na koniec rundy przestawiony o 1 dzień. Gracz, który zajął pole Pierwszeństwa, może jednak zdecydować o przestawieniu go o 2 dni. Ten przywilej podlega jednak pewnym ograniczeniom:

- ♦ Gracz nie może skorzystać z tego przywileju, jeśli jego plansza jest obróconą ciemną stroną ku górze. Gdy gracz używa tego przywileju, obraca planszę na ciemną stronę, aby zaznaczyć, iż już z niego skorzystał. (Gracz może z powrotem obrócić swoją planszę na jasną stronę po dotarciu na ostatni stopień świątyni. Zobacz szczegóły w sekcji „Świątynie”).
- ♦ Gracz nie może skorzystać z przywileju, jeśli w rezultacie jakiś robotnik zostałby zepchnięty z koła (a nie byłby zepchnięty przy obrocie kalendarza o 1 dzień). Innymi słowy, nie można skorzystać z przywileju, jeśli na polu „6” na chociaż jednym z mniejszych kół albo na polu „9” w Chichen Itza znajduje się robotnik.

Nawet jeśli gracz nie może skorzystać z przywileju przyspieszenia kalendarza, nadal otrzymuje pozostałe korzyści wynikające z zajęcia pola Pierwszeństwa.

Nie jest możliwe ominięcie Dnia Żywienia, korzystając z tego przywileju. Jeśli następny dzień na kalendarzu wskazuje Dzień Żywienia, to nawet po przestawieniu kalendarza o 2 dni, nowa runda będzie rundą Żywienia, która teoretycznie została pominięta.

Przykład



Zielony wysłał wcześniej robotnika na pole Pierwszeństwa, a swoją turę rozgrywał teraz Czerwony. Decyduje się na powrót robotników do wioski. Jeśli zdjęcie robotnika z pola „6”, Zielony będzie mógł przesunąć kalendarz o 2 dni. (Robotnik na polu „7” zostałby zepchnięty bez względu na użycie przywileju). Czerwony decyduje się zatem zostawić robotnika na polu „6”, aby uniemożliwić Zielonemu przyspieszenie kalendarza. Zdjęcie robotnika z pola „7”, aby go wykorzystać, zanim zostanie zepchnięty z koła.

Uwaga! W ostatniej rundzie gry przyspieszenie rozgrywki i przejęcie znacznika pierwszego gracza nie przyniesie graczowi żadnych korzyści. Zajmując pole Pierwszeństwa, może on jednak zebrać kukurydżę na kole Tzolkin, co może być przydatne podczas ostatniego Dnia Żywienia. Pozostała na koniec gry kukurydża przynosi ponadto punkty zwycięstwa.

ŚWIĄTYNIE

Gracz może pokonywać kolejne stopnie świątyni:

- ♦ wybierając żeton Dóbr Początkowych, który to umożliwia,
- ♦ ofiarując kryształową czaszkę w Chichen Itza,
- ♦ płacąc 3 kosze kukurydzy na polu akcji „1” w Uxmäl,
- ♦ płacąc 1 kostkę surowca na polu akcji „5” w Tikäl,
- ♦ wznosząc budynek, który to umożliwia,
- ♦ osiągając stopień rozwoju, który to umożliwia.

Jeśli gracz otrzymuje możliwość wspięcia się o kolejny stopień w świątyni, w której nie może już wspiąć się wyżej, to akcja nie ma żadnego efektu.

Uwaga! Pole akcji „1” w Uxmäl pozwala graczowi pokonać 1 stopień w 1 świątyni. Pole akcji „5” w Tikäl pozwala pokonać po 1 stopniu w 2 różnych świątyniach. W obu przypadkach gracz może skorzystać z akcji, tylko jeśli opłaci koszt (3 kosze kukurydzy w Uxmäl i 1 kostką surowca w Tikäl).



Na planszy znajdują się 3 różniące się wysokością świątynie poświęcone bogom Majów.

Szczytowy stopień każdej świątyni ma kształt boga, któremu jest poświęcona. Symbol boga widnieje także na białym stopniu, na którym gracze rozpoczynają swoją wspinaczkę.

GNIEW BOGÓW

Niektóre akcje mogą rozgniewać bogów, lecz czasem trzeba zaryzykować, gdy bardzo potrzebuje się kukurydzy. Wskutek gniewu bogów gracz musi wybrać jedną ze świątyń i przesunąć swój znacznik o 1 stopień w dół. Gracz nie może wybrać świątyni, w której jego znacznik znajduje się już na najniższym stopniu.

WYPALANIE LASU

Na polach akcji „3”, „4” i „5” w Palenque gracz może wypalić las poprzez zdjęcie górnego żetonu Wycinki Drzew i wziąć leżący pod nim żeton Zbioru Kukurydzy. To powoduje gniew bogów i konieczność zejścia o 1 stopień w dowolnej świątyni. Jeśli znaczniki gracza znajdują się na

najniższych stopniach we wszystkich świątyniach, gracz nie może podjąć akcji wypalania lasu.

PROŚBA O KUKURYDZĘ

Jeśli gracz na początku swojej tury posiada 2 lub mniej koszy kukurydzy, może poprosić starszą o kukurydżę i uzupełnić zapasy do 3 koszy. To także powoduje gniew bogów i konieczność zejścia o 1 stopień w dowolnej świątyni. Jeśli znaczniki gracza znajdują się na najniższych stopniach we wszystkich świątyniach, gracz nie może prosić starszą o kukurydżę.

Sytuacja wyjątkowa. Jeśli na początku swojej tury gracz nie posiada robotników na kołach, musi wysłać robotników do pracy. Jeśli nie posiada wystarczającej liczby koszy

kukurydzy, aby wysłać choć 1 robotnika, musi poprosić starszą o kukurydżę. Ale jeśli znaczniki gracza zajmują najniższe stopnie we wszystkich świątyniach, nie może tego zrobić. W tej rzadkiej sytuacji bogowie okażą jednak miłosierdzie i pozwolą graczowi wysłać 1 robotnika do pracy na polu akcji o najmniejszym możliwym w danym momencie koszcie. Wymagają jedynie oddania całej posiadanej kukurydzy do banku.

BUDYNKI I MONUMENTY

Gdy gracz wznosi jakąkolwiek budowlę, kładzie jej żeton przed sobą.

BUDYNKI

Kiedy gracz stawia budynek, na koniec swojej tury uzupełnia puste miejsca po nim nowym budynkiem ze stosu aktualnej epoki. Jeśli stos jest pusty, miejsce po budynku zostaje puste.

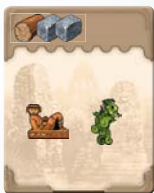
Na koniec epoki 1 (w połowie gry), gdy wszyscy gracze używają swoich robotników, należy usunąć wszystkie budynki epoki 1 pozostałe w dolnym rzędzie i rozłożyć 6 nowych budynków ze stosu epoki 2. W drugiej połowie gry gracze korzystają tylko z tego stosu.

Niektóre budynki oferują graczom natychmiastowe jednorazowe korzyści. Inne, nazywane farmami, pomagają graczom w żywieniu robotników.

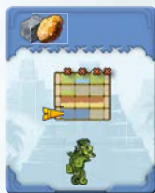
BUDYNKI JEDNORAZOWYCH KORZYŚCI



URZĘDY



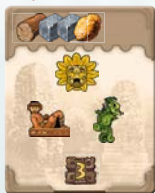
GROBOWCE



SANKTUARIA

Gdy gracz wznosi jeden z tych budynków, natychmiast otrzymuje wskazane na żetonie dobro. W załączniku znajdziecie wyjaśnienie wszystkich symboli.

Przykład



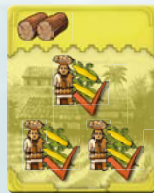
Jeśli gracz wzniesie ten budynek, może przesunąć znaczniki we wszystkich świątyniach o 1 stopień w górę oraz zdobywa 3 punkty zwycięstwa.

FARMY

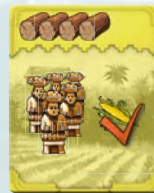
Farma pomaga graczowi wyżywić robotników w Dniu Żywnienia.



Jeden z Twoich robotników nie wymaga kukurydzy.

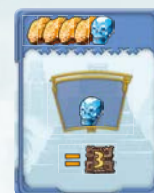
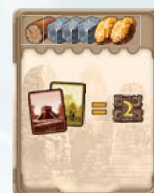


3 Twoich robotników nie wymaga kukurydzy.



Każdy robotnik gracza wymaga 1 koszy kukurydzy mniej. Jeśli gracz posiada 2 takie budynki, wtedy żywienie wszystkich robotników nic nie kosztuje gracza.

MONUMENTY



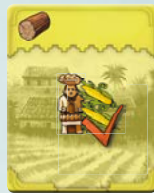
Monumenty zostają wyłożone na planszę tylko na początku gry. Po wybudowaniu monumentu nie uzupełnia się pustego miejsca po nim nowym żetonem. Działanie monumentów ma znaczenie dopiero na koniec rozgrywki. Na żetonie monumentu znajduje się symbol jego działania, a jego objaśnienie znajdziecie w załączniku.

Gracz może wznieść więcej niż 1 monument.

Zauważcie, że monumenty można budować jedynie poprzez akcję „4” w Tikal, a technologią Konstrukcji nie znajduje zastosowania podczas ich wznoszenia.

Niemożliwa jest sytuacja, aby robotnik wymagał mniej niż 0 kukurydzy.

Przykład



Żywiąc swoich robotników, gracz wydaje 3 kosze kukurydzy. 2 robotników nie wymaga wydania żadnej kukurydzy, a pozostali wymagają po 1 koszu kukurydzy.

ROZWÓJ

Dzięki postępowi w różnych dziedzinach życia określone akcje już do końca gry stają się dla gracza bardziej wartościowe.

Na planszy znajdują się 4 tory odpowiadające rozwojowi 4 dziedzin. Każdy składa się z pola startowego, 3 pól kolejnych poziomów oraz pola bonusowego. Jeśli gracz dotrze na pole 3. poziomu, nie może posunąć się już dalej.

W zamian za każdym razem, gdy akcja pozwala mu na postęp na danym torze, może otrzymać wskazany na ostatnim polu bonus. Gracz może skorzystać z tej opcji wiele razy w ciągu gry. Jeśli akcja pozwala graczowi na podwójny postęp na torze, może otrzymać bonus dwukrotnie. Więcej szczegółów znajdziecie w sekcji „Tikal”.

Rozwój danej dziedziny wpływa na określone akcje. Kolor pola danego poziomu odpowiada kolorowi powiązanych z nim akcji. Jeśli gracz posiada swój znacznik na jednym z wyższych poziomów, otrzymuje korzyści płynące także ze wszystkich niższych poziomów tej dziedziny.

ROLNICTWO

Weź 1 kosz kukurydzy więcej za każdym razem, gdy przeprowadzasz Zbiory Kukurydzy w dżungli. (Palenque – akcje „2”, „3”, „4” i „5”, ale nie akcja „1”).

Weź 2 kosze kukurydzy więcej za każdym razem, gdy przeprowadzasz Zbiory Kukurydzy w dżungli. (Palenque – akcje „2”, „3”, „4” i „5”).



Jeśli w Palenque nie ma dostępnych żetonów Zbiory Kukurydzy, możesz zebrać kukurydzę bez konieczności brania żetonu (Palenque – akcje „2”, „3”, „4” i „5”). (Jeśli jednak żeton Zbiory Kukurydzy jest dostępny, zabierasz go).

Natychmiast przesuń znacznik w dowolnej świątyni o 1 stopień w górę.

Weź 1 kosz kukurydzy więcej za każdym razem, gdy wybierasz się na połów ryb (Palenque – akcja „1”).

Uwaga! Korzyści z kolejnych poziomów kumulują się, zatem gracz znajdujący się na poziomie 3 otrzyma 3 dodatkowe kosze kukurydzy podczas zbiorów w dżungli. Może też przeprowadzić zbiory nawet wtedy, gdy żaden żeton Zbiory Kukurydzy nie jest dostępny. Dodatkowo zawsze otrzymuje 1 kosz więcej podczas połowu ryb.

POZYSKIWANIA SUROWCÓW

Weź 1 biał drewna więcej za każdym razem, gdy pozyskujesz drewno w Yaxchilan (akcja „1”) albo Palenque (akcje „3”, „4” i „5”).

Weź 1 grudkę złota więcej za każdym razem, gdy pozyskujesz złoto w Yaxchilan (akcje „3” i „5”).



Weź 1 kamień więcej za każdym razem, gdy pozyskujesz kamień w Yaxchilan (akcje „2” i „5”).

Natychmiast otrzymujesz 2 dowolne kostki surowców.

Uwaga! Otrzymujesz dodatkowe kostki surowca tylko podczas wydobycia tego typu surowca. Nie możesz, na przykład, otrzymać dodatkowego drewna, zbierając kukurydzę w Palenque bądź używając akcji „2” w Yaxchilan.

Uwaga! Rozwój technologii Pozyskiwania surowców znajduje zastosowanie tylko w odniesieniu do Palenque i Yaxchilan. Nie zapewnia graczowi dodatkowych surowców, gdy zdobywa je w inny sposób (np. dzięki budynkom, z łask bogów, w Chichen Itza albo na Rynku).

TECHNOLOGIA KONSTRUKCJI

Weź 1 kosz kukurydzy za każdym razem, gdy wznosisz budynek (Tikal – akcje „2” i „4”, Uxmal – akcja „4”).

Wznosząc budynek w Tikal (akcje „2” i „4”), możesz zapłacić o 1 kostkę surowca mniej, niż jest to wymagane. Ty wybierasz, którego surowca nie płacisz.

Wznosząc budynek w Uxmal (akcja „4”), możesz zapłacić o 2 kosze kukurydzy mniej.



Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdym razem, gdy wznosisz budynek (Tikal – akcje „2” i „4”, Uxmal – akcja „4”).

Natychmiast zdobywasz 3 punkty zwycięstwa.

Uwaga! Podczas wznoszenia budynków za pomocą akcji „4” w Tikal korzyści płynące z rozwoju technologii Konstrukcji możesz wykorzystać tylko do budowy 1 budynku. Drugi budynek (jeśli wznosisz 2) kosztuje pełną cenę i nie przynosi Ci żadnych punktów zwycięstwa ani koszy kukurydzy. Technologia Konstrukcji nie obowiązuje podczas wznoszenia monumentów.

TEOLOGIA

Gdy decydujesz się na powrót robotnika z Chichen Itza, możesz wykonać akcję z pola bezpośrednio za polem, które zajmował Twój robotnik. Nie musisz za to płacić, a robotnik wykonuje tylko tę 1 akcję zamiast akcji w ramach reguł standardowych.

Weź 1 kryształową czaszkę więcej za każdym razem, gdy otrzymujesz czaszkę, wykonując akcję „4” w Yaxchilan. (Bonus nie odnosi się do pozyskiwania czaszek żadnymi innymi sposobami).



Po wykonaniu akcji w Chichen Itza możesz natychmiast zapłacić 1 kostkę dowolnego surowca i wspiąć się o 1 stopień w dowolnej świątyni. (Gracz może wykorzystać do tego celu surowiec pozyskany dzięki właśnie wykonanej akcji).

Natychmiast otrzymujesz 1 kryształową czaszkę z banku.

DZIEŃ ŻYWIEŃIA



Dzień Żywienia to specjalna runda, podczas której gracze muszą wyżywić swoich robotników. W ciągu całej rozgrywki występują 4 takie rundy.

4 zęby na kole Tzolk'in są oznaczone symbolem Dnia Żywienia. Gdy obrót koła spowoduje, że strzałka wskaże symbol (albo gdy pierwszy gracz skorzysta z przywileju przyspieszenia i „przeskoczy” Dzień Żywienia), w rozpoczynającej się właśnie nowej rundzie gracze będą musieli nakarmić swoich robotników. Liczby na kolejnych zębach kalendarza informują, ile dni pozostało do kolejnego Dnia Żywienia.

Uwaga! Pierwszą rundą gry nie jest Dniem Żywienia. Pomimo że strzałka wskazuje symbol Dnia, nadejdzie on jako ostatni po tym, gdy koło kalendarza wykona pełny obrót.

Dzień Żywienia przebiega podobnie do zwykłej rundy z tym wyjątkiem, że po turach wszystkich graczy, a przed przedstawieniem Kalendarza, rozstrzygane są następujące etapy (zobacz przypomnienie na planszy gracza):

ŻYWIEŃIE ROBOTNIKÓW



Każdy robotnik będący w grze zjada 2 kosze kukurydzy. Robotnik w grze to taki, który zajmuje pole na jednym z kół albo leży przed graczem. Robotnicy niebędący w grze to ci, którzy pozostają w banku.

Gracz musi wyżywić tylu robotników, ilu jest w stanie. Jeśli gracz nie może wyżywić wszystkich swoich robotników, traci 3 punkty zwycięstwa za każdego niewyżywionego robotnika.

Niemożliwe jest połowiczne nakarmienie robotnika. Na przykład, posiadając 3 robotników i 5 koszy kukurydzy, gracz wyżywia 2 robotników, oddając do banku 4 kosze (zostaje mu 1 kosz kukurydzy), i traci 3 punkty zwycięstwa za niewyżywionego trzeciego robotnika. Punkty zwycięstwa mogą spaść poniżej 0.

Określone budynki zwane farmami pozwalają zaoszczędzić na żywności podczas Dnia Żywienia. Szczegóły znajdują się w sekcji „Budynki”.

DOSTĘPNE BUDYNKI



W połowie gry budynki epoki 1 zostają zastąpione przez budynki epoki 2.

Podczas drugiego Dnia Żywienia, gdy gracze zakończą żywienie robotników, należy usunąć wszystkie pozostałe na planszy budynki epoki 1 i wyłożyć

(w dolnym rzędzie) 6 nowych budynków epoki 2. Monumenty pozostają na swoich miejscach, tak samo jak budowlę już wybudowane przez graczy.

ŁASKI BOGÓW



Po wyżywieniu robotników przez wszystkich graczy na prawych i pobożnych wpływają

łaski bogów. Przybierają one formę dóbr lub punktów zwycięstwa, w zależności od tego, czy Dzień Żywienia wypada w trakcie trwania epoki, czy po jej zakończeniu.

ŁASKI ZSYŁANE W TRAKCIE TRWANIA EPOKI



Brązowo-pomarańczowe Dni Żywienia przypadają w środku epoki. Ma to miejsce w $\frac{1}{4}$ i $\frac{3}{4}$ czasu trwania gry. Gracze otrzymują łaski w postaci surowców i kryształowych czaszek.

Łaska, jaką otrzyma gracz zależy od jego pozycji w świątyni. W każdej świątyni gracz otrzymuje surowce i czaszki wyszczególnione na stopniu, który zajmuje jego znacznik, oraz na wszystkich stopniach położonych niżej.

Uwaga! Jeśli w banku nie pozostało wystarczająco dużo czaszek, aby wszyscy gracze mogli skorzystać z łaski bogów, wtedy żaden gracz nie otrzymuje czaszek.

Uwaga! Jeśli w banku nie pozostało wystarczająco dużo czaszek, aby wszyscy gracze mogli skorzystać z łaski bogów, wtedy żaden gracz nie otrzymuje czaszek.

Przykład



Czerwony otrzymuje 1 kamień, 2 bale drewna i 1 kryształową czaszkę. Niebieski otrzymuje 2 kamienie i 2 bale drewna. Żółty otrzymuje 2 kamienie.

ŁASKI ZSYŁANE NA ZAKOŃCZENIE EPOKI



Niebiesko-zielone Dni Żywienia odbywają się na końcu każdej epoki. Ma to miejsce w połowie gry oraz na jej końcu. Gracze otrzymują od bogów punkty zwycięstwa.

W każdej świątyni gracz otrzymuje liczbę punktów zwycięstwa wskazaną na aktualnie zajmowanym stopniu i tylko na nim. Zauważcie, że znajdując się na niższym stopniu, gracz traci punkty.

Gracz znajdujący się w danej świątyni na najwyższym stopniu spośród wszystkich graczy otrzymuje punkty bonusowe. Określają go liczby widniejące nad każdą świątynią. Bonus po lewej obowiązuje na koniec epoki 1, bonus po prawej na koniec gry. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują połowę wartości bonusu.

Przykład. Gdyby wskazana na poprzedniej ilustracji sytuacja miała miejsce na koniec epoki 1, gracze otrzymaliby:

Czerwony – 16 punktów zwycięstwa (2 + 0 + 9 za stopnie świątyni, 4 za najwyższą pozycję spośród graczy w zielonej świątyni i 1 za remis na najwyższej pozycji w żółtej świątyni).

Niebieski – 15 punktów zwycięstwa (6 + 0 + 5 za stopnie świątyni, 3 za remis w brązowej świątyni i 1 za remis w żółtej świątyni).

Żółty – 7 punktów zwycięstwa (6 + 0 – 3 za stopnie świątyni, 3 za remis w brązowej świątyni i 1 za remis w żółtej świątyni).

Gdyby sytuacja miała miejsce na koniec epoki 2, gracze otrzymaliby:

Czerwony – 18 punktów zwycięstwa (2 + 0 + 9 za stopnie, 4 za najwyższą pozycję w zielonej świątyni i 3 za remis w żółtej świątyni).

Niebieski – 15 punktów zwycięstwa (6 + 0 + 5 za stopnie, 1 za remis w brązowej świątyni i 3 za remis w żółtej świątyni).

Żółty – 7 punktów zwycięstwa (6 + 0 – 3 za stopnie, 1 za remis w brązowej świątyni i 3 za remis w żółtej świątyni).

KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu czwartego Dnia Żywienia, gdy kalendarz Tzolk'in dokończy swój pełny obrót. Gracze zamieniają teraz posiadane dobra na punkty zwycięstwa i zdobędą punkty z wybudowanych monumentów. Gracz, który zdobędzie w sumie najwięcej punktów, zostanie zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada więcej robotników na kołach. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący dzielą się zwycięstwem.

Uwaga! Technicznie rzecz ujmując, Tzolk'in wykonuje obrót o jeszcze 1 dzień po zakończeniu punktowania na koniec epoki 2, a przed punktowaniem końcowym. W wyniku tego obrotu niektórzy robotnicy mogą zostać zepchnięci z kół, co może wpłynąć na rozstrzygnięcie remisów.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Aby podliczyć punkty końcowe, postępujcie według schematu:

1. zamieńcie wszystkie posiadane surowce na kukurydzę kierując się przelicznikiem na Rynku,
2. przydzielcie sobie po $\frac{1}{4}$ punktu zwycięstwa za każdy posiadany kosz kukurydzy,
3. przydzielcie 3 punkty zwycięstwa za każdą posiadaną kryształową czaszkę,
4. przydzielcie punkty zwycięstwa z monumentów.



SZCZEGÓŁOWE PODSUMOWANIE RUNDY

1. TURY GRACZY

Począwszy od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze rozgrywają po 1 turze, w której wykonują następujące czynności:

- a. Prośbą o kukurydzę. Jeśli gracz posiada 2 lub mniej koszy kukurydzy, może uzupełnić zapasy do 3 koszy, narażając się jednak na gniew bogów.
- b. Gracz musi wykonać jedną z dwóch akcji głównych:
 - I. Wysłać do pracy dowolną liczbę swoich robotników. Robotnik zawsze jest wysyłany na pole akcji o najniższym numerze na kole. Opłata za wysłanie robotników do pracy zależy od:
 1. ogólnej liczby robotników wysyłanych w tej turze do pracy (opłata wskazana na planszy gracza),
 2. kosztu pól akcji, na które wysyłani są robotnicy.
 - II. ALBO zdjąć dowolną liczbę swoich robotników z pól akcji. Każdym powracającym do wioski robotnikiem gracz może:
 1. wykonać akcję z polą zajmowanego przez tego robotnika
 2. albo wykonać akcję z jednego z pól o niższym numerze na tym samym kole, płacąc 1 kosz kukurydzy za każde pole wstecz,
 3. albo nie wykonywać żadnej akcji.
- c. Jeśli gracz wzniósł jakieś budynki, uzupełnia puste miejsca budynkami z bieżącej epoki.
- d. Jeśli gracz wysłał robotnika na pole Pierwszeństwa, zabiera całą kukurydzę znajdującą się na zębach kalendarza Tzolk'in.

2. ŻYWIENIE ROBOTNIKÓW I ŁASKI BOGÓW

Ta faza rundy występuje tylko podczas Dni Żywienia.

- a. Gracz musi zapłacić 2 kosze kukurydzy za wyżywienie każdego robotnika, jakiego posiada w grze. Za każdego niewyżywionego robotnika traci 3 punkty zwycięstwa.
- b. Jeśli Dzień Żywienia wieńczy epokę 1, usuńcie wszystkie pozostałe na planszy budynki epoki 1 i wyłóżcie w całym rzędzie budynki epoki 2.
- c. We wszystkich świątyniach bogowie zsyłają łaski na graczy. Każdą świątynią rozpatrywaną jest oddzielnie.
 - I. W trakcie trwania epoki (brązowo-pomarańczowe Dni Żywienia) gracze otrzymują surowce i kryształowe czaszki wskazane po lewej stronie stopnia. Gracz otrzymuje dobra ze stopnia, który zajmuje, oraz ze stopni niższych.
 - II. Na koniec epoki (niebiesko-zielone Dni Żywienia) gracze otrzymują punkty zwycięstwa.
 1. Gracz otrzymuje punkty wskazane po prawej stronie stopnia, który zajmuje. Nie otrzymuje punktów z niższych stopni.
 2. Gracz znajdujący się najwyżej w danej świątyni otrzymuje dodatkowy bonus wskazany nad świątynią. Bonus po lewej jest przyznawany na koniec epoki 1, bonus po prawej na koniec epoki 2. W przypadku remisu wszyscy remisujący otrzymują połowę wartości bonusu.

3. PRZESTAWIENIE KALENDARZA

- a. Jeśli na polu Pierwszeństwa nie ma żadnego robotnika, ta faza przebiega następująco:
 - I. Połóżcie 1 kosz kukurydzy na wskazywanym przez strzałkę zębie kalendarza.
 - II. Przetawcie kalendarz o 1 dzień. Wszyscy zepchnięci z kół robotnicy wracają do swoich właścicieli.
- b. Jeśli Twój robotnik zajmuje pole Pierwszeństwa:
 - I. Weź robotnika z polą Pierwszeństwa i połóż przed sobą.
 - II. Weź znacznik pierwszego gracza albo, jeśli już go posiadasz, przekaz znacznik graczowi po swojej lewej stronie.
 - III. Przetaw kalendarz o 1 dzień. Jeśli Twoja plansza obrócona jest jasną stroną ku górze, możesz przestawić kalendarz o 2 dni, pod warunkiem, że dodatkowy dzień nie zepchnie żadnych robotników z kół. Jeśli skorzystałeś z tej możliwości, obróć planszę na ciemną stronę. Robotnicy zepchnięci z kół wracają do swoich właścicieli.

PRZYKŁAD: PIERWSZE DWIE RUNDY

Rozpoczyna się pierwsza runda gry. Pierwszym graczem jest Zielony, który planuje umieścić robotnika na kole Tikal, na polu 0 oraz na kole Yaxchilan na polu „0”. W następnej turze ma zamiar odesłać ich z powrotem do wioski. Orientuje się, że wysłanie do pracy trzeciego robotnika do Palenque kosztowałoby dodatkowe 2 kosze kukurydzy, ale jego zdjęcie w następnej turze przyniosłoby mu 3 kosze. Rozmieszcza więc 3 robotników na różnych kołach, na polach „0”, co kosztuje go w sumie 3 kosze kukurydzy.

Teraz następuje tura Niebieskiego. Wysyła 2 robotników na pola „1” i „2” w Palenque kosztem 4 koszy kukurydzy. Niebieski chciałby umieścić w Palenque jeszcze 1 robotnika, ale niestety nie posiada wystarczającej liczby koszy kukurydzy. Czerwony w swojej turze wysyła robotników do pracy do Yaxchilan na pola „1” i „2” oraz trzeciego na pole „1” w Tikal. W sumie płaci 7 koszy kukurydzy. Jako ostatni wysyła swoich robotników Żółty. Kładzie 1 robotnika na pole „2” w Tikal, a drugiego na pole Pierwszeństwa. Żółty wydaje ogółem 3 kosze kukurydzy.

Na koniec pierwszej rundy Żółty otrzymuje znacznik pierwszego gracza i może przestawić kalendarz o 1 albo 2 dni. Jako że posiada tylko 1 robotnika na kołach, decyduje się przestawić kalendarz tylko o 1 dzień.

Nowym pierwszym graczem jest Żółty. Wysyła swoich 2 robotników do pracy w Palenque na pola „0” i „4” i płaci 5 koszy kukurydzy. Wszyscy robotnicy Zielonego znajdują się na kołach, więc Zielony musi zdjąć co najmniej jednego z nich. Decyduje się zdjąć 2: pierwszego z pola „1” w Yaxchilan, co daje mu 1 bal drewna; drugiego z pola „1” w Tikal, co pozwala na rozwój Rolnictwa. Zielony mógłby także zdjąć trzeciego robotnika z Palenque i otrzymać 3 kosze kukurydzy, lecz ze względu na rozwój Rolnictwa decyduje się skorzystać z jego dobrodziejstw i zdjąć robotnika później.

Niebieski nie chce zdejmować robotników, w zamian umieszcza za darmo trzeciego robotnika na polu „0” w Tikal. Robotnicy Czerwonego muszą powrócić do wioski, więc gracz decyduje się na robotnika, który zapewni mu 1 grudek złota i 2 kosze kukurydzy.

Na koniec tej rundy gracze położą 1 kosz kukurydzy na wskazywanym przez strzałkę zębie kalendarza, jako że żaden gracz nie zajął pola Pierwszeństwa.



GRA DANIELEGO TASCINIEGO I SIMONEGO LUCIANIEGO

ILUSTRACJE: MILAN VAVRŮN

PROJEKT GRAFICZNY: FILIP MURMAK

TŁUMACZENIE: MONIKA ŻABICKA

GŁÓWNI TESTERZY: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERZY: Kreten, Vitek, Vlada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Marketa, Jilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neđuk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini i przyjaciele z Tempo di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill i wielu innych z Gathering of Friends, Podmitrov i innych konwentów.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA: Antonio Petrelliego za świetne pomysły w początkowej fazie projektu i Paula Grogana za niekończące się wsparcie i entuzjazm.



© Czech Games Edition,
Październik 2016

www.CzechGames.com

PŁYTKI DÓBR POCZĄTKOWYCH ORAZ DZIAŁANIE BUDYNKÓW

6 Otrzymujesz 6 koszy kukurydzy.

2 Otrzymujesz 2 bale drewna.

Otrzymujesz 1 kamień.

Otrzymujesz 1 grudkę złota.

Otrzymujesz 1 kryształową czaszkę.

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa.

Weź 1 swojego robotnika z banku i połóż przed sobą.

Rozwiń Rolnictwo o 1 poziom bez opłacania kosztu.

Rozwiń technologię Pozyskiwania surowców o 1 poziom bez opłacania kosztu.

Rozwiń technologię Konstrukcji o 1 poziom bez opłacania kosztu.

Rozwiń Teologię o 1 poziom bez opłacania kosztu.

Rozwiń dowolną dziedzinę o 1 poziom bez opłacania kosztu.

Rozwiń dowolną dziedzinę o 2 poziomy albo 2 dowolne dziedziny o 1 poziom bez opłacania kosztu.

Przesuń swój znacznik o 1 stopień w górę w zielonej świątyni.

Przesuń swój znacznik o 1 stopień w górę w brązowej świątyni.

Przesuń swój znacznik o 1 stopień w górę w żółtej świątyni.

Przesuń swój znacznik o 1 stopień w górę w dowolnej świątyni.

Możesz wznieść budynek (tak jakbyś wykonywał akcję „2” w Tikal).

Możesz dokonać wymiany na Rynku (tak jakbyś wykonywał akcję „2” w Uxmäl).

Zapłać 1 kosz kukurydzy i przeprowadź dowolną akcję z Palenque, Yaxchilan, Tikal albo Uxmäl.



Jeden z Twoich robotników nie wymaga żywienia.



Wszyscy Twoi robotnicy wymagają 1 kosza kukurydzy mniej podczas Dnia Żywienia. Jeśli posiadasz 2 budynki o tym działaniu, żądni Twoi robotnicy nie wymagają żywienia.

DZIAŁANIE MONUMENTÓW

Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa za każdy grobowiec (budowle z szarym obramowaniem), jaki wzniosłeś (łącznie z tym monumentem).

Zdobywasz 2 punkty zwycięstwa za każdy budynek i monument, jaki wzniosłeś w trakcie gry.

Zdobywasz punkty zwycięstwa za wszystkie wzniesione w trakcie gry monumenty bez względu na ich właściciela (łącznie z tym monumentem). W rozgrywce 2-osobowej zdobywasz 6 punktów za monument, w 3-osobowej – 5 punktów i w 4-osobowej – 4 punkty.

Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa za każdy żeton Zbioru Kukurydzy, jaki posiadasz.

Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa za każdy żeton Wycinki Drzew, jaki posiadasz (żetony pochodzące z akcji wypalania lasu nie są brane pod uwagę).

Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa za każdy urząd (budowle z zielonym obramowaniem), jaki wzniosłeś (łącznie z tym monumentem).

Zdobywasz punkty zwycięstwa w zależności od liczby posiadanych w grze robotników: 0 punktów za 3 robotników, 6 punktów za 4, 12 punktów za 5 i 18 punktów za wszystkich 6. („W grze” oznacza „nie w banku”).

Zdobywasz 3 punkty zwycięstwa za każdy osiągnięty poziom rozwoju. (Początkowe pole każdego toru uznaje się za poziom 0).

Zdobywasz punkty zwycięstwa w zależności od liczby dziedzin, w których osiągnąłeś 3. poziom rozwoju: 9 punktów za jedną, 20 punktów za dwie i 33 punkty za trzy albo wszystkie cztery.

Zdobywasz 4 punkty zwycięstwa za każde sanktuarium (budowle z niebieskim obramowaniem), jakie wzniosłeś (łącznie z tym monumentem).

Wybierz jedną ze świątyń i policz, ile stopni powyżej pola startowego znajduje się Twój znacznik. Zdobywasz 3 punkty zwycięstwa za każdy stopień. (Przykład przedstawiony na monumentcie jest wart 12 punktów).

W każdej świątyni zdobywasz punkty zwycięstwa z zajmowanego stopnia (czyli ponownie zdobywasz punkty z końca epoki, lecz z pominięciem bonusów za najwyższą pozycję).

Zdobywasz 3 punkty zwycięstwa za każdą kryształową czaszkę znajdującą się na kole Chichen Itza bez względu na to, który z graczy ją tam umieścił.