



ТЕОТИУАКАН CITY OF GODS

DELUXE MASTER SET



"Теотиуакан: Город Богов" была выпущена в 2018 году. В последующие годы к игре вышло три дополнения - «Поздний доклассический период» (2019), «Тень Кситле» (2020) и «Период расширения» (2021), а также различные рекламные материалы и задания для экспертов.

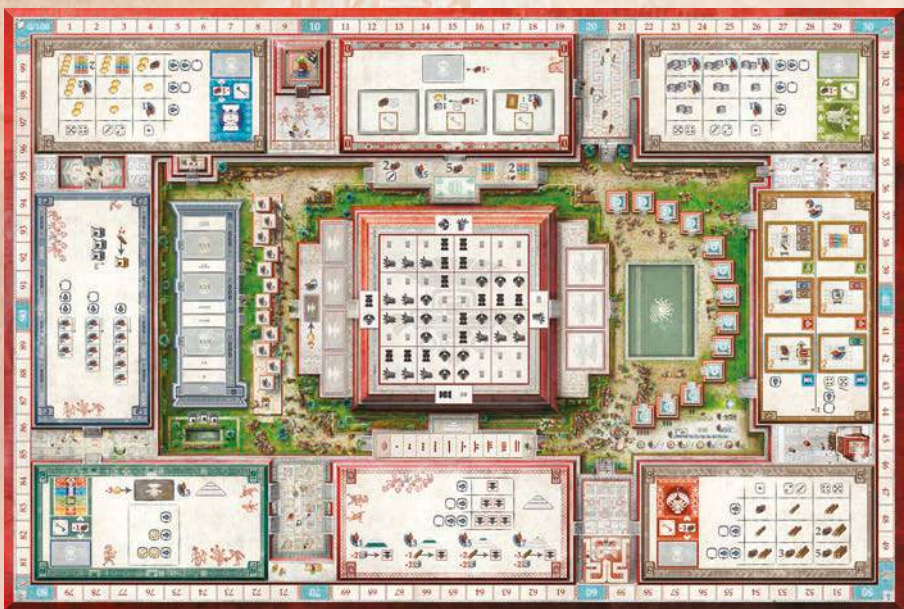
Теотиуакан: Deluxe Master Set - это празднование **пяти** лет, прошедших с тех пор. В этой коробке вы найдете все материалы, когда-либо созданные для игры, выпущенные в виде одного делюкс мастер-сета. В то время как отмеченный наградами геймплей остался неизменным, игра получила множество эстетических обновлений, включая деревянные компоненты класса люкс, а также консолидированные и обновленные правила.

Спасибо, что стали частью этого путешествия!

КОМПОНЕНТЫ

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



1 ДВУХСТОРОННИЙ ПЛАНШЕТ ХРАМОВ



1 РАМКА ПИРАМИДЫ 7 ЖЕТОНОВ
БОНУСОВ ХРАМОВ



6 ПЛАНШЕТОВ ДЕЙСТВИЙ



14 ЖЕТОНОВ ВОЖДЕЙ



11 ЗДАНИЙ



2 ФИШКИ
КАЛЕНДАРЯ



23 ЖЕТОНА ТЕХНОЛОГИЙ



14 КАРТ УСТАНОВКИ
КУБИКОВ



92 ДУБЛИКАТА ЖЕТОНОВ
ТЕХНОЛОГИЙ



32 НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



33 ТАЙЛА ПИРАМИДЫ
+ МЕШОК



КАКАО (20×1; 8×5)



18 ТАЙЛОВ УКРАШЕНИЯ
+ МЕШОК



ДЕРЕВО (20×1; 5×5)



54 ЖЕТОНА ОТКРЫТИЙ
+ МЕШОК



КАМЕНЬ (20×1; 5×5)



1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО ИГРОКА



1 ЖЕТОН
ПОСЛЕДНЕГО ИГРОКА



ЗОЛОТО (20×1; 5×5)



Запасы какао и ресурсов (дерево, камень, золото) считаются неограниченными.

Хотя это маловероятно, но если они закончатся, используйте любую подходящую замену.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

1 ПЛАНШЕТ ИГРОКА
для каждого игрока



1 ПАМЯТКА
для каждого игрока



1 ЖЕТОН
ЦВЕТА ИГРОКА
для каждого цвета



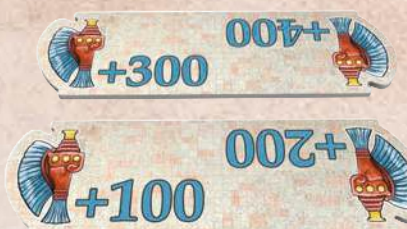
3 ФИШКИ ХРАМОВ
для каждого цвета



6 ФИШЕК ТЕХНОЛОГИЙ
для каждого цвета



2 ЖЕТОНА ПОБЕДНЫХ
ОЧКОВ
для каждого игрока



1 ФИШКА ТРОПЫ
МЁРТВЫХ
для каждого цвета



4 КУБИКА,
ПРЕДСТАВЛЯЮЩИХ РАБОЧИХ
для каждого цвета



1 ФИШКА
ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ
для каждого цвета



1 ФИШКА ПИРАМИДЫ
для каждого цвета



КОМПОНЕНТЫ

3

ДОПОЛНЕНИЯ

1 ПЛАНШЕТ ИМПЕРИИ
(Дополнение 9)



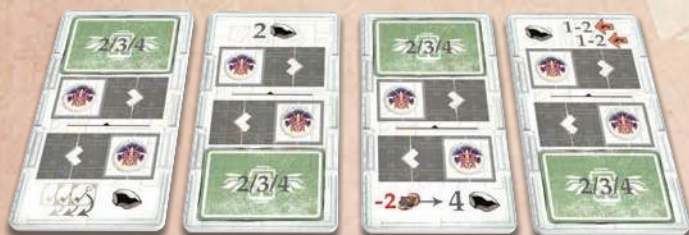
26 ЖЕТОНОВ ВЕЛИКИХ
ОТКРЫТИЙ + МЕШОК
(Дополнения 7, 8, 9)



9 ПЛАНШЕТОВ ДЕЙСТВИЙ
(Дополнения 4, 5, 6, 7)



4 ЖЕТОНА АЛТАРЯ
(Дополнение 8)



3 ЖЕТОНА
ВЛАДЕЛЬЦА ПОМЕСТЬЕМ
(Дополнение 7)



2 ЖЕТОНА
СПЕЦИАЛЬНЫХ МАСОК
(Дополнение 9)



13 ЖЕТОНОВ ЖРЕЦА И ЖРИЦЫ
(Дополнение 1)



ОБСИДИАН (20x1; 5x5)
(Дополнение 6)



10 ВОИНОВ
для каждого цвета
(Дополнение 9)



9 КАРТ СЕЗОНОВ
(Дополнение 3)



3 ФИШКИ
ПРЕТЕНДЕНТА
для каждого цвета
(Дополнение 7)



1 ШАМАН
для каждого цвета
(Дополнение 8)



32 СПРАВОЧНЫХ ЖЕТОНА СВОЙСТВ
ОРАНЖЕВОГО ХРАМА
(Дополнение 2)



1 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ФИШКА ХРАМА
для каждого цвета
(Дополнение 2)



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

8 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ



6 ЖЕТОНОВ УКАЗАНИЯ



4 ЖЕТОНА НАПРАВЛЕНИЯ



4 ЖЕТОНА ПРИОРИТЕТА ХРАМОВ



9 ЖЕТОНА ТЕОТИБОТА ЖРЕЦА И ЖРИЦЫ



СОДЕРЖАНИЕ

1. Компонентыстр. 2
2. Подготовкастр. 6
 - а. Подготовка Игрового поля стр. 6
 - б. Подготовка Игрока стр. 8
3. Правила игрыстр. 10
 - а. Ход игрокастр. 10
 - Обычный ход стр. 11
 - Сбор Какаостр. 11
 - Поклонение стр. 11
 - Выполнить основное действие стр. 13
 - Основные Действия стр. 14
 - Вознесениестр. 17
4. Затмение и Конец игрыстр. 18
 - Затмение (Подчёт очков) стр. 18
 - Конец Игры стр. 20
5. Частые вопросы стр. 20
6. Создателистр. 22

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

1. Первая партия в *Теотиуакане* стр. 6
2. Общая областьстр. 8
3. Сила работника стр. 10
4. Свободные и Молящиеся работники стр. 11
5. Претендовать на жетон Открытия стр. 12
6. Продвижение по храмам стр. 12
7. Рост силы рабочих стр. 15



ОБЯЗАТЕЛЬСТВО ПОДДЕРЖИВАТЬ ПРАВИЛА ИГРЫ

Мы обязуемся поддерживать каждую игру и после ее первого выпуска. Несмотря на тщательное игровое тестирование и многочисленные раунды внутренней и внешней корректуры и редактирования, иногда необходимость в корректировке правил или небольших корректировках игрового процесса обнаруживается лишь спустя несколько месяцев или лет после выпуска игры. Мы обещаем своевременно выпускать необходимые обновления правил, а также, при необходимости, расширенные разъяснения FAQ, которые можно будет скачать с нашего сайта в цифровом формате PDF.

УТЕРЯННЫЕ ИЛИ ПОВРЕЖДЁННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Хотя мы тщательно следим за тем, чтобы игра была полной, производственные ошибки все же могут привести к тому, что вы получите недостающий или поврежденный компонент. В этом случае, пожалуйста, свяжитесь с нами, чтобы получить замену в кратчайшие сроки и с нашими искренними извинениями.

поддержка:

<https://boardanddice.com/customer-support/>

ПОДГОТОВКА

Первая партия в ТЕОТИУАКАН?

Если вы впервые играете в Тетиуакан, мы настоятельно рекомендуем вернуть все жетоны бонусов храмов, планшеты действий, жетоны вождей и жетоны технологий в коробку с игрой и использовать вместо них заранее напечатанные варианты на игровом поле.

Подготовка Игрового поля: Следуйте инструкции шагу 1, затем перейдите к шагу 6.

Подготовка Игрока: Следуйте инструкции шагам от 1-11, затем продолжайте с шага 13.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Разместите игровое поле в центре стола и поместите планшет храмов вдоль одной из его коротких сторон 1
2. Случайным образом выберите три жетона бонусов храмов и разместите по одному на предпоследней ступени каждого храма (накрывая напечатанное изображение бонуса храма) 2
3. Перемешайте планшеты действий и случайным образом разместите их лицевой стороной вверх на места «2» - «7» на игровом поле (накрывая напечатанные изображения планшетов действий). 3 **Примечание:** места «1» и «8» не накрываются.
4. Каждый жетон Вождя имеет категорию А, В или С указанную в левом верхнем углу. Случайным образом выберите три жетона Вождя, по одному из каждой категории и разместите их лицевой стороной вверх на соответствующих местах планшета Дворец (1) 4
5. Каждый жетон Технологии обозначается номером в правом верхнем углу. Случайным образом выберите шесть жетонов и разложите их по номерам. Разместите эти жетоны лицевой стороной вверх на планшете действий Алхимии (5) в порядке возрастания слева направо, начиная с верхнего ряда 5
6. Поместите светлую фишку календаря на ячейку «0» трека календаря 6, а тёмную фишку - на обозначенную ячейку в зависимости от количества игроков: 7

- для 2 игроков: ячейка «10»
- для 3 игроков: ячейка «11»
- для 4 игроков: ячейка «12»

7. Разместите здания на каждом месте, рядом с Тропой мёртвых, за исключением самого нижнего места 8
8. Замешайте все тайлы Пирамиды в мешок. 9
Не глядя достаньте три тайла и разместите их лицевой стороной справа от рамки Пирамиды в центре Игрового поля. 10
8. Если вы используете рамку Пирамиды 11А - разместите её в центр. Наугад достаньте дополнительные тайлы Пирамиды и разместите их лицевой стороной вверх на чертёж Пирамиды (поворачивая их на своё усмотрение)



чтобы сформировать узор, соответствующий числу игроков **11** (пример настройки на 4 игрока).
Отложите мешок в сторону, рядом с игровым полем.



2 игрока

3 игрока

10. Разместите все тайлы украшений в соответствующем **12** мешке. Случайным образом выберите 4 тайла украшений, разместите их лицевой стороной **13** вверх слева от рамки пирамиды. После этого отложите мешок в сторону, рядом с игровым полем.

11. **14** Разместите все жетоны открытий в мешок. Случайным образом вытяните и разместите 1 жетон лицевой стороной вверх на соответствующие поля каждого из следующих планшетов действий: Дворец (1) **15**, Лес (2) **16**, Каменоломня (3) **17**,



Прииск (4) **18**, и Украшения (7) **19**.

12. Случайным образом вытяните еще 6 жетонов «Открытый» и разместите их лицевой стороной вверх на соответствующих местах вдоль Тропы мертвых: 3 жетона на нижнем месте, 2- на среднем и 1 - на верхнем. **20**

13. Вытяните и разместите дополнительные жетоны «Открытый» лицевой стороной вверх на соответствующих местах храмов. На каждом месте указано, сколько жетонов следует разместить, в зависимости от количества игроков. Первое число соответствует игре для двух игроков, второе - для трёх, а третье - для четырёх игроков. **21** После этого отложите мешок в сторону, рядом с игровым полем.

14. Разместите всё какао и ресурсы (дерево, камень и золото) рядом с игровым полем и в пределах досягаемости для всех игроков **22**

15. У каждого игрока есть несколько фишек, которые нужно разместить в разных местах игрового поля:

- **Фишка победных очков** → на «0» на треке подсчета победных очков вокруг игрового поля **23**,
- **Фишка Пирамиды** → на «0» на трекке Пирамиды под рамкой пирамиды **24**,
- **Фишка на Тропе мёртвых** → на «0» на тропе мёртвых **25**, и
- **Фишки храмов** (×3) → на порог каждого храма **26**



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

1. Раздайте каждому игроку по комплекту компонентов игрока выбранного цвета.
2. Используя выбранный вами метод, случайным образом определите первого игрока. Дайте этому игроку 2 какао **A** и жетон «Первого игрока». **B1**
3. Дайте *последнему* игроку (по часовой стрелке) 3 какао и жетон «Последнего игрока». **B2** Дайте всем остальным игрокам, если таковые имеются, по 2 какао.
4. Разместите 6 фишек технологий на зарезервированных местах на вашем планшета игрока **C**
5. Разместите один из своих кубиков на зарезервированном месте планшета игрока. **D** Установите на этом кубике значение 3. Позже этот кубик можно будет разблокировать в качестве четвертого рабочего.
6. Для каждого из шести жетонов Технологий, находящихся на планшете действий Алхимии (5), найдите соответствующие дубликаты Технологий. Раздайте по одной копии каждого из этих жетонов каждому игроку. Все остальные жетоны Технологий верните в коробку, так как они не понадобятся во время игры.
7. Каждый жетон Технологии обозначается номером в правом верхнем углу. Разместите эти жетоны лицевой стороной

вверх рядом с вашим планшетом игрока. **Е**

8. Пока что установите оставшиеся 3 кубика на значение 1 и оставьте их в зоне игрока **F**, вместе с двумя жетонами победных очков (+100/+200 и +300/+400) **G** и памяткой для игрока.
9. Разместите жетон цвета игрока на своем планшете. **N**

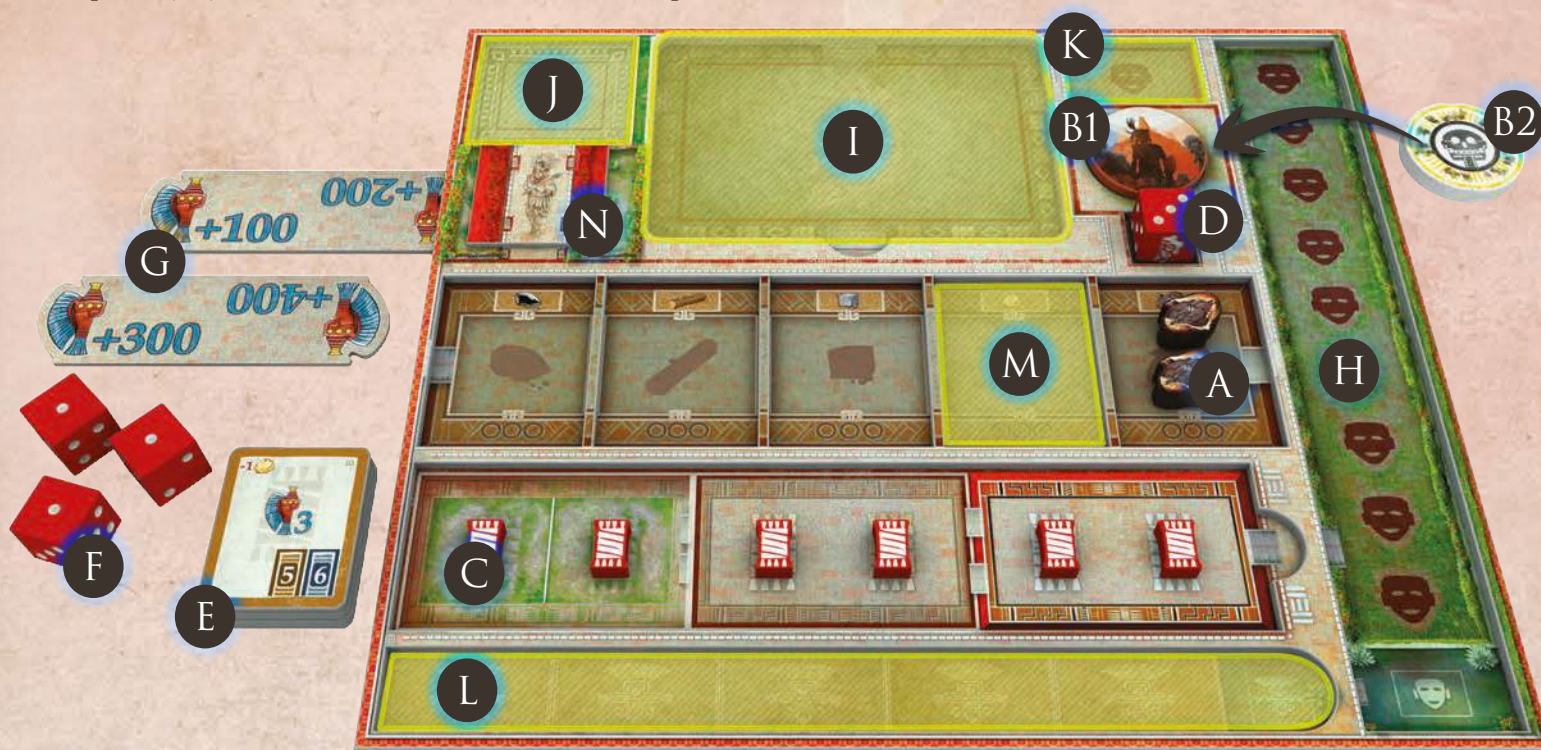
ОБЩАЯ ОБЛАСТЬ

В правилах часто упоминается «общая область» на планшетах действий. Общая область содержит основное действие, связанное с этим планшетом действий.

На планшетах 2, 3, 4 и 7 есть как боковая панель храма, так и общая область. На планшете 1 также есть общая область, несмотря на то, что на ней нет главного действия, связанного с этим планшетом действий.

Каждый работник (за исключением тех, кто заперт в местах поклонения - об этом будет рассказано позже) считается находящимся в общей области данного планшета действий.

Если вам указано разместить рабочего в «общей области», разместите его таким образом, чтобы он не закрывал ни одной иконки.



A - место для ресурсов; B - место для жетона первого или последнего игрока; C - место для жетонов Технологий и активных жетонов Технологий; D - место для 4-го рабочего; E - место для неактивных жетонов Технологий; H - места для жетонов Масок; N - место для жетона цвета игрока.

Выделенные места (I, J, K, L, M) используются только при игре с определенными дополнениями.

ЭТО ВАША ПЕРВАЯ ПАРТИЯ?

- Верните все стартовые карты в коробку с игрой, а вместо них воспользуйтесь приведёнными ниже настройками.
- В дополнение к уже полученному какао игроки получают следующее:
 - *Первый* игрок получает:
 - 5 (какао),
 - 1 (дерево),
 - 2 (камня),
 - 4 (золота), и
 - одно продвижение по **зелёному** храму (это приносит ему 1).
 - *Второй* игрок получает:
 - 5 (какао),
 - 4 (дерева),
 - 1 (камень),
 - одно продвижение по **красному** храму (это приносит ему 1 (Победное Очко), и
 - одно продвижение по **синему** храму (за это он получает 1).
 - *Третий* игрок (если есть) получает:
 - 4 (какао),
 - 3 (дерева),
 - 4 (камня),
 - одно продвижение по Тропе Мёртвых , и
 - одно продвижение по **синему** храму (за это он получает 1).
 - *Четвёртый* игрок (если есть) получает:
 - 2 (дерева),
 - 5 (золота),
 - одно продвижение по **зелёному** храму (это приносит ему 1), и
 - технологию: ставит 1 фишку на последний жетон технологии в 1-м ряду (что приносит продвижение на 1 ступень в зелёном храме, которое, в свою очередь, приносит 1 какао);
- Наконец, каждый игрок должен разместить свои оставшиеся три кубика в качестве стартовых рабочих в общей области (см. раздел «Общая область» на стр. 8) на различных планшетах действий.
- *Первый* игрок:
 - работника с силой «2» к **Знати** (6),
 - работника с силой «1» в **Лес** (2),
 - работника с силой «1» на **Строительство** (8);

- *Второй* игрок:
 - работника с силой «2» к **Украшениям** (7),
 - работника с силой «1» в **Лес** (2),
 - работника с силой «1» в **Каменоломню** (3)
- *Третий* игрок (если есть):
 - работника с силой «1» во **Дворец** (1),
 - работника с силой «1» в **Лес** (2),
 - работника с силой «1» к **Украшениям** (7),
- *Четвёртый* игрок (если есть):
 - работника с силой «1» в **Каменоломню** (3)
 - работника с силой «1» на **Прииск** (4)
 - работника с силой «1» к **Алхимии** (5),

НЕ ПЕРВАЯ ВАША ПАРТИЯ?

- Перемешайте **стартовые карты** и раздайте по четыре каждому игроку.
 - Если вы получили одну или несколько стартовых карт с изображением значка «Открытие» , за каждую такую карту немедленно вытяните из мешка случайный жетон «Открытия». (Вы можете разложить стартовые карты перед собой, чтобы следить за тем, какой жетон «Открытия» относится к той или иной стартовой карте).
 - Одновременно все игроки выбирают две свои стартовые карты, которые они оставляют себе (две другие сбрасывают).
 - Получите все бонусы выбранных вами стартовых карт. (Полный список всех бонусов приведен в буклете «Приложение»). Верните все невыбранные жетоны «Открытий» в мешок.
 - Внизу стартовых карт указаны номера, обозначающие планшеты действий на игровом поле. Разместите трех своих стартовых рабочих в *общих областях* на трех уникальных планшетах действий, соответствующих трем номерам на выбранных вами стартовых картах.
- Если только это не разрешено свойствами выбранной стартовой карты, два кубика, принадлежащие одному игроку, не могут начинать игру на одном и том же планшете действий.**
- (Дополнительную информацию о размещении стартовых рабочих см. в буклете «Приложение»).
- Верните все стартовые карты обратно в коробку с игрой, так как они больше не понадобятся во время игры.

10. В играх с 4 игроками: Верните все карты установки кубиков в коробку с игрой, т.к они не понадобятся во время игры.

11. В играх с 3 игроками:

- Перемешайте карты *установки кубиков* и откройте верхнюю карту. Разместите трех рабочих неиспользуемого цвета в общих областях планшетов действий, указанных в нижней части карты на стороне для трех игроков (отмечена )
- Эти «нейтральные» рабочие считаются рабочими другого цвета в любых игровых целях.
- Отложите в сторону оставшуюся колоду карт *установки кубиков*. В ходе игры она ещё понадобится дважды.
- Сбросьте карту под низ колоды.

12. При игре вдвоём:

- Перемешайте карты *установки кубиков* и откройте верхнюю карту. Используйте сторону для двух игроков (отмечена символом ). Разместите трех рабочих одного из неиспользуемых цветов в *общих областях* крайних **левых** трех планшетов действий, указанных в нижней части карты.

Аналогично разместите трех рабочих **второго** неиспользованного цвета в *общих областях* крайних **правых** трех планшетов действий, указанных внизу карты.

- Эти «нейтральные» рабочие считаются рабочими другого цвета в любых игровых целях.
- Отложите в сторону оставшуюся колоду карт *установки кубиков*. В ходе игры она ещё понадобится дважды.
- Сбросьте карту под низ колоды.

СИЛА РАБОЧИХ

Некоторые игровые возможности зависят от силы вашего работника. Сила работника равна значению на верхней грани кубика (от «1» до «5»). Если на верхней грани кубика появилось значение «6», работник сразу же совершает **вознесение**. Процесс вознесения описан на странице 17.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый участник, начиная с первого игрока, делает ход в соответствии с описанными ниже правилами и передаёт его следующему игроку по часовой стрелке. В «Теотиуакане» нет фаз и раундов: игроки друг за другом совершают ходы до тех пор, пока не наступит затмение — подсчёт очков (см. далее).

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы должны выбрать одно из двух:

- Выполнить обычный ход
- ИЛИ**
- бесплатно вернуть всех своих **молящихся** работников (см. *Свободные и Молящиеся рабочие* на стр. 11)

После этого переходите к следующему игроку по часовой стрелке.

В конце раунда, после того как *все* игроки сделали один ход, передвиньте светлую фишку календаря на одно деление на треке календаря. Это может привести к **Затмению** (см. далее).

ВАЖНО:

Светлая фишка календаря **всегда** должна быть передвинута в конце хода последнего игрока.



ОБЫЧНЫЙ ХОД

Выполняя обычный ход, вы обязаны выбрать 1 из своих свободных работников (см. «Молящиеся и свободные работники») и переместить его на 1, 2 или 3 планшета действий вперёд по часовой стрелке.

МОЛЯЩИЕСЯ И СВОБОДНЫЕ РАБОЧИЕ

Рабочие могут быть как молящиеся, так и свободные. Места с изображением ключа называются местами поклонения. Рабочий, находящийся в месте поклонения, считается *молящимся*. Молящихся рабочих нельзя перемещать.



Любой рабочий, находящийся в общей области планшета действий, считается *свободным*.



В любой момент, во время обычного хода, вы можете заплатить 3 , чтобы освободить *всех* своих молящихся рабочих. **Это не считается действием.** Также вы можете потратить *весь* свой ход, чтобы бесплатно разблокировать *всех* молящихся рабочих. Когда вы разблокируете рабочего, переместите его в общую область на том же планшете действий.



Примечание. Вы можете разблокировать своих рабочих (заплатив 3  или потратить целый ход), даже если не все из них находятся в местах поклонения.

После перемещения рабочего вы должны выполнить одно из трех возможных действий на планшете действий, на котором рабочий заканчивает свое перемещение:

- Сбор какао,
- Поклонение, или
- Основное действие планшета.

Примечание: Если у вас нет свободных рабочих или вы не хотите или не можете заплатить какао за разблокировку рабочих - вы не можете совершить обычный ход; вместо этого вы должны выбрать вариант бесплатно разблокировать рабочих.

СБОР КАКАО

Сбор какао можно выполнить на любом планшете действий. Перед тем как выставить перемещаемого работника в общую область на планшете действий, подсчитайте, кубики скольких цветов там присутствуют (не считая работника(ов) в месте(ах) поклонения), и получите за каждый присутствующий цвет по 1  + 1 **дополнительное какао**. Затем поместите своего работника в общую область на планшете действий.

ПРИМЕР: Чёрный игрок перемещает работника в каменоломню (3) и собирает какао. На планшете присутствуют свободные работники 2 цветов (красного и жёлтого), поэтому Чёрный игрок получает 3  (1 за красный цвет + 1 за жёлтый + 1 дополнительное какао). Ни молящийся синий работник, ни прибывший чёрный работник не учитываются.



ПОКЛОНЕНИЕ

Поклонение можно выполнить только на следующих планшетах действий:

- Дворец (1),
- Лес (2),
- Каменоломня (3),
- Прииск (4), и
- Украшения (7)

Во дворце (1) находятся 3 жетона вождей с 1 местом поклонения на каждом. На других 4 планшетах есть только 1 место поклонения, которое находится в левой части планшета рядом с изображением храма.

1. Выберите место поклонения на Планшете действий. Если на этом месте уже есть рабочий, принадлежащий другому игроку, заплатите 1  в общий запас и разблокируйте этого рабочего (переместите его в общую область этого планшета действий). Затем разместите перемещенного рабочего на выбранном месте поклонения. Вы не можете разблокировать своих собственных рабочих таким образом!

2. Выберите один из следующих вариантов:

- Активируйте дар «Места поклонения».

ИЛИ

- Возьмите жетон «Открытия» рядом с местом поклонения, заплатив всю указанную на нем стоимость. Затем вытяните из мешка жетон на замену. (См. раздел «Приобретение жетонов открытий» ниже).

ИЛИ

- Заплатить 1 , чтобы выполнить оба эти действия в любом порядке.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: Перемещая работника во Дворец (1), вы обязаны выбрать один из жетонов вождя и воспользоваться его свойством. Жетон вождя нельзя выбрать только для приобретения жетона открытия. Однако можно заплатить дополнительно 1 , чтобы воспользоваться свойством жетона вождя, а также приобрести жетон открытия.

Примечание: Какао, которое отдаёт игрок, чтобы разблокировать работника другого игрока или выполнить оба действия на месте поклонения, тратится до получения бонусов на месте поклонения.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ЖЕТОНОВ ОТКРЫТИЙ

Вы приобретаете жетон Открытия, заплатив стоимость, указанную в левом верхнем углу (если там ничего не напечатано, значит, жетон бесплатный). Эта стоимость должна быть уплачена независимо от того, как жетон был получен: в результате действия Поклонения, из храма или с Тропы мёртвых. Если вы не можете или не хотите оплачивать стоимость, вам не разрешается брать этот жетон. После приобретения жетона:

- Если это маска, разместите её на соответствующем месте вашего планшета (положите её в стопку поверх всех идентичных масок, которые у вас уже есть). Маски разыгрываются во время каждого Затмения.
- Если это не маска, разместите этот жетон перед собой лицевой стороной вверх. Один раз, в любой момент во время любого вашего хода (в том числе сразу после того, как вы его взяли), вы можете перевернуть этот жетон лицевой стороной вниз, чтобы получить его бонус. Держите жетоны лицевой стороной вниз перед собой, т.к. они могут сыграть важную роль при последнем затмении. (Описание бонусов жетонов Открытий см. в «Приложении»).

ДАРЫ МЕСТ ПОКЛОНЕНИЯ

- Дворец (1)
 - Подробное описание эффекта каждого жетона Вождя см. в «Приложении».
- Лес (2), Каменоломня (3), Прииск (4)
 - Продвиньтесь один раз по изображенному храму. (См. раздел «Продвижение по храмам» далее).
- Украшения (7)
 - Продвиньтесь один раз в любом храме по вашему выбору.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ХРАМАМ

Получая продвижение в 1 из 3 храмов, переместите свою фишку на 1 ступень вверх.

Если ваша фишка остановилась на узкой ступени, немедленно получите указанный на ней бонус.



Примечание: Значок  обозначает любой ресурс (, , или ).

Если ваша фишка остановилась на широкой ступени, вы можете приобрести один из лежащих на ней жетонов открытий (если они там ещё остались)

ИЛИ получить изображённый на ступени бонус.



Если это предпоследний шаг, ничего не происходит. Вы просто получаете право на дополнительные  в конце игры в соответствии с бонусом храма, изображённым на этом шаге.



Если это самая верхняя ступенька, немедленно получите , изображённые на этой ступеньке. (Вы по-прежнему получаете  за бонус храма).



Примечание: Вы можете продвинуться на самую верхнюю ступень храма, только если на ней нет фишки другого игрока. Если вы по какой-либо причине не можете продвинуться выше, вы просто остаётесь на месте, не получая никаких дополнительных бонусов.

ПРИМЕР: Красный игрок перемещает работника в Каменоломню (3) и выполняет действие поклонения.



В этом месте уже находится работник Синего игрока, и Красный игрок должен заплатить 1 какао, чтобы переместить его в общую область на планшете.



Красный игрок решает выполнить оба действия на месте поклонения и отдаёт ещё 1 какао. Затем он получает лежащий на ячейке жетон открытия, выплачивая за него 1 монету. Наконец, Красный игрок продвигается на 1 ступень в зелёном храме, получая 2 какао.



Наконец, Красный игрок достаёт и размещает новый жетон открытия (не показан).

ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Чтобы выполнить основное действие на планшете, сначала подсчитайте, сколько разных цветов свободных работников там присутствует (не учитывая перемещаемого работника), — вы должны отдать по 1 какао за каждый присутствующий цвет перед выполнением основного действия.

Если у вас нет нужного количества какао, вы не можете выполнить основное действие.

Расположите перемещаемого работника в общей области планшета действий.

На каждом планшете указано своё основное действие, за исключением Дворца (1), у которого такого действия нет.

При подсчёте числа ваших работников на планшете в рамках выполнения любого основного действия вы всегда ограничены числом 3. Таким образом, если при выполнении основного действия все 4 ваших свободных работника находятся на одном планшете, считается, что у вас там 3 работника. При подсчёте числа работников для определения эффекта действия всегда учитывайте и только что перемещённого на планшет работника.

Выполняя основное действие, вы всегда должны применять все его эффекты, получив или отдав необходимые ресурсы или какао. Вы **не можете** воспользоваться эффектами основного действия, только чтобы увеличить силу одного из своих работников.

ПРИМЕР: Чёрный игрок перемещает своего работника в Каменоломню (3) и выполняет там основное действие. На планшете находятся свободные работники 3 цветов: красного, жёлтого и чёрного (последний был помещён сюда ранее Чёрным игроком), поэтому стоимость действия равна 3 какао. Молящийся синий работник не увеличивает стоимость действия.



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ДВОРЕЦ (1)

На планшете Дворца (1) **НЕТ** основного действия. Перемещая туда работника, вы можете поместить его только на жетон Вождя, чтобы выполнить действие поклонения, или в общую область, чтобы собрать какао.

ЛЕС (2), КАМЕНОЛОМНЯ (3), ПРИИСК (4)

Подсчитайте число ваших свободных работников в общей области рассматриваемого планшета (включая только что перемещённого работника) и выберите изображённый на планшете ряд с соответствующим числом работников. Наименьшее значение силы вашего работника соответствует столбцу. Получите награду (, , , ,) или продвижение в храмах, указанную в ячейке, расположенной на пересечении ряда и столбца (и только в этой ячейке).

Затем увеличьте силу одного вашего работника, находящегося на этом планшете действий. Если на этом планшете у вас есть 3 и более работника, вы можете увеличить силу дважды (но только у работников на этом планшете).

ПРИМЕР: Синий игрок выполняет основное действие в Лесу (2) двумя работниками: с силой «2» и «5». Поскольку наименьшее значение — «2», Синий игрок получает 2 и возможность увеличить силу одного своего работника, находящегося на этом планшете действий.



АЛХИМИЯ (5)

Выберите 1 жетон Технологии на планшете Алхимии (5), соблюдая следующие ограничения:

1. Если на этом планшете у вас только 1 рабочий, вы должны выбрать жетон из верхнего ряда;
2. Если на этом планшете у вас 2 и более рабочих, вы можете выбрать жетон Технологии из любого ряда;
3. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** Если на этом планшете у вас всего 1 рабочий, но его сила — «4» или «5», вы можете выбрать жетон из нижнего ряда, однако в этом случае вы лишитесь права на увеличение силы рабочего, которое полагается при выполнении этого действия.

Заплатите стоимость в , указанную на выбранном жетоне, и переместите одну из своих фишек Технологии с планшета игрока на этот жетон, чтобы отметить, что вы приобрели эту Технологию. Вы никогда не можете приобрести одну и ту же технологию дважды. Любой другой игрок, у которого уже была фишка на только что приобретенной вами Технологии, немедленно получает 3 .

Выложив свою фишку на жетон Технологии, продвиньтесь на 1 ступень в одном из храмов в зависимости от столбца, к которому относится освоенная технология: — за технологию из левого столбца, — за технологию из среднего столбца, — за технологию из правого столбца.

Затем разместите дублирующий жетон Технологии на место на планшете игрока, освобожденное фишкой Технологии, который вы только что использовали. Это поможет вам помнить о пользе, которую приносит данная технология. (Объяснение преимуществ каждого жетона Технологии см. в буклете «Приложение»).

После этого увеличьте силу одного вашего работника, находящегося на планшете Алхимии (5), если только вы не разместили фишку на жетон Технологии из нижнего ряда одним работником с силой «4» или «5».

ПРИМЕР: Синий игрок выполняет основное действие на планшете действий «Алхимии» (5), используя одного рабочего с силой 4. Он может либо приобрести технологию из верхнего ряда и повысить силу рабочего, либо приобрести технологию из нижнего ряда без повышения силы рабочего (из-за правила исключения).



РОСТ СИЛЫ РАБОЧИХ



Получив возможность увеличить силу вашего работника, выберите одного из *свободных* работников и поверните его кубик так, чтобы на его верхней грани оказалось число на единицу больше прежнего. Если в результате этого работник достигает силы «6», сразу же происходит вознесение (подробно описано на стр 17).

Получив возможность увеличить силу работника дважды, вы можете применить её к одному и тому же работнику или к двум разным. Все повышения силы являются **обязательными**.

ЗНАТЬ (6)

Заплатите 2 , чтобы взять первое доступное (самое нижнее) здание из ряда зданий на игровом поле (важно, чтобы эти здания всегда брались снизу вверх) и добавить его на крайнее левое свободное место одного из рядов зданий на планшете действий «Знати» (6):

- Если у вас 1 работник на этом планшете, поместите здание на крайнюю левую пустую ячейку в **верхнем** ряду.
- Если у вас 2 работника на этом планшете, поместите здание на крайнюю левую пустую ячейку в **среднем** ряду. Если в среднем ряду нет пустых ячеек, поместите здание в верхний ряд (если это возможно);
- Если у вас 3 и более работника на этом планшете, поместите здание на крайнюю левую пустую ячейку в **нижнем** ряду. Если в нижнем ряду нет пустых ячеек, поместите здание в один из рядов выше. (если это возможно).

Вы не можете выбрать выполнение основного действия на этом планшете, если невозможно добавить здание по правилам. (Однако вы можете выполнить это основное действие, даже если вы находитесь на вершине Тропы мёртвых).

Затем получите столько , сколько указано на ячейке, которую вы закрыли зданием, и продвиньте свою фишку на 1 ступень по Тропе мёртвых (но не далее 9-й ступени).

После этого увеличьте силу одного вашего работника, находящегося на планшете Знати (6). Если на этом планшете у вас 3 и более работника, вы можете увеличить силу дважды (по-прежнему только у работников на этом планшете).

ПРИМЕР: Красный игрок выполняет основное действие на планшете Знати (6) двумя работниками. Он отдаёт 2  и помещает здание на крайнюю левую пустую ячейку в среднем ряду.



Красный игрок получает 4  и продвигает свою фишку на 1 ступень по Тропе мёртвых.



УКРАШЕНИЯ (7)

Отдайте 3  в общий запас и выберите 1 из 4 доступных жетонов украшений. За каждого вашего дополнительного работника, который находится на этом планшете, вы получаете скидку в 1  (но стоимость не может быть меньше 1 ).

Положите выбранный жетон украшения на пирамиду, соблюдая следующие ограничения:

- Жетон украшения должен быть размещён в одном из отмеченных мест (см. изображение ниже).



- Вы можете выложить жетон украшения на места, обозначенные цифрой 2, только если под обеими частями этого жетона лежит слой строительных блоков **И** на ближайшем месте, обозначенном цифрой 1, уже находится жетон украшения;
- Вы можете выложить жетон украшения на места, обозначенные цифрой 3, только если под обеими частями этого жетона лежат 2 слоя строительных блоков **И** на ближайшем месте, обозначенном цифрой 2, уже находится жетон украшения;
- Вы можете выложить жетон украшения на места, обозначенные цифрой 4, только если под обеими частями этого жетона лежат 3 слоя строительных блоков **И** на ближайшем месте, обозначенном цифрой 3, уже находится жетон украшения;

Вы **не можете** выбрать выполнение этого основного действия, если вы не можете добавить жетон украшения по выше описанным правилам. (Однако вы можете выполнить это действие, даже если вы находитесь в конце трека Пирамиды).

Разместите жетон украшения так, чтобы его стрелка указывала на центр пирамиды. Получите 3  и продвиньте вашу фишку пирамиды на одну ступень, максимум до 10.

Размещая тайл украшения, обращайте внимание на символы, которые вы закрываете. За каждый символ, который совпал на строительном блоке и жетоне украшения, вы сразу же получаете 1 .

Если вы получили 1  за иконку красного , зеленого  или синего  цвета за только что размещённый жетон украшения (цвет накрываемой иконки не имеет значения), также продвиньтесь на одну ступень в соответствующем храме. (Если вы получили два продвижения храма, выполните продвижение в любом порядке).

После этого увеличьте силу одного вашего работника на планшете «Украшения» (7) и выложите новый жетон украшения, чтобы заполнить освободившуюся ячейку на планшете.



Специальный символ украшения: Для сопоставления с расположенным под ним значком этот символ  считается обычным значком. Если вы используете этот символ для накрытия обычного значка, то, помимо получения 1 , как обычно, вы можете продвинуться на одну ступень в любом храме по вашему выбору.

ПРИМЕР: Чёрный игрок выкладывает жетон украшения с 1 синим  и 1 красным  символами на место 2-го уровня. Один из символов на жетоне совпадает с закрываемым символом, поэтому Чёрный игрок получает 4  (1 + 3) и продвигается на 1 ступень в синем храме. И хотя Чёрному игроку было бы выгоднее выложить этот жетон украшения на место 3-го уровня, чтобы совпали оба символа, он не смог бы это сделать, поскольку на месте 2-го уровня ещё не было жетона украшения.



СТРОИТЕЛЬСТВО (8)

Выберите один из трех доступных тайлов Пирамиды и добавьте его к Пирамиде следующим образом:

- Заплатив 2 , вы можете разместить тайл Пирамиды на первом (нижнем) уровне. Получите 1  и продвиньте свою фишку Пирамиды на один шаг, максимум до 10.
- Заплатив 2  и , вы можете разместить жетон Пирамиды на втором уровне, поверх пересечения четырёх тайлов первого уровня. Получите 3  и продвиньте свою фишку пирамиды на один шаг, максимум до 10.
- Заплатив 2  и 2 , вы можете разместить тайл Пирамиды на третьем уровне, поверх пересечения четырёх тайлов второго уровня. Получите 5  и продвиньте свою фишку пирамиды на один шаг, максимум до 10.
- Заплатив 2  и 3 , вы можете разместить тайл Пирамиды на четвёртом уровне (тем самым завершая пирамиду), поверх пересечения четырёх тайлов третьего уровня. Получите 7  и продвиньте свою фишку пирамиды на один шаг, максимум до 10.

Вы не можете выполнить основное действие планшета «Строительство» (8), если вы не можете разместить тайл Пирамиды соблюдая правила описанные выше. (Однако, вы можете выполнить основное действие этого планшета даже если ваша фишка пирамиды в конце трека Пирамиды.)

Размещая тайл, вы можете вращать его как вам угодно.

Выкладывая тайл Пирамиды, обращайте внимание на закрываемые им символы. За каждый закрытый символ, совпавший с символом на строительном блоке, вы получаете 1 .

Если вы получили 1  за красный , зелёный  или синий  символ на новом выложенном тайле пирамиды (цвет закрытого символа не имеет значения), продвигйтесь на 1 ступень в соответствующем храме.

За каждого вашего дополнительного рабочего, находящегося на этом планшете действий, вы можете разместить ещё 1 тайл Пирамиды.

Если вы размещаете на пирамиду более одного тайла, **всегда** полностью завершайте **все** эффекты размещения одного тайла перед добавлением следующего, включая начисление , продвижение по треку Пирамиды, а также продвижение по храмам.

После этого увеличьте силу одного вашего работника на планшете «Строительство» (8). Если на этом планшете у вас 3 и более работника, вы можете увеличить силу дважды (по-прежнему только у работников, находящихся на этом планшете). И наконец, достаньте новые тайлы Пирамиды, чтобы заполнить освободившиеся ячейки на планшете.

ПРИМЕР: Синий игрок размещает тайл на пирамиду, поворачивая его, чтобы увеличить выгоду. Он отдаёт 2  и 2  (поскольку блок выкладывается на 3-й уровень пирамиды) он получает 8  : 5 за размещение на 3-м уровне и ещё 3 за совпадение закрываемых символов с символами на этом блоке. Кроме того, Синий игрок продвигается на 1 ступень в синем храме, так как один из совпавших символов является синим .



ВАЖНО : Если тайл Пирамиды был размещён на 4-й уровень пирамиды, она считается **завершённой**. Активный игрок должен сразу же передвинуть светлую фишку календаря на ту ячейку, где находится тёмная фишка. Наступает *последнее* затмение, и игра заканчивается.

ВОЗНЕСЕНИЕ

Сила ваших рабочих постоянно увеличивается в течении игры. Как только сила работника достигает значения «6», сразу же происходит вознесение.

В этом случае сделайте все следующие шаги в указанном порядке:

1. Продвиньте свою фишку на 1 ступень по Тропе мёртвых, но не далее 9-й ступени (считается, что ваш работник погребён на Тропе мёртвых).
2. Переместите работника, совершившего вознесение, в общую область во «Дворце» (1) и выставьте на кубике значение «1». Теперь это ваш «новый» работник.
3. Выберите одну из представленных наград за вознесение:
 - Получить 5 
 - Взять 5 
 - Продвижение на 1 ступень в одном из храмов
 - Выполнить два продвижения в храмах (в двух разных или в одном и том же) за 3 ,
 - Если у вас в игре только три рабочих, возьмите 4-го рабочего (с начальной силой 3), переместив его с вашего планшета игрока в общую область «Дворца» (1). Также получите 2 .
4. Если это первое вознесение в ваш ход, передвиньте светлую фишку календаря на 1 ячейку вперёд. Это может вызвать затмение (см. на следующей странице).

Возможно, что более одного из ваших рабочих вознесутся в один и тот же ход. Если это произойдет, для каждого вознесённого рабочего, полностью выполните все вышеперечисленные шаги, кроме 4-го (т. е. продвигайте светлую фишку календаря только один раз за ход, в котором произошло вознесение).

Примечание: Даже если за один ход вознесутся более одного вашего работника, вы перемещаете светлую фишку календаря только один раз на одну позицию.

ЗАТМЕНИЕ И КОНЕЦ ИГРЫ

Затмение наступает, когда светлая фишка достигает ячейки, занятой тёмной фишкой на трек Календаря.

Если какой-либо игровой эффект перемещает светлую фишку далее ячейки, занятой тёмной фишкой, игнорируйте дополнительное перемещение. Светлая фишка прекращает перемещение, как только достигает тёмной фишки.

- Если Затмение было вызвано во время хода последнего игрока: Сыграйте еще один полный раунд (каждый игрок делает еще один ход, включая последнего игрока), а затем перейдите к процедуре «Затмение (подсчет очков)», описанной ниже.
- Если Затмение было вызвано в ход любого другого игрока (т.е. не в ход последнего игрока): Завершите текущий раунд (дайте всем игрокам равное количество ходов), затем сыграйте еще один полный раунд (каждый игрок делает еще один ход, включая последнего игрока), прежде чем приступить к процедуре «Затмения (подсчет очков)», описанной ниже.

ПРИМЕР: В игре для 4 игроков рабочий возносится во время хода второго игрока, перемещая светлую фишку календаря на место, занятое тёмной фишкой.. После того как второй игрок закончил свой ход, третий и четвертый (последний) игроки продолжают ходить как обычно. После этого каждый игрок получает еще один ход (т.е. играется полный раунд) до наступления Затмения.

ЗАТМЕНИЕ (ПОДСЧЁТ ОЧКОВ)

При каждом затмении выполните следующие шаги (в указанном порядке):

1. Тропа мёртвых

- Найдите наименьшее видимое число в ряду зданий на игровом поле (самое верхнее пустое место). Каждый игрок получает указанное количество фишек за каждую ступень, по который он поднялся по Тропе мертвых.

ПРИМЕР: Самое верхнее пустое место в ряду зданий показывает 2 фишки. Таким образом, синий игрок получает $2 \times 7 = 14$ фишек, желтый и красный - по $2 \times 5 = 10$ фишек, а черный игрок - $2 \times 4 = 8$ фишек.



2. трек Пирамиды

- Игрок, продвинувшийся дальше всех по тропе Пирамиды, получает 4 фишки. Если таких игроков несколько, все они получают по 4 фишки.
- Каждый игрок получает фишки за каждую ступень, по который он поднялся на трек пирамиды:
 - 4 фишки при первом Затмении,
 - 3 фишки если это второе Затмение, или
 - 2 фишки если это третье Затмение.
- Верните фишки Пирамиды всех игроков в исходное положение «0» на трек пирамиды. (Только здесь фишки игроков возвращаются в исходное положение после каждого затмения!)

ПРИМЕР: Красный игрок получает 4 фишки, так как он находится дальше всех на трек Пирамиды. Кроме того, красный игрок набирает $3 \times 4 = 12$ фишек, так как это второе Затмение. Черный игрок набирает $3 \times 3 = 9$ фишек, а синий и желтый - $3 \times 2 = 6$ фишек.



3. Маски

- Каждый игрок определяет, сколько **коллекций** масок у него есть.
- «Коллекция» состоит из одной или нескольких *разных* масок.
- **Каждая** коллекция приносит очки в зависимости от *количества разных масок* в этой коллекции:
 - 1 маска → 1 🐉,
 - 2 разные маски → 3 🐉,
 - 3 разные маски → 6 🐉,
 - 4 разные маски → 10 🐉,
 - 5 разных масок → 15 🐉,
 - 6 разных масок → 21 🐉, и
 - 7 разных масок → 28 🐉.

Хотя в базовой игре невозможно иметь более 7 разных масок в коллекции, различные дополнения к игре позволяют собрать бóльшие коллекции. В таком случае:

- 8 разных масок → 36 🐉,
- 9 разных масок → 45 🐉,
- 10 разных масок → 55 🐉, и
- 11 разных масок → 66 🐉.

Примечание: Все ваши маски принесут вам победные очки и в последующих Затмениях.

ПРИМЕР: У синего игрока есть две коллекции масок. Он получает 15 🐉 за большую коллекцию и 3 🐉 за меньшую.



4. Зарплата рабочих

- Теперь каждый игрок должен выплатить зарплату всем своим рабочим (как свободным, так и молящимся):
 - За каждого работника с силой 1, 2 или 3 → 1 🐉.
 - За каждого работника с силой 4 или 5 → 2 🐉.

- За каждое 🐉, которое игрок не хочет или не может заплатить, он теряет 3 🐉. (количество ваших 🐉 никогда не может быть меньше нуля).

ПРИМЕР: У синего игрока есть три рабочих на игровом поле. Он должен заплатить 4 🐉: 1 🐉 за кубики с силой 1 и 3; и 2 🐉 за кубик с силой 5.



Если это было **третье Затмение** или если это Затмение было вызвано завершением Пирамиды, перейдите к разделу «Конец игры» на следующей странице.

В другом случае:

- Переместите светлую фишку обратно на ячейку «0» на треке календаря.
- При игре вчетвером:
 - Разместите темную фишку календаря в зависимости от того, какое это было Затмение.
 - **Первое Затмение:** на «11»
 - **Второе Затмение:** на «10»
- При игре втроем:
 - Разместите темную фишку календаря в зависимости от того, какое это было Затмение.
 - **Первое Затмение:** на «10»
 - **Второе Затмение:** на «9»
 - Откройте верхнюю карту колоды установки кубиков. Посмотрите на сторону карты для 3 игроков (отмечена 🎲). Переместите трех нейтральных рабочих (неиспользуемого цвета) на указанные в нижней части карты планшеты действий.
 - Сбросьте эту карту, положив её под них колоды.
- При игре вдвоём:
 - Разместите темную фишку календаря в зависимости от того, какое это было Затмение.
 - **Первое Затмение:** на «9»
 - **Второе Затмение:** на «8»

- Ооткройте верхнюю карту колоды установки кубиков. Посмотрите на сторону карты для 2 игроков (отмечена ). Переместите трех нейтральных рабочих (одного из неиспользуемых цветов) на три крайних **левых** планшета действий, указанных в нижней части карты. Аналогично, переместите трёх нейтральных рабочих *второго* неиспользованного цвета, на три крайних **правых** планшета действий, указанных в нижней части этой же карты.
- Сбросьте эту карту, положив её под низ колоды.

КОНЕЦ ИГРЫ

По окончанию финального Затмения игра заканчивается. Каждый игрок, чья фишка храма достигла предпоследней или самой верхней ступени храма, получает дополнительные  в соответствии с изображенным бонусом храма. (Полный список всех бонусов храмов приведен в буклете «Приложение»).

Игрок, набравший наибольшее количество , становится победителем. В случае ничьей победителем становится претендент с наибольшим запасом . Если опять ничья, то выигрывает тот, у кого наименьший жетон очередности хода.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

1. КАКИЕ РЕСУРСЫ МНЕ НУЖНО ИМЕТЬ ПЕРЕД ВЫПОЛНЕНИЕМ ДЕЙСТВИЯ? МОГУ ЛИ Я ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОЛУЧЕННЫЕ БОНУСЫ ОТ ОДНОГО ЭФФЕКТА ДЛЯ ОПЛАТЫ ДРУГОГО ЭФФЕКТА, КОТОРЫЙ ПРОИСХОДИТ ОДНОВРЕМЕННО С ПЕРВЫМ?

После перемещения рабочего вы всегда объявляете, какое действие вы выполняете, и сначала платите соответствующую стоимость . Неважно, активируете ли вы место для поклонения или общую область - у вас всегда должно быть необходимое количество .

При активации места для поклонения в храме:

- 0  если вы только продвигаетесь по храму ИЛИ претендуете на жетон «Открытие»,
- 1  если выбираете оба варианта,
- 1  если сначала освобождается рабочий другого игрока с места поклонения.

При активации жетонов Вождя во Дворце (1):

- 0  если только выполнить действие «Поклонение», предусмотренное жетоном Вождя,
- 1  если также претендуете на жетон «Открытие»,
- 1  если сначала освобождается рабочий другого игрока с места поклонения.

При активации основного действия:

- 1  за каждый цвет рабочих в общей области, до того, как вы разместили туда своего рабочего.

Это  всегда нужно платить в первую очередь!

Кроме того, если вы выполняете основное действие, требующее ресурсов (как на планшетах действий 5, 6, 7 и 8), у вас должно быть достаточно ресурсов для выполнения этого действия. В случае с планшетом «Строительство» (8) это означает, что у вас должно быть достаточно ресурсов, чтобы вы могли пристроить хотя бы 1 тайл к Пирамиде.

Любые ресурсы, полученные в результате выполнения действия, не могут быть использованы для оплаты каких-либо расходов, перечисленных в левом столбце.

Однако, ресурсы, полученные на одном этапе действия, могут быть использованы для оплаты любых затрат ресурсов, необходимых для продолжения действия.

ПРИМЕР 1: В свой ход у вас есть только 1 , но нет других ресурсов. Вы перемещаете своего рабочего на место поклонения на планшете действий «Прииск (4)». Тайл «Открытие», находящийся на этом месте поклонения, стоит 1 , которого у вас нет. Вы решаете заплатить 1 , чтобы выбрать оба варианта на месте поклонения. Вы решаете сначала выполнить продвижение по храму и продвигаете свою фишку на одну ступень в синем храме, получая ресурс по вашему выбору. Вы решаете взять 1 . Затем вы решаете взять жетон «Открытие», заплатив за него 1 , которое вы только что получили.



ПРИМЕР 2: Вы только что переместили своего второго рабочего на планшет действий «Строительство» (8), где вы собираетесь пристроить тайлы к Пирамиде. Заплатив требуемую стоимость , вы понимаете, что у вас осталось на руках всего 3 . Вы решаете заплатить 2 , чтобы пристроить тайл на нижний уровень Пирамиды, и в процессе вам удаётся совместить красный символ. Получив необходимое количество  за этот тайл, вы продвигаете свою фишку на одну ступень по красному храму. Эта фишка, только что, достигла важной ступени на храме, что позволяет вам взять один из доступных жетонов «Открытия». Вы решаете взять тот, который даёт вам продвижение по синему храму. Затем вы продвигаете свою фишку на одну ступень на треке Пирамиды. Оставшись с 1 , но имея возможность пристроить ещё один тайл к Пирамиде, вы активируете жетон «Открытия», который только что взяли, тем самым продвигая свою фишку на одну ступень по синему храму и получая ресурс по вашему выбору. Вы решаете взять 1 . Поскольку теперь у вас на руках достаточно , чтобы продолжить действие, вы платите необходимые ресурсы, чтобы пристроить второй тайл к Пирамиде, получая , возможное продвижение по храмам и так далее.



Такие комбинации очень приветствуются!

2. ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ, ЕСЛИ ПИРАМИДА БУДЕТ ЗАВЕРШЕНА ПОСЛЕ ТОГО, КАК НАСТУПИТ ЗАТМЕНИЕ?

Обычно завершение строительства Пирамиды приводит к затмению — последнему затмению в игре, если быть точным.

Однако не существует способа запустить другое Затмение, ожидая завершения первого. Затмение всегда либо начинается, либо не начинается.

В случае, когда Затмение уже началось, а затем завершается строительство пирамиды, что обычно приводит к финальному Затмению - уже начавшееся Затмение станет финальным, и игра закончится после его окончания.

3. В КАКОМ ПОРЯДКЕ СЛЕДУЕТ ПРИМЕНЯТЬ НЕСКОЛЬКО ОДНОВРЕМЕННЫХ ЭФФЕКТОВ?

На самом деле существует только два случая, когда одновременно происходят несколько эффектов.

- Выполняя основное действие на планшете «Украшения» (7), вы можете заработать два продвижения по храмам одновременно, разместив украшение таким образом, который создаст «идеальное совпадение».

Когда это происходит, полностью разыграйте все эффекты одного продвижения по храму, прежде чем разыграть второе продвижение. Вы можете свободно выбирать, какое продвижение храма должно быть разыграно первым.

- В случае одновременного эффекта от двух и более жетонов Открытий или Технологий (в любой комбинации) - просто сложите эти эффекты вместе и разыграйте их. (В Приложении упоминается объединение эффектов жетонов Открытия «Двойное перемещение» и «Телепорт»).

Случаи, когда может показаться, что два эффекта разыгрываются одновременно:

- Получение роста силы работника и бонусов от Технологии, связанной с основным выполненным действием:
 - Рост силы работников разыгрывается в первую очередь, т.к. это является заключительным этапом основного действия, в то время как бонусы от Технологии обычно применяются только после того, как основное действие полностью разыграно.
- Два (или более) рабочих возносятся одновременно:
 - Полностью разыграйте все эффекты одного Вознесения, прежде чем разыгрывать следующее Вознесение (за исключением светлой фишки Календаря, который может быть перемещён только один раз).



СОЗДАТЕЛИ

TEOTIHUACAN: DELUXE MASTER SET

Разработчик: Daniele Tascini

Режим одиночной игры: Dávid Turczy

Разработка дополнений: Daniele Tascini, Rainer Åhlfors,
Andrei Novac, Dávid Turczy

Разработка сценария: Rainer Åhlfors, Andrei Novac

Дополнительная адаптация одиночной игры: Rainer Åhlfors, John Albertson

Развитие игры: Andrei Novac, Dávid Turczy, Błażej Kubacki,
Michał Cieślowski, Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz,
Borys Bielas, Rainer Åhlfors, Kuba Polkowski

Иллюстрации: Odysseas Stamoglou, Aleksander Zawada

Графический дизайн: Agnieszka Kopera, Zuzanna Kołakowska

Правила игры: Dávid Turczy, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Адаптация правил (для *Deluxe Master Set*) Rainer Åhlfors

Редактирование правил: Rainer Åhlfors, Emanuela and Robert Pratt

Правила игры DTP: Zuzanna Kołakowska

Board&Dice благодарит следующих игроков за их бесценную помощь в тестирование игры, за советы и отзывы:

Kaleb Åhlfors, McKenna & Thomas Aikens, Sergi Alsinet, Chantal Dysli, Katy & James Faulkner, Lars Gerdts, Mauro Gibertoni, Mark Harris, Markus Hicks, Anthony Howego, Florian Kammel, Nadine Kowski, Fabio Lopiano, Noralee Lubbers, Bijan Mehdinejad, Wai-ye Phuah, Katalin & Tamás Rábel, Martin Restle, Adam Turczy, Jan Warnecke. Особая благодарность за тестирование одиночного режима Nick Shaw.

Особая благодарность от Daniele Tascini: Camilla Tascini, Antonio Petrelli, Daniel Marinangeli, и Federico Pierlorenzi за многократное тестирование игры, а также большое спасибо всем друзьям из «La Torre Nera di Osimo» и «The Rolling Gamers».

Особая благодарность от Rainer Åhlfors: Мне было очень приятно выступать в качестве менеджера сообщества Board&Dice на Board Game Geek в течение многих лет. На форумах BGG было множество тем и обсуждений, иногда в форме вопросов о правилах или просьб о разъяснении, а иногда - выражений похвалы и удивления по поводу великолепного дизайна Теотиуакана. В результате нескольких обсуждений был создан и обновлен документ «Официальные FAQ и разъяснения», который теперь также включен в этот отредактированный сборник правил. Я хочу поблагодарить всех, кто ссылался или ссылается на этот документ. Спасибо за многочисленные комментарии, темы, обсуждения и положительные отзывы за эти годы!

© 2018-2024 Board&Dice. Все права защищены.

Больше информации о *Teotihuacan* можно найти, посетив сайт:
www.boardanddice.com

