

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

IL CALENDARIO MAYA

La plancia di gioco presenta un calendario Maya composto da una ruota centrale con 26 denti, lo Tzolkin, connesso a 5 ruote dentate più piccole che rappresentano le 5 zone in cui la civiltà Maya si sviluppa (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan e Chichen Itza). I giocatori prendono il controllo delle varie tribù Maya.

Sulla plancia sono raffigurate le varie azioni di cui le vostre tribù possono usufruire. Al vostro turno, potrete piazzare lavoratori sulle ruote o recuperare quelli piazzati in turni precedenti. I lavoratori compiono azioni quando li recuperate.

Dopo che ciascun giocatore ha effettuato un turno, lo Tzolkin avanza di un giorno, spostando così tutti i lavoratori su tutte le ruote di una posizione in avanti, il che cambia le azioni che possono eseguire.

Il mais è la principale moneta di scambio, fungendo sia da cibo per la tua popolazione che da valuta. Le varie azioni a vostra disposizione vi permettono di produrre cibo, estrarre risorse, costruire edifici e sviluppare nuove tecnologie. Alcune azioni son ben viste dagli dei, altre li indispongono. Tenete traccia del vostro rapporto con gli dei (Quetzalcoatl, Kukulcan e Chaac Mool) sui tre templi posizionati sulla plancia. Le tribù più devote riceveranno le migliori ricompense.

Gli dei assegnano punti vittoria per due volte nel corso della partita. Potete guadagnare punti vittoria anche costruendo alcuni edifici o trasportando teschi di cristallo a Chichen Itza. La partita termina dopo una rivoluzione completa della ruota Tzolkin. Le vostre risorse residue vengono convertite in punti vittoria, e riceverete punti anche da alcuni monumenti. Chiunque avrà il maggior numero di punti alla fine della partita sarà il vincitore.



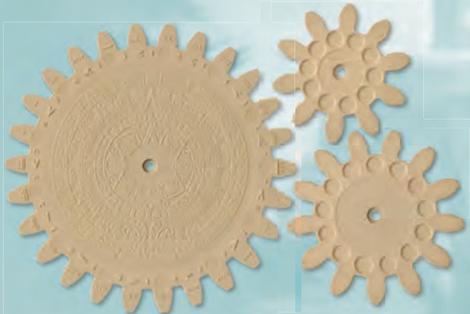
COMPONENTI

PLANCIA DI GIOCO

composta da 4 pezzi a incastro



6 RUOTE DENTATE DI VARIE DIMENSIONI



1 FOGLIO CON ADESIVI



6 PERNI DI FISSAGGIO



24 LAVORATORI IN 4 COLORI

(6 lavoratori per giocatore)



28 SEGNALINI TONDI IN 4 COLORI

(7 segnalini per giocatore)



4 SEGNAPUNTI IN 4 COLORI

(1 per ogni giocatore)



65 CUBETTI DI LEGNO

che rappresentano le risorse (legno, pietra e oro)



13 TESCHI DI CRISTALLO

in plastica



65 SEGNALINI MAIS DI VALORE 1 O 5



28 TESSERE RACCOLTO

(16 tessere Raccolta del Mais e 12 tessere Raccolta del Legno)



21 TESSERE RICCHEZZA INIZIALE



13 MONUMENTI



32 EDIFICI DIVISI IN 2 ERE



4 PLANCE GIOCATORE A DUE FACCE, IN 4 COLORI



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



MATERIALI

Alcuni componenti che rappresentano certi materiali sono raffigurati tramite icone:



Ci sono esattamente 13 teschi di cristallo in gioco, non uno di più. Quando il 13° teschio di cristallo viene preso dalla banca, nessuno può più guadagnare altri teschi.

In rari casi potreste trovarvi a corto degli altri materiali. In tal caso usate un sostituto appropriato.

ASSEMBLAGGIO

PARTI IN CARTONE

Rimuovete con cautela le varie parti in cartone dalle proprie fustelle.

PLANCIA DI GIOCO

Fissate tutte le ruote dentate alla plancia di gioco tramite gli appositi perni di fissaggio. Assicuratevi di fissare ciascuna ruota nella posizione corretta come mostrato nella figura. Ci sono ruote dentate di 3 dimensioni differenti.



ADESIVI

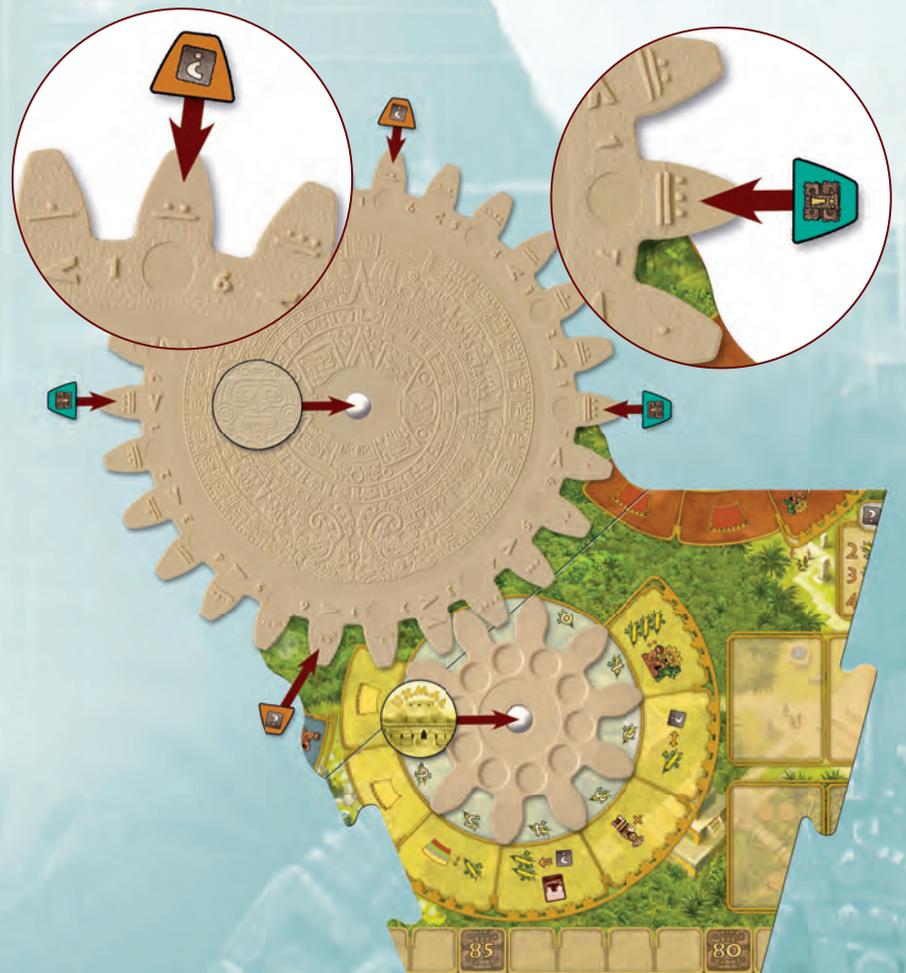
Dopo aver fissato le ruote, applicate gli adesivi appropriati a ciascuna delle 5 ruote più piccole.

Applicate i 4 adesivi rappresentanti i Giorni del Cibo sui corrispondenti denti della ruota Tzolkin, come mostrato in figura.

Nota: La plancia di gioco è progettata in modo che non dobbiate rimuovere le ruote dentate dopo ogni partita. I 4 pezzi che la compongono potranno essere alloggiati nella scatola e assemblati tra loro anche con le ruote attaccate. Non vi preoccupate di dover rimuovere gli adesivi che coprono i perni di fissaggio.

ASSEMBLARE LA PLANCIA DI GIOCO

Una volta fissate tutte le ruote dentate e aver applicato gli adesivi su di esse, **DOVRETE SEGUIRE L'ORDINE QUI RIPORTATO NELL'ASSEMBLARE LA PLANCIA PER EVITARE QUALSIASI DANNEGGIAMENTO DELLA STESSA.**



PREPARAZIONE

Una volta assemblata, posizionate la plancia di gioco al centro del tavolo. Disponete il resto dei componenti su o attorno ad essa come mostrato. L'immagine mostra la preparazione di una partita a 4 giocatori. Per le differenze in partite con 2 o 3 giocatori, consultate la colonna alla pagina successiva.



BANCA

Posizionate tutto il legno, la pietra, l'oro, i teschi di cristallo e i lavoratori inutilizzati in una banca facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. La banca del mais va invece posizionata al centro della ruota Tzolkin.

GIUNGLA

Associati alla ruota dentata di Palenque ci sono gruppi di 4 caselle che rappresentano le aree della giungla che possono essere disboscate e coltivate. Posizionate una tessera Raccolta del Mais su ciascun'area.

Il gruppo di caselle corrispondente all'azione 2 di Palenque può produrre solo mais, ma gli altri tre gruppi possono produrre anche legno. Posizionate una tessera Raccolta del Legno sopra ciascuna tessera Raccolta del Mais sui gruppi corrispondenti alle azioni 3, 4 e 5.

CALENDARIO

Ruotate la ruota Tzolkin finché la freccia non punta a uno dei due denti rappresentanti un Giorno del Cibo di "fine-era" (i denti contrassegnati dagli adesivi blu-verde).

PRIMO GIOCATORE

Date il segnalino Primo Giocatore alla persona che ha più recentemente sacrificato qualcosa. In caso di pareggio, date il segnalino Primo Giocatore a chi si offre volontario per il prossimo sacrificio.

Il segnalino Primo Giocatore non viene fatto girare. Potrete entrare in suo possesso piazzando un lavoratore sulla casella Primo Giocatore, come verrà spiegato in seguito.



SEGNAPUNTI

Posizionate il segnalino di ciascun giocatore sulla casella 0 del contatore del punteggio.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Ciascuna giocatore sceglie un colore e prende i vari componenti di quel colore:

1 PLANCIA GIOCATORE

Ciascun giocatore inizia la partita con la sua plancia girata sul lato più chiaro.

3 LAVORATORI

TESSERE RICCHEZZA INIZIALE

Dopo aver preparato la partita (dopo aver rivelato anche gli Edifici e i Monumenti) mischiate le tessere Ricchezza Iniziale e distribuitene segretamente 4 a ciascun giocatore. Ciascun giocatore ne sceglie quindi 2 da tenere, e scarta le altre 2. Quando tutti hanno scelto le 2 da tenere, rivelate le scelte dei giocatori e consegnate loro gli oggetti rappresentati sulle tessere (vedi pag. 16 per una panoramica dettagliata sui loro effetti). I giocatori conservano le loro tessere Ricchezza iniziale di fronte a loro; alcune hanno un effetto che può essere usato durante la partita.

SEGNALINI DEI GIOCATORI

Posizionate 7 segnalini del colore di ciascun giocatore come segue:

1 segnalino sulla casella bianca di ciascuno dei 3 templi,

1 segnalino sulla casella più a sinistra di ciascuna delle 4 Tecnologie.

EDIFICI E MONUMENTI

Separate gli Edifici e i Monumenti in 3 pile a faccia in giù, a seconda del loro dorso. Ci dovrebbe essere una pila di edifici della 1ª Era, una pila di edifici della 2ª Era e una pila di Monumenti. Mescolate separatamente ciascuna pila.

CASELLE MONUMENTO



Mescolate i Monumenti e posizionate 6 a faccia in su nello spazio riservato ai monumenti sulla plancia di gioco.

Posizionate il resto dei Monumenti nella scatola. Non ne avrete più bisogno per il resto della partita.



CASELLE EDIFICIO

Separate gli Edifici in 2 pile a faccia in giù a seconda del loro dorso. Ci dovrebbe essere una pila di edifici della 1ª Era e una pila di edifici della 2ª Era. Mescolate ciascuna pila separatamente.

Posizionate sei edifici della 1ª Era a faccia in su nello spazio dedicato agli edifici. Posizionate poi le pile di edifici della 1ª e della 2ª Era accanto alla plancia di gioco, a faccia in giù.

PARTITE CON 2/3 GIOCATORI



Quando giocate in meno di 4 persone ci sono un paio di regole da modificare. Questi simboli rappresentati su alcuni componenti vi ricorderanno a quali tipologie di partite sono riservate.

MONUMENTI

Posizionate un minor numero di Monumenti:

- ◇ 5 in una partita a 3 giocatori;
- ◇ 4 in una partita a due giocatori.

GIUNGLA

Un minor numero di aree è occupato dalle Tessere Raccolto. Invece di tutte e 4 le aree usate:

- ◇ 3 in una partita a 3 giocatori;
- ◇ 2 in una partita a 2 giocatori.

LAVORATORI FITIZI

Dopo aver distribuito le tessere Ricchezza Iniziale a ciascun giocatore, ma prima che questi abbiano scelto le 2 che desiderano tenere, usate i lavoratori nei colori che non sono stati scelti dai giocatori per bloccare alcune caselle azione sulle ruote dentate, in accordo alle seguenti regole:

1. Mescolate le tessere Ricchezza Iniziale rimanenti, e pescatele casualmente, una alla volta.
2. Ciascuna tessera Ricchezza Iniziale riporta una specifica casella di una delle 5 ruote dentate. Piazzate un lavoratore non-giocante su quella casella azione.
3. Se questo è il primo lavoratore posizionato su quella ruota dentata, posizionate anche un secondo lavoratore non-giocante sulla casella opposta della stessa ruota. Eccezione: questa regola non si applica alla ruota dentata di Chichen Itza.
4. Continuate a pescare tessere Ricchezza Iniziale fino a che non avrete posizionato tutti i lavoratori non-giocanti: 6 in una partita a 3 giocatori o 12 in una partita a 2 giocatori.

I lavoratori fittizi rimangono sulle ruote dentate fino alla fine della partita.

Esempio:



Questa tessera indica che dovete posizionare un lavoratore fittizio sulla casella azione 5 di Palenque. Se questo è il primo lavoratore fittizio posizionato sulla ruota di Palenque, dovrete posizionare anche un altro lavoratore fittizio sulla casella azione 0 di Palenque (assumendo, ovviamente, che ci sia ancora un lavoratore fittizio ancora da posizionare).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ciascun turno di gioco ha 2 o 3 fasi:

1. A turno, i giocatori eseguono le proprie azioni a partire dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario.
2. In un Giorno del Cibo, nutrite i lavoratori e ottenete le ricompense. Ci sono solo 4 Giorni del Cibo per partita. La maggior parte delle volte questa fase verrà saltata.
3. Fate avanzare il calendario. Ruotate la ruota centrale Tzolkin – di solito di un giorno. Se un lavoratore è sulla casella Primo Giocatore, il segnalino Primo Giocatore passa di mano in questa fase.

Tutte queste fasi vengono spiegate nel dettaglio qui di seguito.

La partita finisce dopo la seconda era, il che corrisponde a una rivoluzione completa della ruota centrale Tzolkin. Chiunque abbia accumulato il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

TURNI DEI GIOCATORI

Partite dal Primo Giocatore e procedete in senso orario. Al vostro turno dovete eseguire una delle seguenti operazioni:

- ◊ Piazzare un qualsiasi numero di lavoratori e pagare un certo ammontare di mais per farlo,
- ◊ oppure Recuperare un qualsiasi numero di lavoratori dalle ruote dentate ed eseguire le relative azioni.

Dovete sempre o piazzare lavoratori o recuperarne qualcuno. Non potete piazzare alcuni lavoratori e allo stesso tempo recuperarne altri.

Nota: Il primo turno di ogni vostra partita sarà sempre un turno di piazzamento perché non avrete alcun lavoratore sulle ruote dentate da recuperare.

ELEMSINARE MAIS

All'inizio del vostro turno, se avete 2 mais o meno, potete elemosinare mais. Per elemosinare mais, scartate tutto il vostro mais e prendetene 3 dalla banca (cioè, prendete mais dalla banca fino a che ne avete esattamente 3). La vostra stupidità fa infuriare gli dei e dovete scendere di un gradino in uno dei tre templi. Vedi la sezione sui Templi per maggiori dettagli.

Se non avete abbastanza mais per piazzare un lavoratore e non avete lavoratori sulle ruote da recuperare, dovete elemosinare mais.

PIAZZARE LAVORATORI

Iniziate la partita con tre lavoratori e potete acquisirne altri nel corso del gioco. Dovete avere almeno un lavoratore disponibile (non su una ruota dentata e non ancora nella banca) per piazzare lavoratori.

Se scegliete di piazzare (invece di recuperare) dovete posizionare sulle ruote uno o più dei vostri lavoratori disponibili. Potete piazzare più di un lavoratore per turno, e potete piazzarli anche tutti.

Per piazzare un lavoratore, scegliete una ruota e posiziona-

te uno dei vostri lavoratori disponibili sulla casella libera col numero più basso (il valore minimo per una casella è 0).

Esempio:



Durante il turno precedente il Rosso ha piazzato sulla ruota di Palenque un lavoratore che si trova ora sulla casella 1. Ora il Verde vuole piazzare a sua volta dei lavoratori sulla ruota di Palenque. Il primo deve andare nella casella 0 perché è quella libera di valore più basso. Il secondo deve andare sulla casella 2 perché la casella 1 è occupata. Vuole poi piazzare il suo terzo lavoratore su Yaxchilan. Deve andare sulla casella 0.

Piazzare lavoratori costa mais:

- ◊ Dovete pagare un ammontare di mais pari al numero della casella.



- ◊ Dovete pagare anche per il numero di lavoratori piazzati, al costo indicato sulla vostra plancia giocatore. Nota: il numero in grassetto è il costo totale. Il numero tra parentesi è il costo per aggiungere quel particolare lavoratore.

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

Esempio:

Nell'esempio precedente, il Verde deve pagare 5 mais:

- ◊ 2 mais per piazzare i suoi lavoratori sulle caselle 0, 0 e 2
- ◊ 3 mais per piazzare 3 lavoratori.

Il Verde ha un quarto lavoratore disponibile, ma non lo può piazzare. Piazzare un quarto lavoratore costerebbe almeno 3 mais, e il Verde non può permetterselo.

Esempio 2:



Nel momento in cui il Rosso piazza due lavoratori sulla ruota di Palenque, deve prendere le caselle 3 e 4. Il primo lavoratore costa 3 mais (3 + (+0)) e il secondo costa 5 mais (4 + (1)), per un totale di

8. Il Rosso potrebbe permettersi di piazzare un terzo lavoratore, ma non ha alcun lavoratore disponibile rimasto.

Non potete piazzare più lavoratori di quanti ve ne possiate permettere.

Non potete scegliere di piazzare 0 lavoratori.

Se siete costretti a piazzare lavoratori (perché non ne avete nessuno già piazzato sulle ruote dentate) e non potete pagare il costo necessario, dovete prima elemosinare mais, come descritto precedentemente.

Nota: c'è una casella azione anche tra le ruote di Palenque e Chichen Itza – la casella Primo Giocatore. Se non è già occupata, potete piazzarvi un lavoratore come se lo steste piazzando in una casella azione di valore 0. Vedi la sezione sulla casella Primo Giocatore per ulteriori dettagli.

RECUPERARE LAVORATORI

Se avete almeno un lavoratore su una delle ruote, potete recuperare lavoratori invece di piazzarne. Quando recuperate lavoratori, rimuovete uno o più dei vostri lavoratori dalle ruote. Potete raccoglierne uno, alcuni, o anche tutti i vostri lavoratori precedentemente piazzati.

Per ciascun lavoratore che recuperate, eseguite una delle seguenti operazioni:

- ◊ Usate l'azione della casella sui cui si trovava il vostro lavoratore
- ◊ Usate l'azione di una delle caselle di valore inferiore sulla stessa ruota dentata, pagando 1 mais per ogni passo indietro effettuato (potete fare questo ignorando eventuali altri lavoratori che potrebbero occupare quella casella di valore inferiore).
- ◊ Non fare niente (a parte recuperare il lavoratore).

Eseguite le azioni che avete scelto una alla volta, in sequenza. Potete scegliere l'ordine in cui effettuarle.

Esempio:



Il Rosso non ha alcun lavoratore disponibile e deve conseguentemente recuperarne qualcuno. Decide di recuperare il lavoratore sulla casella 2, per il quale riceve 1 pietra e 1 mais. Il Rosso vorrebbe un'altra pietra, e ora ha un modo per ottenerne una. Rimuove il proprio lavoratore dalla casella 3 e paga 1 mais per usare di nuovo l'azione 2, ottenendo ancora 1 pietra e 1 mais. Non ha bisogno di legno, quindi lascia il suo terzo lavoratore sulla ruota dentata (così che possa avanzare alla fine del turno). Finisce il proprio turno con 2 pietre e 1 mais (ha ricevuto 2 mais, ma ha speso il primo).

Notare che l'ordine è importante. Se il Rosso non avesse avuto mais quando ha recuperato il proprio lavoratore sulla casella 3, non avrebbe potuto pagare il costo necessario a usare quel lavoratore per eseguire l'azione 2. Sarebbe stato costretto a usare l'azione 3 (o nessuna azione).

CASELLE A SCELTA LIBERA

Le caselle di valore più alto sono caselle a scelta libera. Sono le caselle 6 e 7 sulla maggior parte delle ruote e la casella 10 su Chichen Itza. Quando recuperate un lavoratore da una casella a scelta libera, potete eseguire una qualsiasi azione da quella ruota senza pagare alcun costo aggiuntivo.

FAR AVANZARE IL CALENDARIO

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno, la ruota del calendario Tzolkin viene ruotata in senso antiorario di 1 giorno. Questo fa avanzare di 1 casella tutti i lavoratori piazzati.

Ogni lavoratore che si trovi su una delle caselle di valore più alto (7 sulla maggior parte delle ruote e 10 su Chichen Itza) verrà spinto giù dalla ruota. Restituite ciascuno di questi lavoratori al rispettivo proprietario. I giocatori non ottengono alcuna azione da lavoratori che gli vengono restituiti in questo modo.

Nota: Dovreste usare i vostri lavoratori prima che vengano spinti giù dalle ruote.

Nota: I lavoratori fittizi non vengono spinti giù dalle ruote. Rimangono sulle ruote per l'intera partita. Questo significa che a volte "blocheranno" una casella senza numeri.

Se nessuno dei lavoratori piazzati si trova sulla casella Primo Giocatore in questo turno, prendete 1 mais dalla banca e posizionatelo sul dente attuale della ruota Tzolkin. D'altro canto, se c'è un lavoratore sulla casella Primo Giocatore, le regole per far avanzare il calendario sono diverse. Vedi la sezione sul Primo Giocatore per maggiori dettagli.



AZIONI

Ciascuna ruota dentata rappresenta uno dei diversi luoghi in cui la civiltà Maya si sviluppa. Le ruote offrono diverse azioni, e ciascuna azione ha un numero.

Quando recuperate un lavoratore da una ruota dentata, potete eseguire l'azione indicata accanto alla casella in cui esso si trovava. In alternativa, potete eseguire l'azione di una delle caselle di valore inferiore pagando 1 mais per ciascun passo indietro effettuato. Potete anche scegliere di non eseguire alcuna azione.

In generale, le azioni di numero più alto hanno un valore maggiore, e ricordate che i vostri lavoratori avanzano verso posizioni più favorevoli ad ogni scatto dello Tzolkin.

MATERIALI

Quando compiono azioni, i giocatori possono guadagnare o perdere materiali. Quando guadagnate un materiale, prendete il corrispettivo segnalino dalla banca e piazzatelo di fronte a voi. Quando pagate un materiale, rimettete il corrispettivo segnalino nella banca. Non potete eseguire un'azione a meno che non possiate permettervi di pagarla.

Legno, pietra e oro sono chiamate "risorse". Sono rappresentate da cubetti di legno.

LISTA DEI MATERIALI:

-  indica un mais.
-  indica un legno.
-  indica una pietra.
-  indica un oro.
-  indica una risorsa. Solo legno, pietra e oro sono risorse. Mais e teschi di cristallo non lo sono.
-  indica un teschio di cristallo.

TECNOLOGIE

Le tecnologie offrono vantaggi che si applicano ogni volta che eseguite una certa azione. Questi vantaggi sono descritti in dettaglio nella sezione sulla Tecnologia (pag. 12).

La tabella delle tecnologie sulla plancia di gioco ha 4 differenti Tecnologie, ciascuna con 5 caselle. Quando progredite in una Tecnologia, scegliete su quale di questi contatori volete avanzare.



Per avanzare dalla casella iniziale al livello 1, dovete pagare una risorsa (legno, pietra od oro).



Per avanzare dal livello 1 al livello 2, dovete pagare 2 risorse (che possono essere dello stesso tipo o di due tipi diversi di risorse).



Per avanzare dal livello 2 al livello 3, dovete pagare 3 risorse. Il livello 3 è il massimo che potete raggiungere, ma potete comunque usare un'azione Progresso Tecnologico per guadagnare un bonus istantaneo:



Quando "avanzate" dal livello 3, dovete pagare 1 risorsa. Ricevete immediatamente il bonus indicato. Il vostro segnalino rimane sul livello 3, e questa opzione rimarrà a vostra disposizione ogni volta che userete un'azione Progresso Tecnologico.

EDIFICI E MONUMENTI

Alcune azioni vi permettono di costruire edifici e monumenti. Ciascun edificio e/o monumento ha un costo, riportato sull'angolo in alto a sinistra. Se volete costruire quell'edificio o monumento, dovete pagare esattamente il costo riportato. Se non avete le risorse giuste, non potete costruirlo.

Quando costruite un edificio o un monumento, pagatene il costo, prendete la tessera dalla plancia di gioco e posizionatela di fronte a voi.

Esempio:



Per costruire questo edificio, un giocatore deve eseguire un'azione Costruzione e pagare 1 pietra e 1 oro.

Tutti i Monumenti disponibili sono visibili fin dall'inizio della partita. Quando un giocatore prende un Monumento, questo non viene rimpiazzato.

La riserva di edifici, tuttavia, viene ricostituita tra il turno di un giocatore e quello del giocatore successivo. Alla fine del vostro turno, se avete costruito un qualsiasi Edificio, dovrete aggiungere nuovi Edifici nelle caselle che avete svuotate.

Durante la prima metà della partita, saranno disponibili solo gli edifici della 1° Era. A metà della partita, tutti gli edifici della 1° Era rimasti sulla plancia di gioco verranno scartati e gli edifici della 2° Era verranno distribuiti nella riga inferiore. Durante la seconda metà della partita, saranno disponibili solo gli edifici della 2° Era.

Vedi la sezione su Edifici e Monumenti (pag. 11) per ulteriori dettagli.



PALENQUE

Palenque vi permette di raccogliere cibo o legna dalla giungla. Le azioni 2, 3, 4 e 5 corrispondono alle tessere Raccolto che avete posizionato sulla plancia durante la preparazione della partita. La casella 2 ha solo una tessera Raccolta del Mais, mentre le caselle 3, 4 e 5 iniziano con una tessera Raccolta del Legno posta sopra una tessera Raccolta del Mais.

Quando usate una di queste azioni Raccolta, scegliete una delle quattro caselle di quel gruppo e rimuovete la tessera Raccolto che si trova in cima. Se avete rimosso una tessera Legno, prendete un ammontare di legno pari a quello riportato sulla casella azione. Se avete rimosso una tessera Mais, prendete l'ammontare indicato di mais. Se tutte le tessere Raccolto in quel gruppo sono già state prese, non potrete più usare quella casella azione (a meno che non abbiate la tecnologia Agricoltura al livello 2, che vi permette di raccogliere il mais anche quando non ci sono più tessere Raccolta del Mais disponibili).



Sulle caselle 3, 4 e 5, dovete raccogliere prima il legno per poter arrivare al mais. Il primo giocatore a usare l'azione avrà a propria disposizione solo tessera Legno. Quando un giocatore prende una tessera Legno, la tessera Mais al di sotto diventa disponibile per il prossimo giocatore che sceglierà quell'azione.

Potete anche ottenere il mais bruciando la foresta: scartate la tessera Raccolta del Legno che si trova in cima (rimettetela nella scatola). Prendete la tessera Raccolta del Mais che avete scoperto e guadagnate l'ammontare di mais indicato. Ora però dovete scendere di un gradino in uno dei templi perché avete fatto adirare gli dei (vedi la sezione sui Templi per maggiori dettagli).

Se la casella azione ha sia tessere Legno che Mais disponibili, potete scegliere quale prendere.

Nota: Alcuni Monumenti possono darvi punti per le vostre tessere Raccolto, quindi tenetele di fronte a voi fino alla fine della partita (e ricordate, quando bruciate una foresta, dovete scartare la tessera Legno e tenere solo la tessera Mais).



Pesca. Prendete 3 mais (il gioco non ha segnalini pesce, quindi usate il mais per rappresentare il cibo che avete guadagnato dalla pesca). Questa casella azione non ha tessere, quindi non può essere esaurita.



Prendete una tessera Raccolta del Mais per ottenere 4 mais.



Prendete una tessera Raccolta del Mais per ottenere 5 mais, o prendete una tessera Raccolta del Legno per ottenere 2 legni.



Prendete una tessera Raccolta del Mais per ottenere 7 mais, o prendete una tessera Raccolta del Legno per ottenere 3 legni.



Prendete una tessera Raccolta del Mais per ottenere 9 mais, o prendete una tessera Raccolta del Legno per ottenere 4 legni.



Eseguite una qualsiasi azione sulla ruota di Palenque (non dovete pagare un costo extra per usare un'azione di valore inferiore).

Esempio:



Il Rosso ha deciso di recuperare i propri lavoratori. Lascia il lavoratore sulla casella 1 perché vuole farlo avanzare verso una casella di maggior valore. Recupera il lavoratore sulla casella 3 per prendere una tessera Raccolta del Legno e guadagnare 2 legni. Il Rosso vuole anche mais, quindi usa il lavoratore sulla casella 4 per bruciare la foresta e raccogliere 7 mais. Abbassa il proprio segnalino di un gradino in uno dei templi.

Supponiamo che il Rosso volesse usare questi stessi due lavoratori per guadagnare il mais senza far adirare gli dei. Una volta che il lavoratore sulla casella 3 ha preso la tessera Raccolta del Legno, una tessera Raccolta del Mais diventa disponibile. Il Rosso può pagare 1 mais per permettere al lavoratore sulla casella 4 di eseguire l'azione 3 e raccogliere 5 mais senza far adirare gli dei. Poiché il Rosso paga 1 mais e ne guadagna 5, finisce per averne 4 in più di quanti ne avesse prima. Notare, tuttavia, che deve pagare prima di raccogliere, quindi non può far questo a meno che già non possieda almeno 1 mais.



YAXCHILAN

Le montagne di Yaxchilan offrono diversi oggetti di valore: cibo dalla foresta, pietra dalla cava, oro dalla miniera, e teschi di cristallo nascosti sotto le cascate. Questi oggetti vengono presi dalla banca quando eseguite la relativa azione.



Prendete 1 legno.



Prendete 1 pietra e 1 mais.



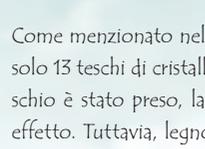
Prendete 1 oro e 2 mais.



Prendete 1 teschio di cristallo.



Prendete 1 oro, 1 pietra e 2 mais.



Eseguite una qualsiasi azione sulla ruota di Yaxchilan (non dovete pagare un costo extra per usare un'azione di valore inferiore).

Come menzionato nella sezione sui Componenti, ci sono solo 13 teschi di cristallo in una partita. Dopo che il 13° teschio è stato preso, la casella azione 4 non ha più alcun effetto. Tuttavia, legno, pietra, oro e mais sono illimitati. Se vi trovate a corto di una di queste categorie, trovate un adeguato sostituto per rappresentare quella merce.



TIKAL

Tikal è il centro dello sviluppo architettonico e tecnologico. Queste azioni vi permettono di costruire edifici o di progredire in una Tecnologia. Gli sviluppi tecnologici hanno un prezzo che deve essere pagato in legno, pietra od oro.



Avanzate di un livello in una Tecnologia e pagate l'appropriato numero di cubetti.



Costruite un edificio e pagatene il relativo costo.



Avanzate di 2 livelli tecnologici: di 1 livello su due Tecnologie diverse o di 2 livelli in una stessa Tecnologia. Pagate il costo appropriato per ciascun avanzamento.



Costruite uno o due edifici, oppure un monumento, e pagatene il relativo costo. Se avete un qualsiasi beneficio della tecnologia Architettura (vedi la sezione sulla Tecnologia) questo viene applicato solo a 1 degli edifici. Decidete voi quale. L'altro deve essere costruito senza alcun beneficio tecnologico e/o bonus.



Salite di 1 gradino in due templi differenti. Pagate 1 cubetto. Vedi la sezione sui Templi per maggiori dettagli.



Eseguite una qualsiasi azione sulla ruota di Tikal (non dovete pagare un costo extra per usare un'azione di valore inferiore).

Esempio:



Il Giallo ha del legno da spendere, quindi decide di recuperare tutti e due i lavoratori che ha posizionato sulla ruota di Tikal. Usa l'azione 3 per far avanzare due Tecnologie al primo livello, pagando 1 legno per ciascuna di esse. Quindi usa l'azione 4 per costruire due edifici che si può permettere. Dopo che ha concluso il suo turno, pesca due edifici dalla pila della 1ª Era e rimpiazza i due che ha preso.

Nota: il Giallo avrebbe potuto avanzare di 2 livelli in una stessa Tecnologia, ma in quel caso non gli sarebbe rimasto abbastanza legno per costruire entrambi gli edifici.



UXMAL

Uxmal è il centro del commercio. Qui un giocatore può fare offerte agli dei e avviare sul mercato diverse imprese commerciali.



Salite di 1 gradino in un tempio. Pagate 3 mais. Vedi la sezione sui Templi per maggiori dettagli.



Scambiate mais e risorse per tutte le volte che volete. Il tasso di scambio è indicato nella tabella dello scambio.

Alcuni esempi di possibili scambi:



Prendete un lavoratore del vostro colore dalla banca e posizionate di fronte a voi. Questa azione non ha alcun effetto se avete tutti e 6 i vostri lavoratori in gioco.



Costruite un Edificio e pagatene il costo in mais. Questa azione funziona più o meno come la costruzione presente sulla ruota di Tikal, a parte che invece di pagare con risorse, dovete pagare 2 mais per ogni risorsa richiesta. Dovete pagare interamente in mais. Non potete pagare alcuna porzione del costo con risorse.

Non potete usare questa azione per costruire un monumento.

Non potete usare questa azione per costruire un monumento.

Esempio:



Per costruire uno di questi due edifici, pagate 4 mais.



Pagate 1 mais ed eseguite un'azione sulla ruota di Palenque, Yaxchilan, Tikal o Uxmal.



Notare che le azioni sulla ruota di Chichen Itza non sono disponibili con questa azione.

Eseguite una qualsiasi azione sulla ruota di Uxmal. (Non dovete pagare un costo extra per usare un'azione di valore inferiore. Tuttavia, se avete scelto l'azione 5, dovete comunque pagare il mais specificato in quell'azione.)



CHICHEN ITZA

Chichen Itza è un luogo sacro. Qui potete lasciare i vostri teschi di cristallo e guadagnare il favore degli dei. Ciascuna casella azione ha posto per

un teschio di cristallo. Quando eseguite una delle azioni di questa ruota dentata, dovete posizionare un teschio di cristallo su quella casella azione. Non potete eseguire l'azione se qualcun altro vi ha già posizionato un teschio. In altre parole, ciascuna casella azione può essere utilizzata una sola volta in ciascuna partita.

Quando eseguite l'azione, posizionate il teschio in quella casella e ricevete immediatamente le ricompense:



uno specifico numero di punti vittoria



un gradino in uno specifico tempio



e qualche volta una risorsa a tua scelta.

Ciascuna azione soddisfa uno specifico dio:



Quetzalcoatl ha il tempio giallo al centro.



Kukulcan ha il tempio verde sulla destra.



Chaac ha il tempio marrone sulla sinistra.

Esempio:



Il Rosso vuole posizionare un teschio di cristallo a Chichen Itza. Recupera il suo lavoratore dalla casella azione 7. Ha bisogno di un oro per i suoi altri piani, quindi paga 1 mais per usare la casella azione 6. Posiziona un teschio di cristallo sulla casella 6 e riceve 8 punti vittoria. Fa salire di 1 gradino il suo segnalino sul tempio verde e prende 1 risorsa a sua scelta - un oro.

Come le altre ruote dentate, Chichen Itza ha una casella (la numero 10) che permette di eseguire una qualsiasi azione sulla ruota senza pagare alcun costo aggiuntivo.

CASELLA PRIMO GIOCATORE



La casella Primo Giocatore si trova sulla ruota Tzolkin. Se non è occupata, è una delle caselle che potete scegliere quando piazzate i vostri lavoratori. Come sempre, pagate per il numero di lavoratori che piazzate e pagate il costo di ciascuna casella azione che avete scelto. La casella Primo Giocatore ha un costo di 0.

Quando giocate su questa casella ottenete diversi benefici. Tre di questi benefici arrivano durante la fase: Fate avanzare il Calendario, ma il primo beneficio arriva non appena finisce il vostro turno:

RICEVETE IL MAIS ACCUMULATO

In un qualsiasi turno in cui nessuno ha scelto questa casella, 1 mais viene posizionato su un dente della ruota Tzolkin. Se piazzate un omino in questa casella, ricevete tutto il mais che si è accumulato sui vari denti. Prendete il mais non appena il vostro turno finisce (questo significa che non potete usare questo mais per pagare il piazzamento di lavoratori in questo turno, ma lo potete usare per nutrire i lavoratori se questo turno è un Giorno del Cibo).

Alla fine del turno, durante la fase Fate avanzare il Calendario, riceverete anche i seguenti benefici:

RIPRENDETE IL VOSTRO LAVORATORE

Non dovete aspettare un turno in cui decidete di Recuperare lavoratori per riavere indietro il vostro lavoratore. Il vostro lavoratore torna automaticamente a voi alla fine del turno.

Nota: questo è simile al ritorno di un lavoratore che viene spinto giù da una ruota. Sono gli unici due modi di avere indietro un lavoratore senza Recuperarlo.

PASSATE DI MANO IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Il segnalino Primo Giocatore passa sempre di mano se scegliete questa casella. Se siete già in possesso del segnalino Primo Giocatore, passatelo al giocatore alla vostra sinistra (il che significa che sarete l'ultimo giocatore fino a che qualcun altro sceglierà nuovamente questa casella). Altrimenti, prendete il segnalino Primo Giocatore e diventate il primo giocatore fino a che qualcun altro sceglierà questa casella. Questo è l'unico modo in cui il segnalino Primo Giocatore può passare di mano.

FATE AVANZARE IL CALENDARIO

Normalmente il calendario avanza di 1 giorno, ma potete scegliere di farlo invece avanzare di 2 giorni. Questo privilegio è soggetto ad alcune limitazioni:

- ♦ Non potete usare questo privilegio se la vostra plancia giocatore ha il lato scuro rivolto verso l'alto. Quando usate questo privilegio, dovete girare la vostra plancia giocatore sul lato scuro per mostrare che l'avete fatto (se raggiungete il gradino più alto di un tempio, potete girarlo nuovamente sull'altro lato. Vedi la sezione sui Templi per maggior dettagli).
- ♦ Non potete usare questo privilegio per spingere giù da una ruota dentata un lavoratore che non verrebbe comunque spinto giù senza il vostro intervento. In altre parole, non potete usare questo privilegio se c'è un lavoratore sulla casella 6 di una delle ruote dentate più piccole o sulla casella 9 della ruota di Chichen Itza.

Anche se non potete usare il privilegio accelera-tempo, potete comunque ottenere tutti gli altri benefici garantiti dalla casella Primo Giocatore.

Non è possibile usare questo privilegio per evitare un Giorno del Cibo. Se il giorno successivo sullo Tzolkin è un Giorno del Cibo, potete comunque far avanzare il calendario di 2 giorni, ma il nuovo turno sarà il Giorno del Cibo che è stato saltato.

Esempio:



Il Verde ha piazzato un lavoratore sulla casella Primo Giocatore e ora è il turno del Rosso. Il Rosso decide di recuperare lavoratori. Se recupera il lavoratore sulla casella 6, il Verde potrà far avanzare il calendario di 2 giorni (il lavoratore sulla casella 7 non può prevenire questo perché sarà comunque spinto giù dalla ruota dentata). Il Rosso sceglie di lasciare il lavoratore sulla casella 6 per impedire al Verde di accelerare il calendario. Recupera invece il proprio lavoratore sulla casella 7 perché non vuole che venga spinto giù dalla ruota.

Nota: Se questo è l'ultimo turno della partita, accelerare lo Tzolkin e far passare di mano il segnalino Primo Giocatore non vi porterà alcun vantaggio. Ma potete comunque usare la casella Primo Giocatore per raccogliere il mais accumulato, che potrete usare per nutrire i vostri lavoratori. Tutto il mais avanzato vi farà guadagnare punti nel calcolo del punteggio finale.

TEMPLI

Potete salire di un gradino in un tempio:

- ♦ Scegliendo una tessera Ricchezza Iniziale che vi dia questo bonus all'inizio della partita.
- ♦ Lasciando un teschio di cristallo a Chichen Itza.
- ♦ Pagando 3 mais sulla casella azione 1 di Uxmal.
- ♦ Pagando 1 cubetto risorsa sulla casella azione 5 di Tikal.
- ♦ Costruendo un edificio che vi dia questo privilegio.
- ♦ Applicando una Tecnologia che vi dia questo privilegio.

Se ricevete il privilegio di salire di un gradino per un tempio in cui non potete andare più alto, quel privilegio viene sprecato.

Nota: la casella azione 1 di Uxmal vi permette di salire di un gradino in un tempio. La casella azione 5 di Tikal vi permette di salire di un gradino in due templi differenti. In entrambi i casi, potete usare l'azione solo se potete pagarne

il costo (3 mais a Uxmal o 1 cubetto a Tikal). Nessuna delle due caselle vi dà l'opzione di pagare un costo addizionale per salire di ulteriori gradini.

In ciascun tempio, il gradino più alto può essere occupato solo da un giocatore. Una volta che un giocatore ha raggiunto il gradino più alto, nessun altro può raggiungerlo (a meno che il giocatore in questione non faccia adirare gli dei e scenda di un gradino). Tutti gli altri gradini di ogni tempio possono essere condivisi.

Quando raggiungete il gradino più alto di un tempio, girate immediatamente la vostra plancia giocatore con il lato chiaro rivolto verso l'altro. Questo vi permette di usare l'abilità di accelerare lo Tzolkin più di una volta per partita (se la vostra plancia giocatore è già sul lato chiaro, questo beneficio viene sprecato).



I tre dei hanno ciascuno il proprio tempio sulla plancia di gioco. Ciascun tempio ha un'altezza differente.

Il gradino più alto di ciascun tempio ha la forma del dio stesso. Il simbolo del dio contrassegna anche il gradino (di colore chiaro) a cui i giocatori iniziano la partita.

FAR ADIRARE GLI DEI

Alcune azioni fanno adirare gli dei, ma qualche volta le fate lo stesso perché avete bisogno di mais. Quando fate infuriare gli dei, scegliete un tempio e fate scendere il vostro segnalino di 1 gradino. Non potete scegliere un tempio in cui il vostro segnalino sia già sul gradino più basso.

BRUCIARE LA FORESTA

Sulle caselle azione 3, 4 e 5 di Palenque potete bruciare la foresta per scartare una tessera Raccolta del Legno e pren-

dere la tessera Raccolta del Mais che si trova al di sotto. Questo fa infuriare gli dei e dovete scendere di 1 gradino in un tempio. Se siete già sul gradino più basso di ogni tempio, non potete bruciare la foresta.

ELEMOSINARE IL MAIS

Se avete 2 mais o meno all'inizio del vostro turno, potete elemosinare il mais scartando tutto il vostro mais e prendendo 3 mais dalla banca. Questo fa infuriare gli dei e dovete scendere di 1 gradino in un tempio. Se siete già sul gradino più basso di ogni tempio, non potete elemosinare il mais.

Raro caso speciale: all'inizio del vostro turno, se non avete alcun lavoratore sulle ruote dentate, siete obbligati a piazzare lavoratori, e se non avete abbastanza mais per piazzare un lavoratore, dovete elemosinare il mais. Ma se siete già sul gradino più basso di ogni tempio, non potete elemosinare il mais... che fare? Non preoccupatevi. In questa situazione, gli dei avranno pietà di voi e vi permetteranno di piazzare esattamente 1 lavoratore. Posizionate il lavoratore in una casella azione col costo più basso possibile e rimettete tutto il vostro mais nella banca.

EDIFICI E MONUMENTI

Quando costruite un edificio o un monumento, piazzatelo sul tavolo di fronte a voi.

EDIFICI

Quando costruite un Edificio, dovete pescare un nuovo edificio che lo sostituisca alla fine del vostro turno. Il nuovo edificio deve venire dall'Era attuale. Se tutti gli edifici dell'Era attuale sono già stati pescati, lasciate lo spazio vuoto.

Alla fine della 1ª Era (a metà della partita) dopo che tutti i giocatori hanno finito di nutrire i propri lavoratori, rimuovete tutti gli edifici della 1ª Era rimasti nella riga inferiore e pescate 6 nuovi edifici dalla pila della 2ª Era. Questa pila verrà usata durante la seconda metà della partita.

Alcuni edifici forniscono un bonus immediato solo nel momento in cui sono costruiti, altri, chiamati fattorie, forniscono un beneficio ogni volta che nutrite i vostri lavoratori.

EDIFICI A USO SINGOLO



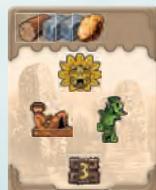
EDIFICI CIVICI

TOMBE

SANTUARI

Quando costruite uno di questi edifici, ricevete immediatamente il bonus indicato. L'Appendice spiega il significato dei vari simboli.

Esempio:



Quando costruite questo edificio, salite immediatamente di 1 gradino in ciascun tempio e guadagnate 3 punti vittoria.

FATTORIE

Una fattoria fornisce un beneficio che potete usare ogni volta che arriva il momento di nutrire i vostri lavoratori.



Uno dei tuoi lavoratori non ha bisogno di mais.



Tre dei tuoi lavoratori non hanno bisogno di mais.



Ciascuno dei tuoi lavoratori ha bisogno di 1 mais in meno. Sei hai due di questi edifici, non dovete pagare alcun mais per nutrire i tuoi lavoratori.

Il valore in mais richiesto da ogni lavoratore non può scendere sotto lo 0.

Esempio:



Quando deve nutrire i propri lavoratori, questo giocatore paga 3 mais. Due dei suoi lavoratori richiedono 0 mais, mentre gli altri richiedono soltanto 1 mais a testa.

MONUMENTI



I monumenti vengono pescati solo all'inizio della partita. Se ne costruite uno, non dovete pescarne un altro per sostituirlo.

I Monumenti hanno effetti che si applicano solo alla fine della partita. Questi effetti sono descritti sulla tessera del monumento stesso. L'Appendice spiega il significato dei vari simboli.

Puoi costruire più di un Monumento.

Notare che potete costruire un Monumento solo con l'azione 4 di Tikal e che ad essa non può essere applicato il bonus della tecnologia Architettura.

TECNOLOGIE

Le Tecnologie aumentano il valore di alcune azioni per tutto il resto della partita.

Ci sono quattro Tecnologie. Ciascuna ha una casella iniziale, tre livelli di sviluppo, e una casella bonus. Se avete raggiunto il terzo livello in una certa Tecnologia, non potete

progredire oltre. Ogniqualvolta eseguirete un'azione che vi farebbe progredire in quella Tecnologia, guadagnerete invece un bonus. Potete guadagnare questo bonus più di una volta. Se un'azione vi permette di progredire due volte, potete ottenere il bonus per due volte. Vedi la sezione su Tikal.

Ciascuna Tecnologia influenza alcune azioni. Il colore di sfondo dei livelli tecnologici corrisponde al colore delle caselle azione che ne vengono influenzate. Se il vostro segnalino si trova ad un livello tecnologico superiore, avete ancora anche i benefici di tutti i livelli inferiori di quella Tecnologia.

AGRICOLTURA

Prendete 1 mais in più ogni volta che raccogliete il mais dalla giungla (con le azioni 2, 3, 4 o 5 di Palenque, ma non con l'azione 1).

Prendete 2 mais in più ogni volta che raccogliete mais dalla giungla (azioni 2, 3, 4 o 5 di Palenque).



Quando nessuna tessera Raccolta del Mais è disponibile, potete raccogliere il mais senza prendere una tessera (azioni 2, 3, 4 o 5 di Palenque). Tuttavia se una tessera Raccolta del Mais è disponibile, dovete prendere quella.

Salite immediatamente di 1 gradino in un tempio a vostra scelta.

Prendete 1 mais in più ogni volta che pescate (azione 1 di Palenque).

Nota: poiché i bonus sono cumulativi, un giocatore con il terzo livello tecnologico in Agricoltura otterrà 3 mais aggiuntivi quando raccoglierà mais dalla giungla. Potrà raccogliere mais anche in assenza di tessere Raccolta del Mais disponibili in quella casella azione.

ESTRAZIONE RISORSE

Prendete 1 legno in più ogni volta che ottenete legno da Yaxchilan (azione 1) o Palenque (azioni 3, 4 o 5).

Prendete 1 oro in più ogni volta che ottenete oro da Yaxchilan (azioni 3 o 5).



Prendete 1 pietra in più ogni volta che ottenete pietra da Yaxchilan (azioni 2 o 5).

Prendete immediatamente risorse a vostra scelta.

Nota: Ottenere le risorse addizionali solo quando acquisite una risorsa di quello stesso tipo. Non potete ottenere un legno gratuitamente quando state raccogliendo il mais a Palenque o quando usate la casella azione 2 di Yaxchilan.

Nota: Questa Tecnologia si applica soltanto a Yaxchilan e Palenque. Non garantisce alcuna risorsa addizionale quando acquisite risorse in altri modi (ad esempio dagli edifici, dagli dei, o dal mercato).

ARCHITETTURA

Prendete 1 mais ogni volta che costruite un edificio (azione 2 o 4 di Tikal, azione 4 di Uxmal).

Quando costruite un edificio a Tikal (azione 2 o 4), potete pagarlo come se una delle risorse richieste nel suo costo non fosse presente (scegliete voi quale risorsa).

Quando costruite un edificio a Uxmal (azione 4) potete pagare 2 mais in meno.



Guadagnate 2 punti vittoria ogni volta che costruite un edificio (azione 2 o 4 di Tikal, azione 4 di Uxmal).

Guadagnate immediatamente 3 punti vittoria.

Nota: quando eseguite l'azione 4 di Tikal, i livelli di questa Tecnologia vengono applicati solo a uno degli edifici costruiti. L'altro edificio (se scegliete di costruirlo) dovrà essere pagato a costo intero e non vi frutterà alcun mais o punto vittoria. Questa Tecnologia non si applica alla costruzione dei monumenti.

TEOLOGIA

Sulla ruota di Chichen Itza, quando raccogliete il vostro lavoratore, potete scegliere di eseguire l'azione di 1 casella avanti. Non dovete pagare alcun mais aggiuntivo per scegliere questa azione. Questa azione sostituisce qualsiasi altra azione il lavoratore potesse eseguire.

Prendete 1 teschio di cristallo in più ogni volta che ottenete un teschio di cristallo da Yaxchilan (azione 4). (Nota: che questo non viene applicato ai teschi di cristallo che guadagnerete altrove in altri modi).



Dopo aver compiuto un'azione sulla ruota di Chichen Itza, potete immediatamente spendere una risorsa per salire di 1 gradino in un tempio a vostra scelta (se avete guadagnato una risorsa dall'azione che avete compiuto a Chichen Itza, potete spenderla per ottenere questo bonus).

Guadagnate immediatamente 1 teschio di cristallo dalla banca.

GIORNO DEL CIBO



Un Giorno del Cibo è un turno in cui dovete nutrire i vostri lavoratori. Ci sono 4 Giorni del Cibo in ciascuna partita.

Quattro denti della ruota Tzolkin sono contrassegnati come Giorni del Cibo. Quando la ruota dentata gira in modo che la freccia punta un Giorno del Cibo (o quando un giocatore usa il privilegio del Primo Giocatore per saltare un Giorno del Cibo) il nuovo turno è un Giorno del Cibo. I numeri sulla ruota Tzolkin vi diranno quanti giorni restano prima del prossimo Giorno del Cibo.

Nota: il primo turno di gioco non è un Giorno del Cibo, anche se la partita comincia con la freccia che punta un Giorno del Cibo. Quel dente rappresenta il Giorno del Cibo finale, che giunge quando la ruota Tzolkin ha effettuato una rivoluzione completa.

Un Giorno del Cibo viene giocato come un qualsiasi altro turno, eccetto che dopo che tutti hanno effettuato il proprio turno (e prima di far avanzare lo Tzolkin) i giocatori devono fare quanto segue:

NUTRIRE I LAVORATORI



Per nutrire i vostri lavoratori, dovete pagare 2 mais per ciascun lavoratore che avete in gioco. Un lavoratore è in gioco se si trova di fronte a voi o su una delle ruote. I soli lavoratori non in gioco sono quelli ancora nella banca.

Dovete nutrire tutti i lavoratori che potete. Se non riuscite a nutrirli tutti, perdete 3 punti vittoria per ciascun lavoratore che non siete riusciti a nutrire.

Non è possibile "nutrire a metà" un lavoratore. Per esempio, se avete tre lavoratori e 5 mais, dovete spendere 4 mais per nutrire due dei vostri lavoratori. Non potete nutrire il terzo lavoratore, quindi conservate 1 mais e perdete 3 punti vittoria.

Alcuni edifici, chiamati "fattorie", vi permettono di pagare meno mais per nutrire i vostri lavoratori. Vedi la sezione sugli Edifici per maggiori dettagli.

CAMBIARE GLI EDIFICI A DISPOSIZIONE



Gli edifici cambiano dalla 1° Era alla 2° Era a metà della partita.

Durante il secondo Giorno del Cibo, dopo aver nutrito i lavoratori, rimuovete tutti gli Edifici della 1° Era rimasti sulla plancia di gioco e distribuite 6 Edifici della 2° Era nella riga inferiore. I monumenti non subiscono alcun effetto. Gli edifici che sono già stati costruiti non subiscono alcun effetto.

OTTENERE LE RICOMPENSE



Dopo che tutti hanno nutrito i propri lavoratori, gli dei dei templi distribuiscono ricompense ai devoti. Le ricompense giungono in forma di merci o punti vittoria, a seconda che il Giorno del Cibo sia nel mezzo o alla fine di un'era.

RICOMPENSE DI METÀ ERA



I Giorni del Cibo marrone-arancione capitano a metà di un'era. Questo accade a un quarto e a tre quarti della partita. I giocatori vengono ricompensati con risorse e teschi di cristallo.

Gli oggetti che ricevete dipendono dalla vostra posizione nei templi. Per ciascun tempio, otterrete le risorse o i teschi di cristallo raffigurati sul vostro gradino attuale, più tutte le risorse e i teschi di cristallo raffigurati su tutti i gradini sottostanti di quello stesso tempio.

Nota: se la banca non ha abbastanza teschi di cristallo per ricompensare tutti i giocatori che dovrebbero riceverne uno, allora nessuno di loro riceve un teschio di cristallo.

Esempio:



Il Rosso riceve 1 pietra, 2 legni e 1 teschio di cristallo. Il Blu riceve 2 pietre e 2 legni. Il Giallo riceve 2 pietre.

RICOMPENSE DI FINE ERA



I Giorni del Cibo blu-verde capitano alla fine di un'era. Questo accade a metà e alla fine della partita. I giocatori vengono ricompensati con punti vittoria.

- ◊ Su ciascun tempio, guadagnate solo il numero di punti vittoria indicato sul vostro attuale gradino. Notare che se siete sul gradino più basso, perdete punti vittoria.
- ◊ Il giocatore più in alto in ciascun tempio riceve dei punti vittoria bonus. Il numero sopra ciascun tempio indica l'ammontare di questo bonus. Il numero in basso a sinistra è il bonus per la fine della prima era. Il numero in alto a destra è il bonus per la fine della partita. Se diversi giocatori sono appaiati alla posizione più elevata di un tempio, tutti i giocatori appaiati ricevono metà del bonus.

Esempio: se la situazione dell'esempio precedente fosse stata la fine della 1° Era, i giocatori riceverebbero quanto segue:

Rosso: 16 punti vittoria (2+0+9 per i gradini dei templi, 4 per essere il più alto nel tempio verde, e 1 per essere appaiato nel tempio giallo).

Blu: 15 punti vittoria (6+0+5 per i gradini dei templi, 3 per essere appaiato nel tempio marrone, e 1 per essere appaiato nel tempio giallo).

Giallo: 7 punti vittoria (6+0-3 per i gradini dei templi, 3 per essere appaiato nel tempio marrone, e 1 per essere appaiato nel tempio giallo).

Se fosse stata invece la fine della 2° Era, i giocatori avrebbero ricevuto quanto segue:

Rosso: 18 punti vittoria (2+0+9 per i gradini dei templi, 4 per essere il più alto nel tempio verde, e 3 per essere appaiato nel tempio giallo).

Blu: 15 punti vittoria (6+0+5 per i gradini dei templi, 1 per essere appaiato nel tempio marrone, e 3 per essere appaiato nel tempio giallo).

Giallo: 7 punti vittoria (6+0-3 per i gradini dei templi, 1 per essere appaiato nel tempio marrone, e 3 per essere appaiato nel tempio giallo).

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il quarto Giorno del Cibo. La ruota Tzolkin avrà per allora compiuto una rivoluzione completa. I giocatori convertono tutte le loro merci in punti vittoria e ottengono i punti dei loro Monumenti. Il giocatore col maggior numero di punti vittoria è il vincitore!

In caso di pareggio, vince chiunque abbia il maggior numero di lavoratori rimasti sulle ruote dentate. Se il pareggio persiste, vincono tutti i giocatori appaiati.

Nota esoterica: tecnicamente lo Tzolkin avanza ancora di un giorno tra il calcolo del punteggio che avviene alla fine della 2° Era e il calcolo del punteggio finale. Questo potrebbe spingere alcuni lavoratori giù dalle ruote, il che potrebbe influenzare lo spezzamento dei pareggi.

PUNTEGGIO FINALE

Per calcolare il vostro punteggio finale, fate quanto segue:

1. Convertite tutte le risorse in mais usando il tasso di scambio del mercato.
2. Guadagnate 1 punto vittoria ogni 4 mais (ogni mais vale $\frac{1}{4}$ di punto).
3. Guadagnate 3 punti vittoria per ogni teschio di cristallo ancora in vostro possesso.
4. Guadagnate i punti vittoria dai vostri Monumenti.



PANORAMICA DETTAGLIATA DEL TURNO

1. **TURNI DEI GIOCATORI.** Iniziate dal Primo Giocatore e proseguite in senso orario. Il vostro turno si svolge nelle seguenti fasi:
 - a. Elemosinare il mais. Se avete 2 mais o meno, potete ricaricarvi fino a 3. Questo fa adirare gli dei.
 - b. Dovete scegliere una delle due seguenti opzioni:
 - I. Piazzate un qualsiasi numero di lavoratori. Un lavoratore deve sempre essere piazzato sulla casella libera di valore più basso di una ruota dentata. L'ammontare da pagare per il piazzamento di un lavoratore dipende da:
 1. il numero di lavoratori piazzati, come indicato dalla tabella sulla plancia giocatore;
 2. le caselle sulle quali i lavoratori sono stati piazzati.
 - II. oppure Recuperare un qualsiasi numero di lavoratori, uno alla volta. Per ciascun lavoratore recuperato, eseguite una delle seguenti operazioni:
 1. Eseguire l'azione raffigurata sulla casella azione del lavoratore.
 2. Oppure eseguire un'azione di valore inferiore sulla stessa ruota, pagando 1 mais per ogni passo indietro effettuato.
 3. Oppure non eseguire alcuna azione.
 - c. Se avete costruito Edifici, pescate un pari ammontare di Edifici dalla pila dell'Era e posizionatele in caselle vuote della riga inferiore.
 - d. Se avete piazzato un lavoratore nella casella Primo Giocatore, prendete tutto il mais che si è accumulato sui denti della ruota Tzolkin.
2. **NUTRIRE I LAVORATORI E OTTENERE LE RICOMPENSE.** Questa fase del turno si svolge solo nei Giorni del Cibo.
 - a. Dovete pagare 2 mais per ciascun lavoratore che avete in gioco. Perdete 3 punti vittoria per ciascun lavoratore che non potete nutrire.
 - b. Se il Giorno del Cibo è la fine della 1° Era, tutti gli Edifici vengono scartati dalla plancia di gioco, e si pescano gli Edifici della 2° Era.
 - c. A ciascun tempio, i giocatori ricevono le ricompense degli dei. Ciascun tempio viene risolto separatamente.
 - I. Alla metà di un'era (Giorni del Cibo marrone-arancione) i giocatori ricevono le risorse o i teschi di cristallo indicati sul lato sinistro dei gradini. Ottenete la ricompensa del vostro attuale gradino e di tutti quelli inferiori.
 - II. Alla fine di un'era (Giorni del Cibo blu-verde) i giocatori ottengono punti vittoria.
 1. Guadagnate i punti vittoria indicati sul lato destro del vostro gradino attuale (ma non dei gradini inferiori).
 2. Il giocatore sul gradino più alto ottiene un bonus, come indicato al di sopra del tempio. Il numero in basso a sinistra viene assegnato alla fine della 1° Era. Il numero in alto a destra viene assegnato alla fine della 2° Era. Se i giocatori sono appaiati al vertice, tutti i giocatori in parità ricevono la metà del bonus.
3. **FAR AVANZARE IL CALENDARIO TZOLKIN:**
 - a. Se nessun lavoratore si trova sulla casella Primo Giocatore, fate quanto segue:
 - I. Posizionare 1 mais sul dente attuale della ruota Tzolkin.
 - II. Fate avanzare lo Tzolkin di 1 giorno. Qualsiasi lavoratore spinto giù dalle ruote torna al proprio giocatore.
 - b. Se il vostro lavoratore si trova sulla casella Primo Giocatore, fate quanto segue:
 - I. Riprendete il vostro lavoratore dalla ruota Tzolkin.
 - II. Prendete il segnalino Primo Giocatore da un altro giocatore, oppure, se ne siete già in possesso, passatelo al giocatore alla vostra sinistra.
 - III. Fate avanzare il calendario di 1 giorno. Se la vostra plancia giocatore è sul lato chiaro, potete invece far avanzare il calendario di 2 giorni, purché il giorno aggiuntivo non spinga giù dalle ruote dentate alcun lavoratore. Girate la vostra plancia giocatore sul lato scuro se usate questo privilegio. Qualsiasi lavoratore spinto giù dalle ruote torna al proprio giocatore.

PER FARE UN GIOCO GRANDE, CI VUOLE UN ESEMPIO GRANDE

Primo turno di gioco, il Verde è il Primo Giocatore. Il suo piano è piazzare un lavoratore sull'azione 0 di Tikal e uno sull'azione 0 di Yaxchilan in questo turno, per poi recuperarli entrambi al prossimo. Piazzare questi due lavoratori gli costerebbe 1 mais. Ma realizza che piazzando un terzo lavoratore sull'azione 0 di Palenque gli costerebbe 2 mais addizionali, e che se lo recuperasse al prossimo turno gli farebbe guadagnare altri 3 mais. Quindi piazza tre lavoratori sull'azione 0 di ruote diverse. Deve pagare 3 mais.

È ora il turno del Blu. Piazza 2 lavoratori a Palenque sulle azioni 1 e 2, per un costo di 3 mais. Vorrebbe piazzare a Palenque anche il suo terzo lavoratore, ma non ha abbastanza mais, quindi ne piazza solo due.

Tocca al Rosso. Piazza 2 lavoratori sulle azioni 1 e 2 di Yaxchilan e un terzo sull'azione 1 di Tikal. Gli costerà 7 mais.

Per finire, il Giallo piazza un lavoratore sull'azione 2 a Tikal e un altro sulla casella Primo Giocatore. Gli costa 3 mais.

Alla fine del primo turno il Giallo riceve il segnalino Primo Giocatore e può scegliere di far avanzare le ruote dentate di due giorni. Ha un solo lavoratore sulle ruote, quindi decide di far avanzare il calendario solo di 1 giorno.

Il Giallo è il nuovo Primo Giocatore. Piazza i suoi 2 lavoratori sulle azioni 0 e 4 di Palenque, pagando 5 mais.

Il Verde ha tutti i suoi lavoratori sulle ruote dentate ed è quindi costretto a recuperarne qualcuno. Decide di recuperarne solo due. Per prima cosa ottiene un legno dall'azione 1 di Yaxchilan, quindi lo usa per progredire di 1 livello in Agricoltura rimuovendo il lavoratore sull'azione 1 di Tikal. Se recuperasse il lavoratore da Palenque ora, riceverebbe 3 mais. Ma poiché ha fatto progredire la Tecnologia appropriata, decide di avvantaggiarsene. Al prossimo turno piazzerà due lavoratori, permettendo a quello di Palenque di raggiungere l'azione 4 prima di recuperarlo.

Invece di recuperare qualche lavoratore, il Blu decide di piazzare l'ultimo che gli rimane sull'azione 0 di Tikal, gratis.

Il Rosso deve recuperare qualcuno dei suoi lavoratori. Decide di recuperare solo quello che gli dà 1 oro e 2 mais.

Alla fine di questo turno un mais verrà aggiunto al dente della ruota Tzolkin poiché nessun giocatore aveva un lavoratore nella casella Primo Giocatore.



UN GIOCO DI DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRAZIONI: MILAN VAVROŇ

DESIGN GRAFICO: FILIP MURMAK

REGOLAMENTO INGLESE: JASON HOLT

TRADUZIONE ITALIANA: ALESSANDRO PRA'

TESTER PRINCIPALI: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTER: Kreten, Vitek, Vlaada, Vladimír, Filip, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, Jilka, Miloš, Filip Neđuk, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini e gli amici del Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill e molti altri da Gathering of Friends, Podmitrov e altri eventi ludici.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Antonio Petrelli per le brillanti idee in fase di sviluppo e Paul Grogan per il suo supporto e l'inesauribile entusiasmo.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,
Ottobre 2012

www.CzechGames.com
www.craniocreations.com

EFFETTI DELLE TESSERE RICCHEZZA INIZIALE E DEGLI EDIFICI



Guadagna 6 mais.



Guadagna 2 legni.



Guadagna 1 pietra.



Guadagna 1 oro.



Guadagna 1 teschio di cristallo.



Guadagna 2 punti vittoria.



Prendi uno dei tuoi lavoratori dalla banca e posizionalo di fronte a te.



Progredisci di 1 livello tecnologico in Agricoltura senza pagare alcuna risorsa.



Progredisci di 1 livello tecnologico in Estrazione Risorse senza pagare alcuna risorsa.



Progredisci di 1 livello tecnologico in Architettura senza pagare alcuna risorsa.



Progredisci di 1 livello tecnologico in Teologia senza pagare alcuna risorsa.



Progredisci di 1 livello tecnologico in una Tecnologia a tua scelta senza pagare alcuna risorsa.



Progredisci di 2 livelli tecnologici in una qualsiasi Tecnologia oppure di 1 livello in due diverse Tecnologie senza pagare alcuna risorsa.



Sali di 1 gradino nel tempio marrone.



Sali di 1 gradino nel tempio giallo.



Sali di 1 gradino nel tempio verde.



Sali di 1 gradino in un tempio a tua scelta.



Puoi costruire un edificio (come se stessi compiendo l'azione 2 di Tikal).



Puoi scambiare risorse al mercato (come se stessi compiendo l'azione 2 di Uxmal).



Paga 1 mais e compi immediatamente una qualsiasi azione sulle ruote di Palenque, Yaxchilan, Tikal o Uxmal.



Uno dei tuoi lavoratori non ha bisogno di mais.



Tutti i tuoi lavoratori hanno bisogno di 1 mais in meno. Se hai due di questi edifici, nutrire tutti i tuoi lavoratori non ti costa alcun mais.

EFFETTI DEI MONUMENTI



Guadagni 4 punti vittoria per ogni edificio o monumento tombale (a bordo grigio) che hai costruito (compreso questo monumento).



Guadagni 4 punti vittoria per ogni edificio o monumento civico (a bordo verde) che hai costruito (compreso questo monumento).



Guadagni 4 punti vittoria per ogni edificio o monumento consacrato (a bordo blu) che hai costruito (compreso questo monumento).



Guadagni 2 punti vittoria per ogni edificio e monumento che hai costruito durante la partita.



Guadagni punti vittoria in base al numero di lavoratori che hai in gioco. 0 per tre, 6 per quattro, 12 per cinque o 18 per tutti e sei ("in gioco" significa "non nella banca").



Scegli un tempio. Conta il numero di gradini di cui è salito il tuo segnalino rispetto alla casella di partenza. Guadagni 3 punti vittoria per ciascun gradino.



Guadagni punti vittoria per ciascun monumento costruito durante il gioco, indipendentemente da chi l'abbia costruito (compreso questo monumento). Il punteggio è di 6 punti per monumento in una partita a 2 giocatori, 5 punti in una partita a 3 giocatori e 4 punti in una partita a 4 giocatori.



Guadagni 2 punti vittoria per ciascun livello tecnologico che possiedi (un segnalino ancora sulla casella di partenza di una Tecnologia conta come 0 livelli in quella tecnologia).



In ciascun tempio, guadagni i punti vittoria indicati al tuo gradino attuale (cioè, ottieni di nuovo i punti di fine-era, ma non il bonus per chi si trovava più in alto).



Guadagni 4 punti vittoria per ogni tessera Raccolta del Mais che hai raccolto.



Guadagni punti vittoria per le Tecnologie in cui hai raggiunto il terzo livello: 9 per una, 20 per due, 33 per tre e di nuovo 33 per tutte e quattro.



Guadagni 3 punti vittoria per ciascun teschio sulla ruota di Chichen Itza. Non importa chi li abbia piazzati.