

TEOTIHUACAN CITY OF GODS

JÁTÉKSZABÁLY

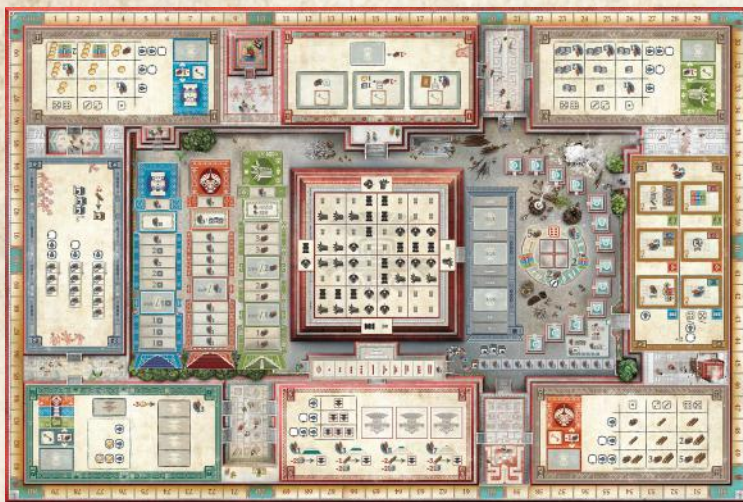


A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egy befolyásos nemesi család sarjaként próbálják elérni az örökkévaló dicsőséget, miközben Teotihuacan (*ejtsd: Teotivacán*) építését tervezik. Sok úton szerezhetsz győzelmi pontokat: keresd az istenek kegyét, légy a piramis legnagyobb építője és szerezd meg a legtekintélyesebb helyeket a Holtak útja mentén. Az istenek segítsenek a győzelemhez!

TARTOZÉKOK

• Főtábla



• 6 akciótábla (2-7-ig számozva)

- Erdő (2)
- Kőfejtő (3)
- Aranyraktár (4)
- Kémia (5)
- Nemesek (6)
- Díszek (7)



• 15 díszlapka



• 54 felfedezőlapka



• 9 technológialapka



• 18 kezdőlapka



• 9 királylapka, 3 kategóriára osztva (A, B, C)



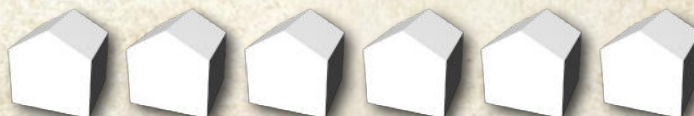
• 7 templom bónuszlapka



• 2 naptárkorong: 1 sötét, 1 világos



• 11 épület



- 32 piramislapka



- 4 játékosrend-jelző



- Játékosalkatrészek 4 színben

- 16 munkásokat jelképező kocka (4 minden színben)



- 48 fakorong (6 technológia- és 6 sávjelző minden színben)



- 4 játékosszín-jelző (1 minden színben)

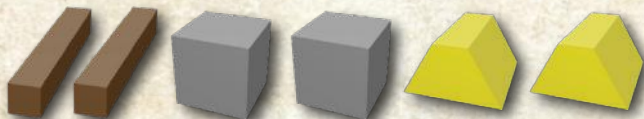


- Erőforrások:

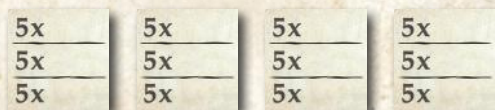
- 1 és 5 értékű kakaójelző



- 60 nyersanyag: 20 fa, 20 kő és 20 arany



- 4 többszöröző-jelző



A kakaó és a nyersanyagok korlátlan mennyiségben állnak rendelkezésre. Ha kifogytok valamelyikből, használjátok a többszörözőjelzőket, hogy mutassa a nagyobb mennyiséget!

Amikor először játsszátok a Teotihuacant, azt javasoljuk, használjátok a főtáblára nyomtatott akciótáblákat. Egyszerűen hagyjátok ki az előkészítés 2., 3., 4. és 5. lépését. Tegyétek vissza a dobozba az összes akciótáblát, királylapkát, technológialapkát és templom bónuszlapkát, anélkül, hogy bármelyiket feltennétek a főtáblára. Emellett, amikor a játékosokat készítitek elő, hajtsátok végre a Játékos-előkészítés 6. pontját is.

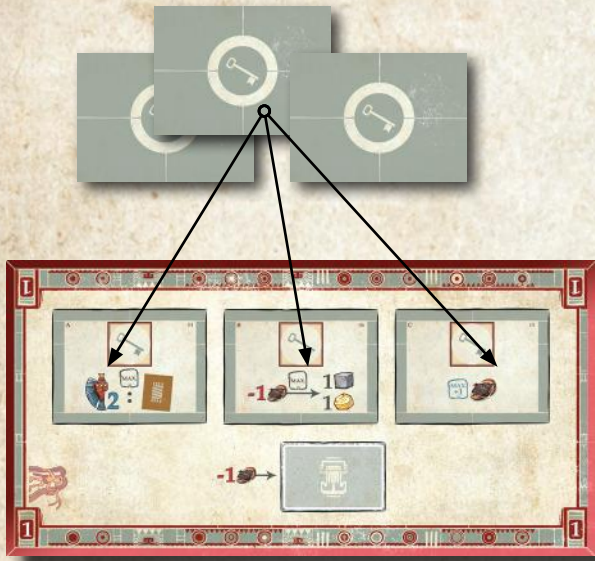
JÁTÉKELŐKÉSZÍTÉS

Tábla előkészítése

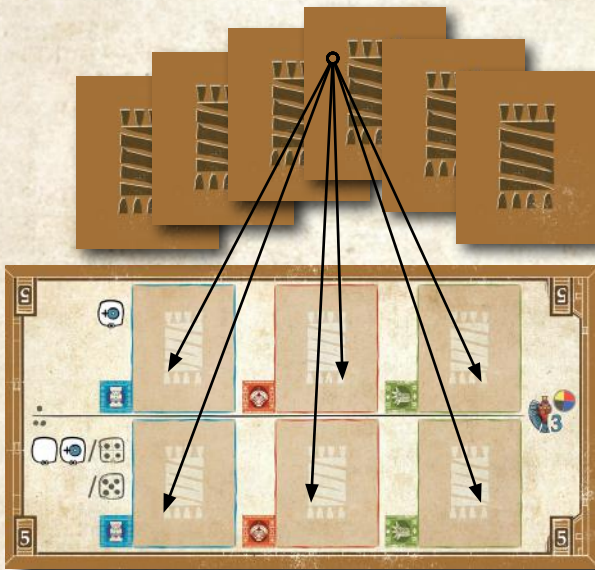
1. Tegyétek a főtáblát az asztal közepére
2. Keverjétek meg a számozott akciótáblákat (2-7) és tegyétek képpel felfelé a főtábla 2, 3, 4, 5, 6 és 7 helyére (lefedve a nyomtatott akciótáblákat). Az 1-es és 8-as akciótáblát soha ne fedjétek le a főtáblán.



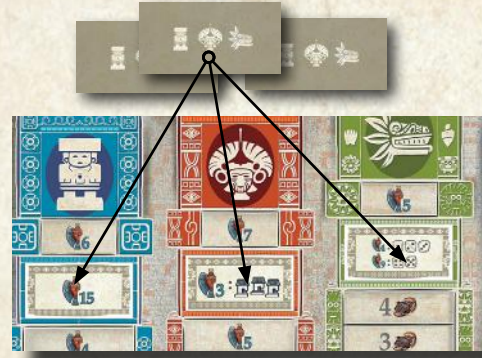
3. A királylapkáknak 3 kategóriája van, megjelölve a lapka bal felső sarkában A, B vagy C betűvel. Válasszatok véletlenszerűen 3 királylapkát, és tegyék képpel felfelé a palota (1) akciótábla megfelelő helyére!



4. Húzzatok 6 technológialapkát, és rendezzék sorrendbe őket a számuk alapján. Tegyék képpel felfelé az alkímia (5) akciótáblára növekvő számsorrendben, balról jobbra, a felső sorral kezdve.



5. Válasszatok véletlenszerűen 3 templom bónuszlapkát, és tegyék egyet-egyét minden templom utolsó előtti lépcsőfokára.



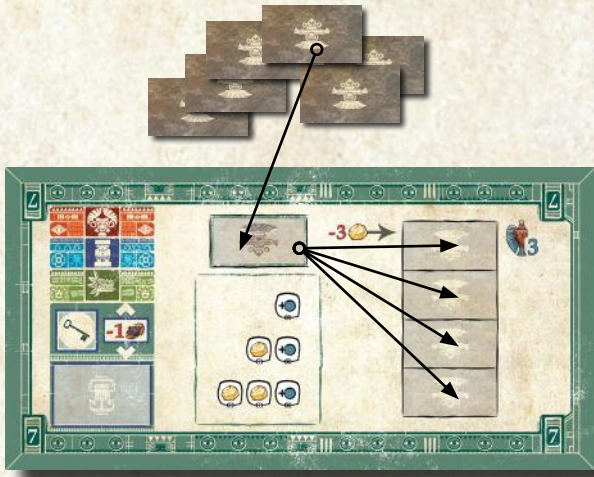
6. Tegyék a világos naptárkorongot a naptársáv 0. helyére. Tegyék a sötét naptárkorongot a naptársáv játékoszámától függő mezőjére:
- 4 játékosnál a 12. helyre;
 - 3 játékosnál a 11. helyre;
 - 2 játékosnál a 10. helyre.



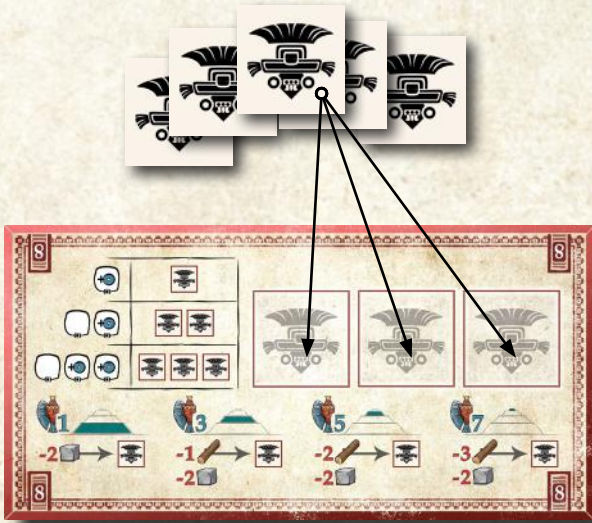
7. Tegyék egy faépületet a főtábla épületsorának minden mezőjére, kivéve a legbaloldali mezőt.



8. Keverjétek meg a díszlapkákat és tegyétek képpel lefelé egy pakliban a díszek (7) akciótáblára, majd húzzatok 4 díszlapkát és tegyétek képpel felfelé az akciótábla megfelelő helyére.



9. Keverjétek meg a piramislapkákat és tegyétek képpel lefelé néhány pakliban az építkezés (8) akciótábla mellé, majd húzzatok 3 piramislapkát és tegyétek képpel felfelé az akciótábla megfelelő helyére.



10. Ezután húzzatok véletlenszerűen piramislapkákat, és tegyétek le a piramistrácsra az alábbi elrendezésben (2, 3 és 4 fős játék):

2 játékos

3 játékos

4 játékos



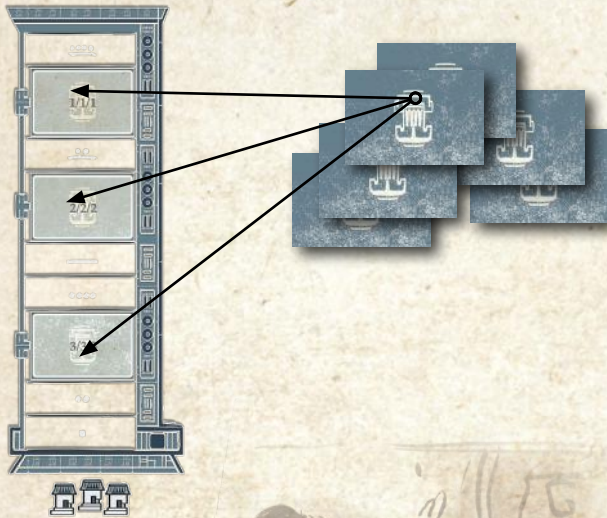
11. Keverjétek össze az összes felfedezéslapkát, és tegyétek képpel lefelé néhány pakliba a főtábla mellé.



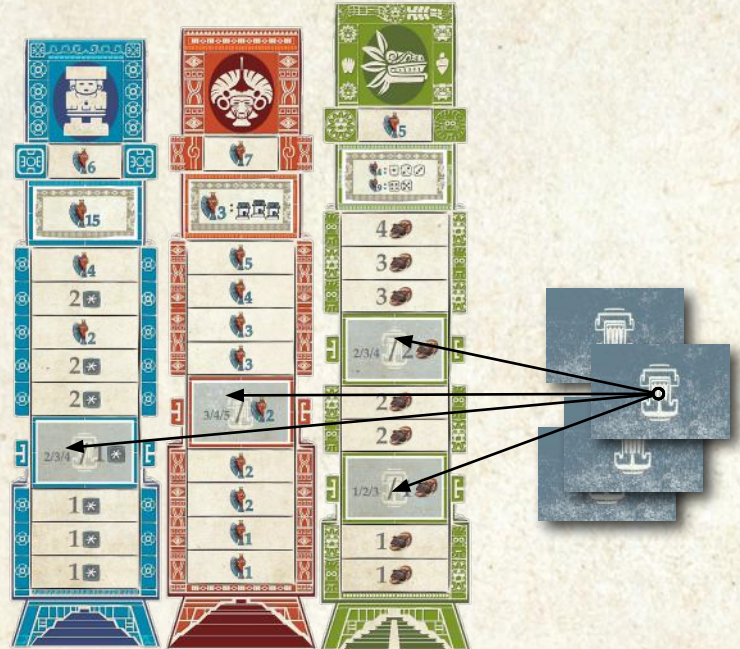
12. Húzzatok 5 felfedezéslapkát, és tegyétek képpel felfelé az imádás akció melletti mezőre az alábbi akciótáblákra: palota (1), erdő (2), köfjítő (3), aranyraktár (4) és díszek (7).



13. Húzzatok 6 felfedezéslapkát, és tegyétek képpel felfelé a Holtak útja melletti mezőkre: 3-at az első helyre, 2-t a másodikra és 1-et a harmadikra.



14. Húzzatok további felfedezőlapkákat, és tegyétek képpel felfelé a templomok fölépcsőire, a megjelölt számban: az 1. szám a 2 játékoshoz tartozik, a 2. szám a 3 játékoshoz és a 3. szám a 4 játékoshoz.



Játékos-előkészítés

1. Minden játékos kap egy játékoszín-jelzőt az általa választott színben. Minden játékos az ilyen színű munkásokat (kockákat) használja.
2. Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. Ez a játékos kap 1 kakaót és az "1" sorrendjelzőt.
3. A tőle jobbra ülő játékos kap 3 kakaót és a játékosok számával megegyező sorrendjelzőt (2 főnél a "2"-est, 3 főnél a "3"-ast, 4 főnél pedig a "4"-est). Ez a jelző inentől az utolsó játékos jelzőnek tekintendő.
4. Az összes többi játékos kap 2 kakaót és a helyüknek megfelelő sorrendjelzőt (a kezdőjátékostól balra ülő a "2"-est stb.).
5. Minden játékos kap 12 korongot a választott színében. 6-ot használjátok technológiajelzőként. A maradék hatot a következőképpen helyszínekre rakjátok le:
 - A piramissáv 0-s mezőjére.



- A Holtak útja sáv aljára



- Mindhárom templom legalsó lépcsőjére



- Győzelmi pontsáv 0-s mezőjére



6. Ha ez az első játékokot.







- Minden játékos rakjon egy 3-as erejű munkást a Felemelkedés kerékre.



- Emellett a kezdőkakaón felül, a játékosok az alábbi nyersanyagokat kapják:







- A kezdőjátékos kap: 5 kakaót (🍫), 1 fát (🌳), 2 követ (🪨), 4 aranyat (👑) és egy lépést előre a zöld templomon (ami ad egy további kakaót (🍫)). Tegyén munkást az alábbi akciótáblák általános területére (l. a keretes részt): nemesek (6) 2-es erővel, erdő (2) 1-es erővel és építkezés (8) 1-es erővel.

A szabályok általában az akciótábla általános területére hivatkoznak. Ha egy munkást (kockát) le kell tenned, akkor úgy tedd le, hogy ne takarjon semmilyen képet. Az imádás területre zárt munkások (lásd később) NEM az akciótábla általános területén vannak, de az összes többi munkás igen.








- A második játékos kap: 5 kakaót , 4 fát , 1 követ  és egy lépést előre a piros  és a kék  templomon (ami ad 1 győzelmi pontot és egy követ ).

Tegyen munkást az alábbi akciótáblák általános területére (l. a keretes részt): díszek (7) 2-es erővel, erdő (2) 1-es erővel és kőfejtő (3) 1-es erővel.

Néhány képesség függ a munkásod erejétől. Ez az érték 1-5 között lehet, ami a munkás látható (felső) oldalán van. Ha egy kocka bármikor eléri a 6-os erőt, azonnal felemelkedik. A felemelkedés folyamatának részleteit később olvashatod.





- *3 és 4 fős játékban:* A harmadik játékos kap: egy előrelépést a Holtak útja  sávon, 4 kakaót , 3 fát , 4 követ , és egy lépést előre a kék  templomon (ami ad 1 további aranyat ).

Tegyen munkást az alábbi akciótáblák általános területére (l. a keretes részt): palota (1) 1-es erővel, erdő (2) 1-es erővel és díszek (7) 1-es erővel.

- *4 fős játékban:* A negyedik játékos kap: 2 fát , 5 aranyat , egy lépést előre a zöld  templomon (ami ad 1 további kakaót ) , és egy technológia-jelzőt a 3. legalacsonyabb számú technológialapkán  (ami ad egy további lépést a zöld  templomon, ami ad egy további kakaót ).

Tegyen munkást az alábbi akciótáblák általános területére (l. a keretes részt): kőfejtő (3) 1-es erővel, aranyraktár (4) 1-es erővel és alkímia (5) 1-es erővel.

7. Egyéb esetben

- Minden játékos tegyen 1 munkást 3-as erővel a Felemelkedés kerékre, állítsa a másik 3 munkását 1-es erőre, és tegye a játékos színjelzője mellé.
- Véletlenszerűen osszatok 4 kezdőlapkát minden játékosnak. Ha valamelyik játékos olyan kezdőlapkát kap, amin felfedezéslapka  van, húzhat egy véletlenszerű felfedezéslapkát mindegyikért, amit megkaphat, ha az adott kezdőlapkát választja (és ki tudja fizetni az árát).
- Minden játékos egyszerre választ 2 kezdőlapkát, a másik kettőt pedig visszaadja.
- A játékosok megkapják a megtartott kezdőlapkák hasznát:
 - A megerősítés  eggyel növeli egy kockád erejét.
 - Amikor előrelépsz templomon    , azonnal megkapod a templom hasznát.
 - Amikor technológiai lapkát  kapsz, a jelzőt a legalacsonyabb számú technológialapkára kell tenni. Nem kell aranyat elkölteni, de a templom előrelépést megkapod.

- Végül minden játékos tegye le a kezdő munkásait arra a 3 akciótáblára, ami a választott kezdőlapkáin szerepel (a játék kezdetén egy játékosnak sem lehet egynél több kockája ugyanazon az akciótáblán).

8. Kizárólag 2 vagy 3 fős játék esetén

- Három fős játékban 2 kezdőlapkát húzzatok és helyezetek 3 nem használt színű kockát az első 3 (különböző) akciótáblára, ami ezeken a kezdőlapkákon látható.
- 2 fős játékban tegyétek ugyanezt, de kétszer. A második húzásnál másik nem használt színű kockákat használjatok.
- Ezek a “semleges” munkások eltérő színű munkásnak számítanak a játékban minden szempontból.

9. Tegyétek vissza az összes (használt vagy nem használt) kezdőlapkát a játék dobozába.

- Minden nem megtartott felfedezőlapkát keverjétek vissza a pakliba.



A JÁTÉK SZABÁLYAI

A kezdőjátékkal kezdve minden játékos végrehajt egy kört az alábbiak szerint, majd folyamatosan óramutató járás irányban lépnek. Nincsenek fázisok és lépések Teotihuacanban, minden játékos egyszerűen végrehajtja a döntését egymás után, amíg egy napfogyatkozás (pontozás) be nem következik (lásd később).

A játékos köre

A körödben az alábbiak közül kell választanod:

- Hajts végre egy normál kört VAGY
- Szabadítsd fel az összes zárolt munkásodat ingyen (lásd az oldalsó keretes részt).

Miután végrehajtottad a választott opciót, ha nálad van az utolsó játékos jelző, léptesd a világos korongot a naptársávon egygyel. Ez lehet, hogy kivált napfogyatkozást (lásd később).



Ezután az óramutató járás irányában következő játékos hajtsa végre a körét.

Ha normál kört hajtasz végre, válaszd ki egy szabad munkásodat, és léptesd 1, 2 vagy 3 akciótáblányit óramutató járás irányában.

Megj: Ha nincs szabad elérhető munkásod és nem akarsz/ tudsz fizetni a felszabadításért, nem hajthatsz végre normál kört, helyette végre kell hajtandod egy ingyenes felszabadítás akciót.

A munkások lehetnek zároltak vagy szabadok. A munkás zárolt, ha olyan mezőn áll, aminek vékony kerete van, és kulcs van rajta (ezeket imádásmezőnek hívjuk),



minden egyéb esetben a munkás szabad.



NEM mozgathatod a zárolt munkásodat, de fizethetsz 3 kakaót a közös készletbe bármikor a (normál) köröd során, hogy felszabadítsd. Alternatívaként a körödben felszabadíthatod az összes zárolt munkásodat ingyen. Ha felszabadítod egy munkásodat, csúsztasd át ugyanannak az akciótáblának az általános területére.



Megj: Akkor is fizethetsz 3 kakaót (vagy elhasználhatod a teljes körödet az összes zárolt munkás felszabadítására), ha nem az összes munkásod van zárolva.

Ezután végre kell hajtandod az alábbi 3 akció egyikét azon az akciótáblán, **ahova** mozgattad a munkásodat:

- Kakaószüret
- Imádás
- Főakció végrehajtása



Kakaószüret

Bármelyik akciótáblán végrehajthatod a kakaószüret akciót. Mielőtt leteszed a munkásodat az akciótábla általános területére, számold meg, hány féle színű munkás van a táblán (a zárolt munkásokat ne vedd figyelembe). Kapsz ennyi +1 kakaót. Tedd a mozgatott munkást a kérdéses akciótábla általános területére.

PÉLDA

Fekete mozgatja egy munkását a kőfejtő (3) akciótáblára, hogy végrehajtsa egy kakaószüret akciót. Két féle színű szabad munkás van a táblán: Piros és sárga, így fekete 3 kakaót kap. A zárolt kék és a frissen érkezett fekete munkás nem számít.



1. Ha van másik játékoshoz tartozó munkás a mezőn, fizess 1 kakaót a központi készletbe, és szabadítsd fel azt a munkást (told át az adott akciótábla általános területére). Ezután tedd le a saját munkásodat az imádásmezőre. A saját munkásodat nem szabadíthatod fel ilyen módon!
2. Ezután válassz az alábbi lehetőségek közül
 - Hajtsd végre az imádásmező képességét.
 - A palota (1) akciótábla esetében a függelékben található a királylapkák képességét.
 - Az erdő (2), kőfejtő (3) és aranyraktár (4) akciótábla esetében lépj egyet a feltüntetett templomon (a templomon haladással kapcsolatban lásd a keretes részt a 11. oldalon).
 - Az díszek (7) akciótábla esetében lépj egyet egy templomon (szabadon választhatsz).
 - Vedd el az imádásmező mellett lévő felfedezéslapkát, kifizetve a rajta feltüntetett árat (kakaó, fa, kő, arany). **FONTOS KIVÉTEL:** Ha a munkásodat a palota (1) akciótáblára teszed, választanod kell egy királylapkát, és végre kell hajtandod az akcióját, így ez a lehetőség nem választható.
 - Fizess egy további kakaót (mielőtt végrehajtsd a képességet), hogy mindkét lehetőséget végrehajtsd. Ezt a palota (1) akciótábla esetében is megteheted.
3. Ha elvettél felfedezéslapkát, húzz egy újat, és tedd képpel felfelé az elvett lapka helyére.

Imádás

Az imádás akció csak az alábbi akciótáblákon hajtható végre:

- Palota (1)
- Erdő (2)
- Kőfejtő (3)
- Aranyraktár (4)
- Díszek (7)

Válassz egy imádásmezőt egy akciótáblán. A palota (1) akciótáblán 3 királylapka van, mindegyik egy mezővel, míg a másik 4 akciótáblán templom oldalsáv van, mindegyik egy mezővel.

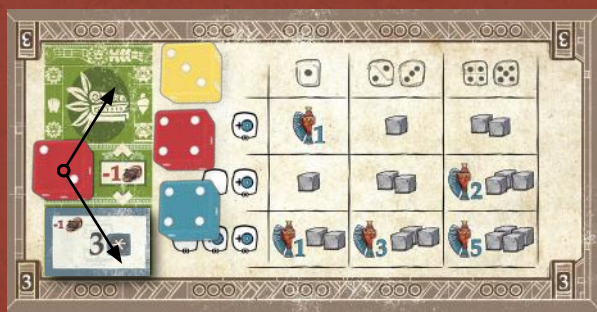
A felfedezéslapkát a bal felső sarkába nyomtatott ár kifizetése után veheted el (ha nincs rányomtatva semmi, akkor külön költség nélkül elveheted). Az árat ki kell fizetned, attól függetlenül, hogyan jutottál a felfedezéslapka-hoz: templomból, imádás akcióval, vagy egy felfedezéslapka által adott előrelépéssel a Holtak útján. Ha nem tudod, vagy nem akarod kifizetni az árat, nem veheted el a lapkát. Miután elvetted a lapkát, tedd képpel felfelé magad elé. Ha ez maszk, minden hátralévő napfogyatkozáskor pontozódik. Egyébként bármikor a köröd során (akár a megszerzés után azonnal, vagy megtarthatod későbbre) lefordíthatod képpel lefelé, hogy megkapd a hozadékát. A képpel lefelé fordított lapkákat tartsd meg, mert a végső napfogyatkozáskor számíthatnak. A lapkák képességei a függelékben találod.

PÉLDA

Piros mozgatja egy munkását a köfjítő (3) akciótáblára, hogy végrehajtsa egy imádás akciót.



Kéknek már van egy munkása a templomsávon, ezért Pirosnak fizetnie kell 1 kakaót, és átmozgatja Kék eddig zárolt munkását az akciótábla általános területére.



Piros lép egyet a zöld templomon (mivel a templomsávon zöld ikon van), és kap 2 kakaót. Ezután Piros úgy dönt, hogy megszerzi a templomsávon lévő felfedezéslapkát is, és fizet 1 kakaót (plusz még egyet a lapkáért).



Amikor előrelépsz egy templomon, mozgasd a jelződet egy lépéssel előre.

Ha ez kis lépcső, azonnal megkapod a lépcsőn látható jutalmat:



Megj: A * ikon bármilyen nyersanyagot jelent (fa, kő vagy arany).

Ha ez nagy lépcső, elveheted a lépcsőn lévő egyik felfedezéslapkát (ha van rajta) VAGY megkaphatod helyette a lépcsőn látható jutalmat:



Ha ez az utolsó előtti lépcső, semmi nem történik, csak egyszerűen felnyitottad azt a játék végi pontozás feltételt, ami azon a lépcsőn lévő templom bónuszlapkán látható.



Ha ez a legfelső lépcső, csak akkor léphetsz oda, ha nincs ott játékosjelző. Ha egy másik játékos már a legfelső lépcsőn áll, egyszerűen nem lépsz oda.



Fő akció végrehajtása

Az akciótábla fő akciójának végrehajtásához számold meg hány féle színű szabad munkás volt előzőleg a táblán (az épp odalépett munkást ne számítsd bele). Ki kell fizetned ennyi kakaót. Ha nem tudod kifizetni, nem hajthatod végre a fő akciót.

Tedd a mozgatott munkásodat a kérdéses akciótábla általános területére.

A kakaó kifizetése után hajtsd végre az akciótábla fő akcióját, az alábbiak szerint. Minden akciótáblának eltérő fő akciója van, kivéve a palotát (1), aminek nincs fő akciója.

Amikor számbaveszed a saját munkásaidat, legfeljebb 3 számít. Ha esetleg mind a 4 munkásod ugyanazon az akciótáblán van, amikor végrehajtod a fő akciót, akkor is tekintsd úgy, mintha csak 3 lenne ott. Amikor számolod a saját munkásaidat, számold bele az épp odamozgatott munkásodat is.

Nem használhatod a fő akciót arra, hogy megerősítsd egy munkásodat anélkül, hogy teljesen végrehajtanád a hatását.

A fő akciók leírása

Palota (1)

A palota (1) akciótáblának nincs fő akciója. Amikor munkást teszel ide, teheted egy királylapkára, hogy végrehajts egy imádás akciót, vagy az általános területre, hogy végrehajts egy kakaószüret akciót.

Erdő (2), kőfejtő(3), aranyraktár (4)

Számold össze a saját szabad munkásaidat a kérdéses akciótábla általános területén (beleértve az éppen odamozgatottat is), hogy kiválassz az akciótábla egy sorát. A legkisebb értékű munkásodat vedd figyelembe az akciótábla oszlopának kiválasztásához. Vedd el a megfelelő mezőben látható jutalmat (fa, kő, arany, kakaó, győzelmi pont vagy haladás templomon).

Ezután megerősítheted a munkásaidat, amik ezen az akciótáblán vannak. Ha 3 vagy több munkásod van ezen az akciótáblán, kétszer is végrehajthatod a megerősítést (de csak az adott akciótáblán lévő munkásaidat erősítheted meg).

PÉLDA

Fekete mozgatja egy munkását a kőfejtő (3) akciótáblára, hogy ott végrehajtsa a fő akciót. Három féle színű szabad munkás van ott: Piros, sárga és fekete (a fekete egy előzőleg odamozgatott kockája), így az akció ára 3 kakaó. A zárolt kék munkás nem számít az ár kiszámításakor.



PÉLDA

Kék végrehajt egy fő akciót az erdő (2) akciótáblán két munkással, amiknek az ereje 2 és 5. Mivel a kisebb érték 2, ezért 2 fát kap és megerősítheti egy munkását az erdő (2) akciótáblán.



Alkímia (5)




Válassz egy technológialapkát az alkímia (5) akciótáblán az alábbi megszorítások figyelembevételével:

1. Ha csak egy munkásod van ezen az akciótáblán, a felső sort kell választanod.
2. Ha 2 vagy munkásod van ezen az akciótáblán, bármelyik sort választhatod.
- 3 KIVÉTEL: Ha csak egy kockád van ezen az akciótáblán, de az ereje 4 vagy 5, választhatod az alsó sort is, de ha így teszel, elveszíted a megerősítés lehetőségét, amit kapnál ettől az akciótól.

Fizess ki a feltüntetett árat aranyban, és tedd rá egy technológia-jelződet (fakorongodat), hogy jelezd, mostantól neked megvan ez a technológia. A függelékben megtalálod a technológialapok által nyújtott hasznokat.

Az összes többi játékos, akinek már van korongja a lapkán, amit kifejlesztettél, kap 3 győzelmi pontot. Nem fejleszthetsz ki olyan technológiát, ami már megvan neked (nem tehetsz technológia-jelzőt olyan technológialapokra, amin már van jelződ).

Miután leraktad a technológia-jelzőt, lépj egyet előre egy tempomon, attól függően, hogy a választott technológia melyik oszlopban van:

 a baloldali,  a középső és  a jobboldali oszlop esetén.

Ezután erősítsd meg az alkímia (5) akciótáblán lévő munkásodat, kivéve, ha a 3. opciót használtad, amikor lapkát választottál (egy 4 vagy 5 erejű kockát tettél a 2. technológiasorba)

PÉLDA

Kék játékos végrehajtja az alkímia (5) fő akcióját, felhasználva az egyetlen 4-es erejű munkását. Megkaphatja a felső sorból a technológiát és megerősítheti a munkását 5-re, vagy megkaphatja a technológiát az alsó sorból, anélkül, hogy megerősítené a munkását (mivel a kivétel opciót használta).



Valahányszor egy képesség lehetővé teszi, hogy megerősítsd egy munkásodat, forgasd a kockát úgy, hogy eggyel nagyobb számot mutató oldala legyen felül, hogy növelje az erejét. Ha egy munkás emiatt eléri a 6-os erőt, azonnal kivált egy felemelkedést, amit a későbbiekben részletezünk.



Ha egy képesség két megerősítést ad, megerősíthetsz egy munkást kétszer, vagy két különböző munkás mindegyikét egyszer.

Nemesek (6)

Fizess 2 fát, és vedd el az első elérhető épületet a főtábla baloldaláról (balról jobbra vedd el), és tedd le a legbaloldali elérhető mezőre a nemesek (6) akciótábla egyik épületsorába:

- Ha 1 munkásod van ezen az akciótáblán: Tedd az épületet a felső sor legbaloldali üres helyére. Ha nincs üres mező, nem hajthatod végre ezt az akciót.
- Ha 2 munkásod van ezen az akciótáblán: Tedd az épületet a középső sor legbaloldali üres helyére. Ha nincs üres mező a második sorban, tedd a felette lévő sorba, ha lehetséges.
- Ha 3 munkásod van ezen az akciótáblán: Tedd az épületet az alsó sor legbaloldali üres helyére. Ha nincs üres mező a harmadik sorban, tedd az egyik felette lévő sorba, ha lehetséges.

Ezután kapsz annyi győzelmi pontot, amennyi arra a mezőre van nyomtatva, amit lefedtél az épülettel, majd lépj egyet előre a Holtak útján, a lehetséges maximális 9-ig.

Ezután erősítsd meg a nemesek (6) akciótáblán lévő egyik munkásodat. Ha 3 munkásod van, kétszer is végrehajthatsz megerősítést (de csak a nemesek (6) akciótáblán lévő munkásaidat erősítheted meg).

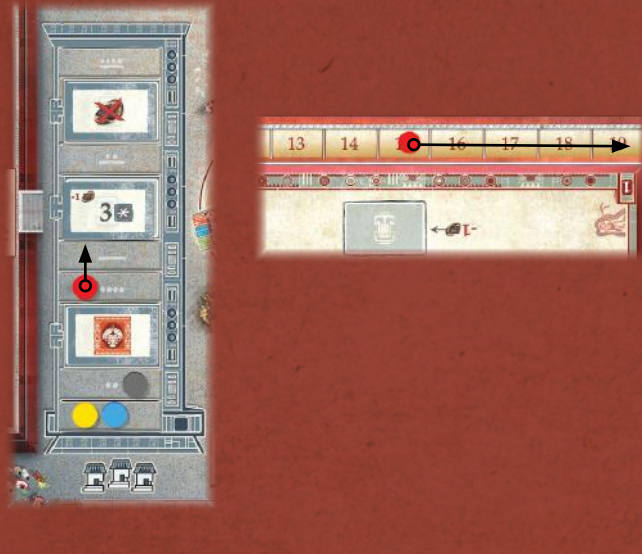


PÉLDA

Piros játékos végrehajtja a nemesek (6) fő akcióját két munkás használatával. Piros fizet 2 fát és lerak egy épületet a középső sor legbaloldali helyére.



Piros előlépteti eggyel a jelzőjét a Holtak útján, és azonnal kap 4 GYP-ot.



Díszek (7)

Fizess 3 aranyat és válaszd ki a 4 elérhető díszlapka egyikét. Ha 2 munkásod van ezen az akciótáblán: Eggyel kevesebb aranyat fizess. Ha 3 munkásod van ezen az akciótáblán: Kettővel kevesebb aranyat fizess.




Rakd le a kiválasztott díszlapkát a piramisra az alábbi korlátozásokkal:

- Az egyik (a lenti képen) megjelölt mezőre kell kerülnie.
- Csak akkor rakhatod a “2”-vel megjelölt helyre, ha van piramislapka mindkét négyzete alatt ÉS van a legközelebbi “1”-gyel jelölt helyen díszlapka.
- Csak akkor rakhatod a “3”-mal megjelölt helyre, ha van két piramislapka mindkét négyzete alatt ÉS van a legközelebbi “2”-vel jelölt helyen díszlapka.



- Csak akkor rakhatod a “4”-gyel megjelölt helyre, ha van három piramislapka mindkét négyzete alatt ÉS van a legközelebbi “3”-mal jelölt helyen díszlapka.
- A díszlapkát úgy kell lerakni, hogy a rajta lévő nyíl a piramis közepe felé mutasson.



Amikor lerakod a lapkát, nézd meg a lefedett ikonokat. Minden olyan ikonért, amit a díszlapkán lévő ugyanolyan ikonnal fedsz le, kapsz 1 győzelmi pontot.

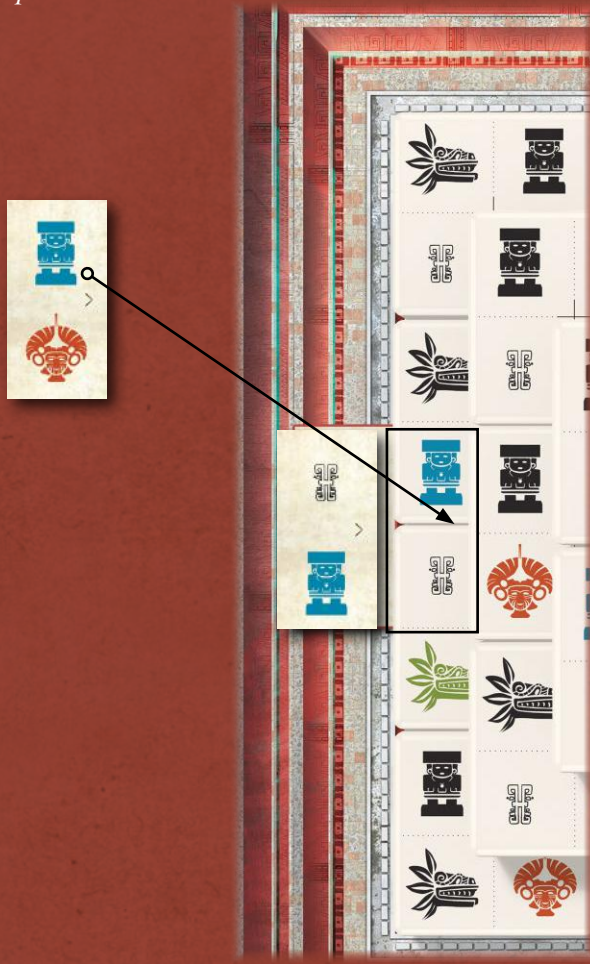
Ha kapsz 1 győzelmi pontot a díszlapkán lévő piros , zöld  vagy kék  ikonért (a lefedett ikon színe nem számít), léphetsz egyet a megfelelő színű templomon.

Ezután kapsz további 3 győzelmi pontot és egyet lépj előre a piramis sávon.

Ezután erősítsd meg a díszek (7) akciótáblán lévő egyik munkásodat, majd húzz egy új díszlapot, hogy feltöltsd a lapkasort.

PÉLDA

Fekete lerak egy díszlapkát, amin kék  és piros  ikon van, a képen látható második szintre. Az egyik ikon megegyezik az általa lefedett ikonnal, ezért Fekete kap $1+3=4$ győzelmi pontot, és előrelép a kék templomon egyet. Annak ellenére, hogy Fekete a 3. szintre szeretne volna lerakni a díszlapkát, mert ott mindkét ikon megegyezett volna, nem tehetette meg, mivel a második szinten még nem volt díszlapka.






Építkezés (8)

Válassz legfeljebb annyi elérhető piramislapkát, amennyi munkásod van az építkezés (8) akciótáblán, és tedd le a piramissára. Legalább egy lapkát ki kell választanod.

- Lerakhatsz egy piramislapkát az 1. (legalsó) szintre, egy üres helyre, 2 kő kifizetése után. Kapsz 1 győzelmi pontot minden 1. szintre lerakott lapkáért.
- Lerakhatsz egy piramislapkát a 2. szintre, négy, az 1. szinten lévő piramislapka találkozására, 2 kő és 1 fa kifizetése után. Kapsz 3 győzelmi pontot minden 2. szintre lerakott lapkáért.
- Lerakhatsz egy piramislapkát a 3. szintre, négy, a 2. szinten lévő piramislapka találkozására, 2 kő és 2 fa kifizetése után. Kapsz 5 győzelmi pontot minden 3. szintre lerakott lapkáért.
- Lerakhatod a piramis csúcsát (a 4. szintre) négy, a 3. szintet alkotó piramislapka találkozására, 2 kő és 3 fa kifizetése után. Kapsz 7 győzelmi pontot, ha lerakod a csúcslapkát. További hatás: Ha a lapka felkerül a piramis 4. szintjére, a piramis elkészült. Az akciót végrehajtó játékos azonnal elmozgatja a világos naptárkorongot a sötét naptárkorong helyére. Ez kivált egy végső napfogyatkozást a “Napfogyatkozás és játék vége” részben leírtak szerint, és befejeződik a játék.

Amikor leraksz egy piramislapkát, tetszésed szerint elforgathatod. Amikor lerakod a lapkát, nézd meg a lefedett ikonokat. Minden olyan ikonért, amit az újonnan lerakott piramislapkán lévő ugyanolyan ikonnal fedsz le, kapsz 1 győzelmi pontot.

Ha kapsz 1 győzelmi pontot egy piros , zöld , vagy kék  ikonért, ami az újonnan lerakott piramislapkán van (a lefedett ikon színe nem számít), léphetsz egyet a megfelelő színű templomon.

Ezután lépj egyet a piramissávon minden lerakott piramislapkáért.

Ezután erősítsd meg az építkezés (8) akciótáblán lévő egyik munkásodat. Ha 3 munkásod van, kétszer is végrehajthatsz megerősítést (de csak az építkezés (8) akciótáblán lévő munkásaidat erősítheted meg). Végül húzz egy új piramislapot, hogy feltöltsd a lapkakínálatot.

PÉLDA

Kék lerakja a képen látható lapkát a piramisra, elforgatva, hogy maximális előnyt nyújtson. A lehelyezés ára 2 kő és 1 fa (mivel a lerakott piramislapka a főtábla fölötti 2. szintre kerül), és $3+3=6$ győzelmi pontot ad, 3-at a második szintért, és további 3 pontot az egyező ikonokért, amit a piramislapka lefed. Ezen kívül a játékos léphet egyet a kék templomon, mivel az egyik pontot érő lefedett ikon kék.



Felemelkedés

Felemelkedés történik azonnal, ha egy munkás eléri a 6-os erőt a megerősítés során. Ha ez történik, hajtsd végre az alábbiakat:

- Lépj előre egyet a Holtak útja sávon (tematikusan a munkásod szerez egy sírt az út mentén), az elérhető maximális 9-ig.
- Tedd át a 6-ot mutató kockát a palota (1) akciótáblára (az általános területre helyezve), és állítsd vissza 1-es értékre. Ez most már egy "új" munkás.
- Válassz egyet a Felemelkedés keréken látható jutalmakból:
 - Kapsz 5 győzelmi pontot
 - Kapsz 5 kakaót
 - Előrelépsz egy templomon

- Fizess 3 kakaót, hogy előrelépj kettőt templomon (vagy egy-egy lépést két különböző templomon, vagy kétszer ugyanazon a templomon)
- Ha csak 3 munkásod van játékban, megkapod a 4. munkást 3-as értékkel, amit tégy a palota (1) akciótábla általános területére. Emellett kapsz 2 kakaót.
- Léptesd a világos korongot a naptársávon eggyel. Ez kiválthat napfogyatkozást.

Megj: Előfordulhat, hogy több mint 1 munkásod felemelkedik ugyanabban a körben, ami elvezet egy napfogyatkozáshoz. Ha ez történik, hajtsd végre a teljes fenti folyamatot, de a napfogyatkozás csak a köröd befejezése után következik be.

NAPFOGYATKOZÁS ÉS JÁTÉK VÉGE

Napfogyatkozás (pontozás) következik be, miután a világos korong eléri a naptáron azt a mezőt, amin a sötét korong van. Ha bármilyen hatás miatt a világos korong a sötét korong által elfoglalt mezőn túl mozogna, állítsd meg a mozgást amikor eléri a sötét korongot, és hagyd figyelmen kívül a további mozgást.

- Ha a világos korong az utolsó játékos köre alatt éri el a sötét korongot, játsszatok le egy teljes fordulót (minden játékos játsszon egy kört, egészen az utolsó játékosig), majd hajtsátok végre a pontozást az alábbiakban ismertetett módon.
- Ha a világos korong a sötét korongot másik játékos köre alatt éri el (nem az utolsó játékos körében), fejezzétek be az aktuális fordulót, (a játékosok az utolsó játékosig hajtsák végre a körüket), majd játsszatok le egy teljes fordulót a fent leírtak szerint, majd hajtsátok végre a pontozást.

PÉLDA

4 fős játékban a második játékos (a 2. sorrendjelző birtokosa) egy munkása felemelkedik, mozgatja a világos korongot arra a mezőre, ahol a sötét korong áll. Miután a 2. játékos befejezi a körét, a 3. és 4. (az utolsó) játékos végrehajtja a körét normál módon. Ezután minden játékos kap még egy kört (egy teljes fordulót hajtanak végre), mielőtt a játékosok végrehajtják a napfogyatkozás folyamatát.

Napfogyatkozás pontozás

A napfogyatkozás alatt hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Találjátok meg a legalacsonyabb látható számot a főtábla épületsávján. Minden játékos kap ennyi pontot minden lépésért, amit mozgott a holtak útja sávon.
2. A piramissávon legelöl álló játékos(ok) kap(nak) 4 győzelmi pontot.
3. Minden játékos kap pontokat minden lépésért, amit megtett a piramissávon:
 - 4 győzelmi pontot az első napfogyatkozáskor,
 - 3 győzelmi pontot a második napfogyatkozáskor,
 - 2 győzelmi pontot a harmadik napfogyatkozáskor.
4. Nullázzátok az összes játékos piramissávját a játékosjelzők kezdőpozícióba állításával.
5. Minden játékos rendezze a maszkjait egy vagy több készletbe, ahol minden készlet különböző maszkokból áll. Ezután minden készletet pontozzatok le, a készletben lévő maszkok számától függően minden:
 - 1/2/3/4/5/6/7 maszkból álló készlet 1/3/6/10/15/21/28 győzelmipontot ér.
6. Minden játékosnak 1 kakaót kell fizetnie bérként minden munkásának, és egy további kakaót minden 4 vagy 5 erejű munkásának. Minden kakaóért, amit nem tud vagy nem akar kifizetni, a játékos veszít 3 győzelmi pontot. Ha egy játékos pontszáma 0-ra csökken, a játékos nem veszít további győzelmi pontokat.
7. Az 1. és 2. napfogyatkozáskor: Tegyétek vissza a világos korongot a kezdőhelyzetbe, a sötét korongot pedig a játékosok számától függő pozícióba:

▪ 2 játékos:

- Első napfogyatkozás: állítsátok 9-re.
- Második napfogyatkozás: állítsátok 8-ra.
- Ezután húzzatok 2 kezdőlapkát és mozgassátok az egyik nem használt színű 3 munkást az első 3 (különböző) akciótáblára, ami a kezdőlapkákon látható.
- Ismételjétek meg: Húzzatok 2 további kezdőlapkát és mozgassátok a másik nem használt színű 3 munkást az első 3 (különböző) akciótáblára, ami a kezdőlapkákon látható.

▪ 3 játékos:

- Első napfogyatkozás: állítsátok 10-re.
- Második napfogyatkozás: állítsátok 9-re.
- Ezután húzzatok 2 kezdőlapkát és mozgassátok a nem használt színű 3 munkást az első 3 (különböző) akciótáblára, ami a kezdőlapkákon látható.

▪ 4 játékos:

- Első napfogyatkozás: állítsátok 11-re.
- Második napfogyatkozás: állítsátok 10-re.

8. A 3. napfogyatkozásnál vagy ha a napfogyatkozást a csúcs piramislapka lerakása váltja ki, minden játékos, akinek van egy vagy több szabad templom bónuszlapkája (az utolsó előtti vagy a legfelső templomlépcsőn állva), pontozza az összes szabad bónuszlapkát. A bónuszlapkák magyarázata a függelékben található.

A 3. vagy a piramis befejezése utáni napfogyatkozás végrehajtása után a játéknak vége. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Egyenlőség esetén a több kakaóval rendelkező játékos a nyertes. Ha még mindig egyenlőség van, a kisebb számú játékosrenddel rendelkező játékos a nyertes.



Ha már néhányszor játszottátok a Teotihuacant, használhattok alternatív kezdőlapka kiosztást. Megjegyezzük, hogy ez a variáns csak olyan játékosoknak javasolt, akik nemcsak jól ismerik a szabályokat, de elég gyakorlatuk van, hogy képesek legyenek stratégiát alkotni már a játék első pillanatában.

Ahelyett, hogy 4 kezdőlapkát osztanátok minden játékosnak, rakjatok le képpel felfelé kezdőlapkákat az asztal közepére. A lapkák száma a játékosok számától függ:

- 2 játékosnak rakjatok le 6 kezdőlapkát.
- 3 játékosnak rakjatok le 8 kezdőlapkát.
- 4 játékosnak rakjatok le 10 kezdőlapkát.

Minden olyan kezdőlapkéért, ami felfedezőlapkát ad a játékosnak, húzzatok egy felfedezőlapkát és tegyétek az adott kezdőlapka mellé.

A kezdőjátékosal kezdve minden játékos felvesz egy kezdőlapkát (az esetleg mellette lévő felfedezőlapkával együtt). Miután minden játékos húzott 1 kezdőlapkát, minden játékos húzzon egy másik kezdőlapkát, de fordított sorrendben. Ez azt jelenti, hogy az utolsó játékos két kezdőlapkát húz egymás után.

Miután minden játékos felhúzta a kezdőlapkait, az előkészítés normál módon folytatódik.

SÖTÉT NAPFOGYATKOZÁS HIRTELEN HALÁL VARIÁNS

A normál Teotihuacan játékban a játékosoknak bőséges idejük van felkészülni a napfogyatkozásra. Ha még öldöklőbb játékot akartok játszani (ami hatékonyabb fegyverré teszi a napfogyatkozást), az alábbi alternatív szabályokat kövessétek:

- Napfogyatkozás következik be azonnal annak a játékosnak a köre után, aki miatt a világos korong eléri a sötét korongot. Nincs extra kör, a játékosok egyszerűen pontoznak és felkészülnek a további játékra (vagy a játék befejezésére) normálisan, a következő játékosal folytatva.
- Ugyanez a szabály érvényes a játék befejezésére: a játék hirtelen a forduló közepén ér véget, amikor a 3. vagy a piramis befejezése által kiváltott napfogyatkozás bekövetkezik.
- Ha a játékosok egyenlők a győzelmi pontban és a kakaók számában is a játék végén, a magasabb számú játékosrend-jelzővel rendelkező játékos a nyertes (a legalacsonyabb számúval rendelkező helyett).

Megj: Nem javasoljuk ezt a variánst, csak a legversengőbb játékosoknak, akik kedvelik a negatív interakciókat.



TEOTIBOT: SZÓLÓ VARIÁNS

A szóló módban egy automatizált ellenfél ellen játszol, akit Teotibotnak (vagy röviden botnak) hívnak. Ez szimulálja a 2 játékos lépéseit.

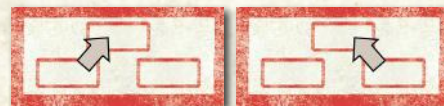
A nehézséggel kapcsolatos megjegyzés: A szabályokat gyakorlott játékosok ellen teszteltük, és ütős kihívást jelentenek. Ha először játszol, és kicsit kisebb kihívást akarsz, bármennyi nehézségbeállítást használhatsz, amit a szóló szabályok végén soroltunk fel.

További tartozékok

- 7 akciólapka



- 2 iránylapka



Változások az előkészítésben

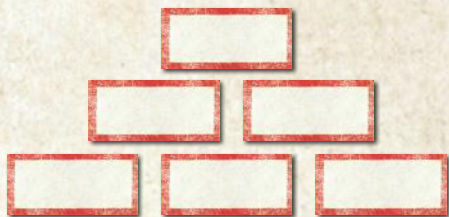
Készítsd elő a játékot 2 főre, azzal a különbséggel, hogy a bot 2 arannyal, 2 kővel és 2 fával kezd (és kakaó nélkül).

A bot a piramis sáv 0. mezőjén kezd, de minden templomon az első (nem a legalsó) lépcsőn (a jutalmak megkapása nélkül) és a Holtak útja sáv első (nem a legalsó) mezőjén. A bot egy jelzővel a jobb felső technológialapkán kezd (a felső technológián a zöld templom oszlopon), de nem kap további templomlépést.

Tedd a bot munkásait az alábbi akciótáblákra a megadott erővel:

- Aranyraktár (4) akciótábla (általános terület): 2-es erő.
- Nemesek (6) akciótábla (általános terület): 2-es erő.
- Építkezés (8) akciótábla (általános terület): 2-es erő.
- Díszek (7) akciótábla (imádásmező): 1-es erő.

Véletlenszerűen válassz 6 akciólapkát és készítsd el belőlük a bot akciópiramisát. Tedd a 7. lapkát a közelbe.



Tedd mindkét iránylapkát az akciópiramis mellé, egyiket a másik alá, véletlenszerűen választott oldalával felfelé.

Tégy két nem használt színű kockát (amit nem használtál fel az előkészítés során) a bot akciókártyái mellé. ez segít majd a köre során meghatározni az akcióját.

A játékos kezdi a játékot (és így kap egy extra kakaót).

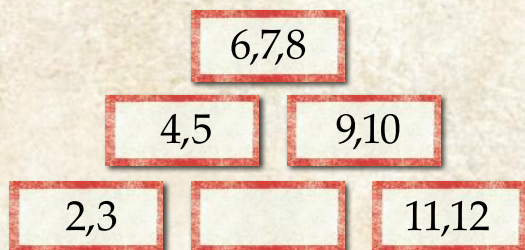
Általános szabályváltozások

Amikor szóló módban játszol, és akár Te, akár a bot felépít piramislapkát (használva az építkezés (8) akciótábla akcióját) vagy díszet (használva a díszek (7) akciótáblát), az újratöltés helyett csúsztasd balra/fel a lapkákat és a jobbsó mezőt töltsd fel.

Amikor a bot munkását felszabadítod egy imádásmezőről, ahelyett, hogy a bot munkását az akciótábla általános területére mozgtanád, tedd át a következő üres templom imádásmezőre (kihagyva a palota (1) akciótáblát) óramutató járás irányban körbe az akciótáblákon. A bot új helyének hatását ne hajtsd végre. Abban a valószínűtlen helyzetben, ha nincs üres templom imádásmező, a bot munkása azonnal felszabadítja a(z óramutató járás irányban) következő zárolt munkásodat egy templom imádásmezőn.

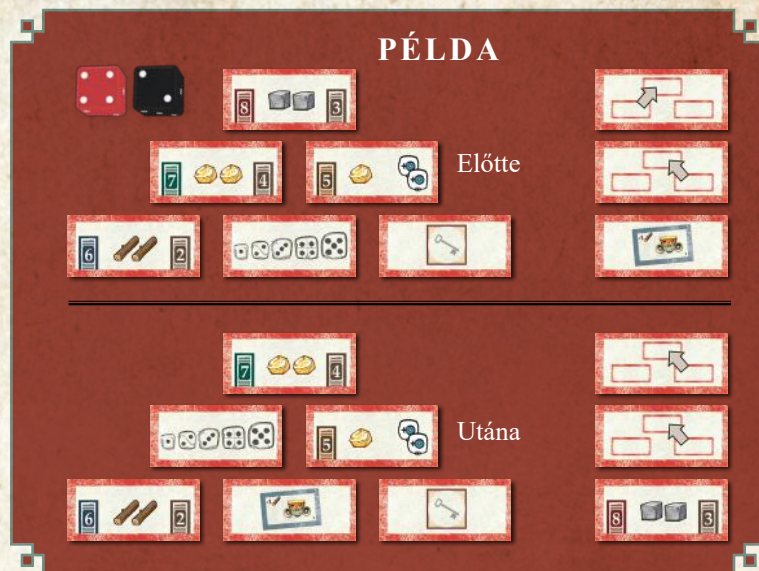
Teotibot körében

1. Dobj a két nem használt kockával és add össze a dobott értékeket. Ez kiválaszt egy lapkát az akciópiramisban az alábbiak szerint:



2. Hajtsd végre a lapkán látható akciót
3. Távolítsd el a használt akciólapkát, majd csúsztasd azokat az alatta lévő lapkákat, amiket az iránylapkák meghatároznak (ha vannak ilyenek), egy szinttel feljebb. Ezután tedd az előzőleg nem használt, félretett lapkát a megüresedett helyre a piramis legalsó sorába.

4. Fordítsd meg a felső iránylapkát és tedd a másik iránylapka alá.
5. Ha a botnak most 10-nél több kakaója van, tégy vissza 10 kakaót a bottól a közös készletbe, és adj 3 győzelmi pontot a botnak.
6. Léptesd a világos korongot a naptársávon egy lépést. Ez kiválthat egy napfogyatkozást, ugyanúgy mint a többjátékos szabálynál.



Teotibot akcióinak leírása

Általános megjegyzések

A bot nem fizet az akciók végrehajtásáért. Csak kakaót gyűjt be, hogy győzelmi pontokra (vagy maszkokra) váltsa.

Ha egy lapka arra utasít, hogy a bot erősítse meg egy munkását egy akciótáblán, és ott több lehetséges munkás van, mindig a legerősebb munkást erősítsd meg.

Ha egy lapka arra utasít, hogy találd meg a bot legerősebb vagy leggyengébb munkását, és több azonos erejű munkás van, így válassz:

- A legerősebbnek az óramutató járás irányban a távolabbit a palota (1) akciótáblától.
- A leggyengébbnek az óramutató járás irányban a közelebit a palota (1) akciótáblától.

- Ha egy lapka arra utasít, hogy léptesd a bot egy munkását:
 - Óramutató járás irányban a következő akciótáblára mozogjon, ha az ereje 3 vagy kevesebb
 - Óramutató járás irányban a második akciótáblára mozogjon, ha az ereje 4 vagy 5 (vagyis a munkás kihagyja a legközelebbi akciótáblát)

Mindkét esetben a munkás kihagyja a palota (1) akciótáblát és mindig átmozog rajta.

Ha egy lapka arra utasít, hogy a bot lépjen egy tetszőleges templomon, mindig a legmagasabb lépcsőfokon állóval lépj (figyelmen kívül hagyva azt, amelyik már elérte a legmagasabb lépcsőfokot). Egyenlőség esetén válaszd azok közül a legbaloldalit (kék, majd a piros, végül a zöld).

Ha nyersanyagot kap jutalmul azután, hogy a kék templomon lépett, a bot azt kapja, amelyikből a legkevesebb van neki. Egyenlőség esetén Teotibot az alábbiak szerint válasszon: elsősorban arany, utána kő, és csak ezután a fa.

A bot mindig az 5 győzelmi pontot választja a felemelkedéskor, és normál módon halad a Holtak útján.

A bot sosem kap vagy használ felfedezéslapkákat (kivéve a maszkbegyűjtés akciólapka hatást). Amikor nagy lépcsőt ér el egy templomon, mindig a rányomtatott jutalmat választja a felfedezéslapka helyett.



Építkezés

1. Ha a botnak van legalább 2 köve és legalább egy munkása az építkezés (8) akciótáblán, elkölt 2 követ és leteszi a legbaloldali piramislapkát (véletlenszerűen forgatva) a bal felső legalacsonyabb szintű elérhető piramismezőre a főtáblán, majd:
 - Kap győzelmi pontot a szintért.
 - Előrelép a piramissávon.
 - Kap 2 további győzelmi pontot és előrelép egy tetszőleges templomon egyet (Megj: Ez képviseli az átlagos pontszámot, amit a bot kaphat az ikonok egyezéséért)
2. Ha a fenti lépés sikertelen és a botnak van legalább egy munkása a kőfejtő (3) akciótáblán, kap 2 követ.
3. Ha bármelyik fenti lépés sikeres, egy munkása megerősödik az adott akciótáblán (ami kiválthat egy felemelkedést, amit normál módon kell végrehajtani). Ezután a megerősített munkás (vagy az új, ha az előző felemelkedett) lépjen egyet.

4. Ha az egyik fenti lépés sem sikeres, a bot kap helyette 5 kakaót és megerősíti a leggyengébb munkását, ami utána lép egyet.



Díszek

1. Ha a botnak van legalább 2 aranya és legalább egy munkása a díszek (7) akciótáblán, elkölt 2 aranyat és leteszi a legfelső díszlapkát egy elérhető díszmezőre a főtábla piramirácsán (óramutató járás irányban fentről kezdve). Ezután a bot:
 - Kap 5 győzelmi pontot.
 - Előrelép a piramissávon.
 - Előrelép egy tetszőleges templomon egyet.
2. Ha a fenti lépés sikertelen és a botnak van legalább egy munkása a aranyraktár (4) akciótáblán, kap 2 aranyat.
3. Ha bármelyik fenti lépés sikeres, egy munkása megerősödik az adott akciótáblán (ami kiválthat egy felemelkedést, amit normál módon kell végrehajtani). Ezután a megerősített munkás (vagy az új, ha az előző felemelkedett) lépjen egyet.
4. Ha az egyik fenti lépés sem sikeres, a bot kap helyette 5 kakaót és megerősíti a leggyengébb munkását, ami utána lép egyet.



Alkímia

1. Ha a botnak van legalább 1 aranya és legalább egy munkása az alkímia (5) akciótáblán, elkölt 1 aranyat és megkapja a legalacsonyabb számú technológiát, amin nincs jelző (se a Tiéd se Teotiboté).
 - Ha mindegyik lapkát van jelző, a bot megkapja a legalacsonyabb számú technológiát, amin neki nincs jelzője, Te pedig kapsz 3 győzelmi pontot mint rendesen.
 - Mindkét esetben lépjen előre a technológiának megfelelő templomon, és egy munkása megerősödik az adott akciótáblán (ami kiválthat egy felemelkedést, amit normál módon kell végrehajtani). Ezután a megerősített munkás (vagy az új, ha az előző felemelkedett) lépjen egyet.

Megj: A bot nem kapja meg a technológialapka hasznát.

2. Ha a fenti lépés sikertelen, a leggyengébb zárolt munkása megerősödik kétszer, anélkül, hogy bármilyen akciót végrehajtana, vagy mozgatná bármelyik munkását.



Nemesek

1. Ha a botnak van legalább 2 fája és legalább egy munkása a nemesek (6) akciótáblán, elkölt 2 fát és épít egy házat.
 - Az első napfogyatkozás előtt tedd a felső sorba.
 - Az első napfogyatkozás után (de a második előtt) tedd a középső sorba.
 - A második napfogyatkozás után tedd az alsó sorba.
 - Ha a sor tele van, tedd a házat a legalacsonyabb pontszámértékű mezőre mindhárom sort figyelembe véve.
 - Megkapja a lefedett mezőn látható győzelmi pontszámot, majd a bot lép egyet a Holtak útján (ugyanúgy, ahogy egy tényleges játékos tenné).
2. Ha a fenti lépés sikertelen és a botnak van legalább egy munkása az erdő (2) akciótáblán, kap 2 fát.
3. Ha bármelyik fenti lépés sikeres, egy munkása megerősödik az adott akciótáblán (ami kiválthat egy felemelkedést, amit normál módon kell végrehajtani). Ezután a megerősített munkás (vagy az új, ha az előző felemelkedett) lépjen egyet.
4. Ha az egyik fenti lépés sem sikeres, a bot kap helyette 5 kakaót és megerősíti a leggyengébb munkását, ami utána lép egyet.



Hatalom

1. Keresd meg a bot legerősebb szabad munkását.
2. Hajtsd végre az alábbi akciótábla akciót, ha lehetséges:
 - Erdő (2): lásd a nemesek akciólapka 2. lépését.
 - Kőfejtő (3): lásd az építkezés akciólapka 2. lépését.
 - Aranyraktár (4): lásd a díszek akciólapka 2. lépését.
 - Alkímia (5): lásd a alkímia akciólapka 1. lépését.
 - Nemesek (6): lásd a nemesek akciólapka 1. lépését.
 - Díszek (7): lásd a díszek akciólapka 1. lépését.
 - Építkezés (8): lásd az építkezés akciólapka 1. lépését.

3. Ha az akció sikertelen, keresd meg a bot második legerősebb szabad munkását, és ismételd meg a fenti 2. pontot.
4. Ha az akció sikeres, erősítsd meg a kérdéses munkást (ami kiválthat egy felemelkedést, amit normál módon kell végrehajtani). Ezután a megerősített munkás (vagy az új, ha az előző felemelkedett) lépjen egyet.

5. Abban az extrém ritka esetben, hogyha a mindegyik munkás sikertelen, a bot kap helyette 5 kakaót és megerősíti a leggyengébb munkását, ami utána lép egyet.



Imádás

1. Léptesd a bot egyik imádásmezőn lévő munkását az óramutató járás irányban következő templomsávon lévő imádásmezőre (emlékeztetőül: Teotibot kihagyja az palota (1) akciótáblát).
 - Ha ott van az egyik munkásod, a bot felszabadítja azt a munkást.
 - A bot lép a megfelelő templomon 2 lépést, megkapja a jutalmat mindkettőért (a felfedezéslapka helyett a nyomtatott jutalmat, mint ahogy fent említettük).
 - Ha az aktivált mező a díszek (7) akciótáblán van, a bot ehelyett 3 lépést lép egy tetszőleges templomon.
2. Dobd el az aktivált mező közelében lévő felfedezéslapkát, és azonnal húzz helyette másikat.



Maszkgyűjtés

1. Ha a botnak még nincs olyan maszkja, ami elérhető a közeli imádás akciók egyikén (a palota (1) akciótáblán vagy a 4 templomsáv bármelyikén) és ki tudja fizetni az árat, kifizeti az árat, és azonnal megkapja a maszkot. Azonnal húzz helyette másikat, és ne mozgass egy kockát sem. Ha több maszkot is meg tudna szerezni, a legalacsonyabb számút vegye el. Ha több egyenlő van, akkor óramutató járás irányban az első egyenlőt vegye el a palota (1) akciótáblától indulva, (azt is beleértve).
2. Ha a fenti lépés nem eredményez maszkot, a bot kap helyette 5 kakaót és megerősíti a leggyengébb munkását, ami utána lép egyet.



Változások a napfogyatkozásban

- Teotibot NEM fizet kakaót bérként.
- Teotibot pontokat kap a maszkokért, a piramis és a Holtak útja sávért a normál szabályok szerint.
- A 3. napfogyatkozáskor további pontokat kap:
 - 1 győzelmi pontot minden megmaradt nyersanyagért és kakaóért.
 - 2 győzelmi pontot minden technológialapkán lévő jelzőjéért.
 - A bot kap 15 győzelmi pontot minden templom bónuszlapkáért, amit elért (a normál pontozás helyett)
- Legyőzted a botot, ha több győzelmi pontod van, mint neki a játék végén (a 3. napfogyatkozás után). Egyenlőség esetén vagy ha Teotibotnak több pontja van, vesztettél.

Nehézség beállítása

Beállíthatod Teotibot erősségét az alábbi módosítások segítségével (a csökkentés könnyebben legyőzhetővé teszi):

- Növeld vagy csökkentsd Teotibot legfeljebb 3 kezdőmunkásának erejét eggyel.
- Növeld vagy csökkentsd a bot kezdőkészletét 1 arannyal, 1 kővel és 1 fával.
- Növeld vagy csökkentsd a 10 kakaóért kapott győzelmi pontok számát 1-gyel vagy 2-vel.
- Növeld vagy csökkentsd az imádás akcióval megtett templomlépések számát 1-gyel.
- Növeld vagy csökkentsd a templom bónuszlapkákért kapott győzelmi pontot számát 5-tel vagy 10-zel.
- Növeld vagy csökkentsd a technológialapkákért kapott győzelmi pontot számát 1-gyel vagy 2-vel.

STÁBLISTA

Játékterv: Daniele Tascini

Szóló mód: Turezi Dávid

Játékfejlesztés: Andrei Novac, Turezi Dávid, Blażej Kubacki

Angol nyelvű szabálykönyv: Turezi Dávid, Andrei Novac, Blażej Kubacki

Lektor: Rachael Mortimer

Artwork: Odysseas Stamooglou

Grafikai terv: Agnieszka Kopera

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

Külön köszönet a szóló mód teszteléséért Nick Shaw-nak.

A tervező és az NSKN Games csapata szeretne köszönetet mondani a tesztelésért, a tanácsokért és a visszajelzésekért az alábbiaknak: Wai-yee Phuah, Adam Turezi, Bijan Mehdinejad, Katy & James Faulkner, Mark Harris, Anthony Howgego, Fabio Lopiano, Katalin & Tamás Rábel, Chantal Dysli, Lars Gerdts, Markus Hicks, Florian Kammel, Nadine Kowski, Martin Restle, Jan Warnecke.

Külön köszönet Daniele Tascinitól Camilla Tascininak, Antonio Petrellinek, Daniel Marinangelinek és Federico Pierlorenzinek a tesztelésért, valamint a barátainak a La Torre Nera di Osimo-tól és a The Rolling Gamers-től.



Ez a lapka egy promóciós elem a **Dice Settlers**-hez, egy könnyed, zsáképitő civilizációs játékhoz, terjeszkedéssel és területellenőrzéssel, gyors játékmennel, csodás grafikával és több mint 50 egyedi kockával! Látogasd meg a www.nskn.net oldalt a promóciós elem szabályának letöltéséhez!

© 2018 NSKN Games. minden jog fenntartva. További információkért a **Teotihuacan**: City of Gods-szal kapcsolatban nézd meg www.nskn.net oldalt.

Hiányzó vagy sérült alkatrészek: Bár nagy gondot fordítunk arra, hogy hibátlan játékokat kapj, gyártási hibák előfordulnak, így kaphatsz sérült vagy hiányos alkatrészt. Ha ez történt, lépj kapcsolatba velünk, hogy gyorsan küldhessünk cserét, és őszinte sajnálatunkat.

FÜGGELÉK

Királylapkák

<p>Kapsz 1-gyel több kakaót, mint amennyi a zárolt munkásod ereje.</p>	<p>Fizess 1 kakaót, és kapsz 1 fát és 1 követ. Ezt annyiszor teheted meg, mint amennyi a zárolt munkásod ereje.</p>	<p>Fizess 1 nyersanyagot, és kapsz 1 kakaót. Ezt annyiszor teheted meg, mint amennyi a zárolt munkásod ereje.</p>
<p>Kapsz 2x annyi győzelmi pontot, mint ami a kisebb: a technológiákon lévő jelzőid száma vagy a zárolt kockád ereje.</p>	<p>Kapsz 2x annyi győzelmi pontot, mint ami a kisebb: a piramissávon elfoglalt helyzeted vagy a zárolt kockád ereje.</p>	<p>Fizess 1 kakaót, és kapsz 1 aranyat és 1 követ. Ezt annyiszor teheted meg, mint amennyi a zárolt munkásod ereje.</p>
<p>Költs el 1 kakaót és 1 nyersanyagot, és kapsz annyi nyersanyagot, mint amennyi a zárolt munkásod ereje (bármilyen kombinációban)</p>	<p>Költs el 1 kakaót, és léphetsz egy tetszőleges templomon egyet. Ezt eggyel kevesebbszer teheted meg, mint amennyi a zárolt kockád ereje. Megj: 1-es erejű kocka zárolásának nincs hatása itt.</p>	<p>Kapsz annyi győzelmi pontot, mint ami a kisebb: a Holtak útja sávon elfoglalt helyzeted vagy a zárolt kockád ereje +1.</p>

Technológialapkák



Valahányszor egy munkásod rálép a palota (1) akciótáblára vagy áthalad fölötte, kapsz 1 kakaót.



Valahányszor végrehajtod az alkímia (5) vagy nemesek (6) akciótábla fő akcióját, kapsz 3 győzelmi pontot.



Valahányszor végrehajtod az erdő (2), kőfejtő (3) vagy aranylerakat (4) akciótábla fő akcióját, kapsz egy (további) fát, követ vagy aranyat.



Valahányszor végrehajtod az erdő (2), kőfejtő (3) vagy aranylerakat (4) akciótábla fő akcióját, kapsz egy kakaót és 1 győzelmi pontot.



Valahányszor végrehajtod a díszek (7) akciótábla fő akcióját, kapsz 4 győzelmi pontot.



Valahányszor végrehajtod az építkezés (8) akciótábla fő akcióját, kapsz 3 győzelmi pontot (a lerakott lapkák számától függetlenül)



Valahányszor egy munkásod megerősítést kap egy fő akció részeként, fizethetsz 1 kakaót, hogy megerősítsd ugyanazt vagy egy másik munkásodat ugyanazon az akciótáblán.



Valahányszor végrehajtod az építkezés (8) akciótábla fő akcióját, úgy hajtsd végre, mintha egyel több munkásod lenne ott, ami emellett 1 nyersanyag engedményt is ad.



Valahányszor végrehajtod az építkezés (8) akciótábla fő akcióját, lépj egyet egy templomon (a lerakott lapkák számától függetlenül)

Felfedezéslapkák



Kapsz 3 nyersanyagot



Kapsz 2 nyersanyagot



Kapsz 4 kakaót



Lépj egyet a zöld templomon



Lépj egyet a kék templomon



Lépj egyet a piros templomon



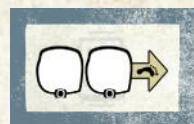
Lépj egyet egy tetszőleges templomon



Kapsz 4 győzelmi pontot



Erősítsd meg 2 szabad munkásodat egyszer (vagy egyet kétszer)



Amikor egy munkásodat mozgatod, mozgass egy második munkást is *ugyanarról* az akciótábláról *ugyanarra* az akciótáblára.



A normál lépésed helyett egy munkásodat bármekkora távolságra mozgathatsz (kombinálható a duplamozgás hatással)



Amikor végrehajtod az alkímia (5), nemesek (6) vagy építkezés (8) akciótábla fő akcióját, úgy hajtsd végre az akciót, mintha egyel több munkásod lenne ott.



Egy tranzakciónál ne fizess ki a kakaót:

- Fő akcióért fizetésnél.
- Imádás akcióért fizetésnél (beleértve a másik munkás felszabadításának árát)
- Napfogyatkozás alatti bérfizetéskor.



Lépj egyet a Holtak útja sávon (a lehetséges maximális 9-ig).




Ezek maszkok, amiket a napfogyatkozásakor használhatsz. A kis szám a sarokban mutatja, hány példány van belőle. A kisebb szám ritkább, ezért értékesebb.

Kezdőlapkák

 <p>Lépj egyet a Holtak útja sávon, majd kapsz 2 kakaót és 3 fát.</p>	 <p>Lépj egyet a zöld templomon (megkapod a jutalmát), majd kapsz 2 követ és 3 aranyat.</p>	 <p>Lépj egyet a kék templomon (megkapod a jutalmát), majd kapsz 4 fát és 1 követ.</p>
 <p>Válaszd ki a legkisebb számú technológialapkát az alkímia (5) akciótáblán) és tedd rá egy jelződet ingyen. Megkapod a hozzá tartozó templomlépést (és a jutalmát) + 2 tetszőleges nyersanyagot.</p>	 <p>Válaszd ki a legkisebb számú technológialapkát az alkímia (5) akciótáblán) és tedd rá egy jelződet ingyen. Megkapod a hozzá tartozó templomlépést (és a jutalmát) + 2 aranyat.</p>	 <p>Növekd az egyik kezdő munkásod erejét. Kapsz 3 fát és 2 aranyat.</p>
 <p>Lépj a piros templomon (megkapod a jutalmát), majd kapsz 5 kakaót és 2 aranyat.</p>	 <p>Lépj a kék templomon (megkapod a jutalmát) majd kapsz 2 kakaót és 4 követ.</p>	 <p>Lépj mind a három templomon (megkapod a jutalmakat).</p>
 <p>Kapsz 3 kakaót és 5 fát.</p>	 <p>Kapsz 3 kakaót, 2 fát és 3 követ.</p>	 <p>Kapsz 1 fát, 2 követ, 3 aranyat, 2 és 6 kártya.</p>

 <p>Lépj a piros templomon (megkapod a jutalmát), erősítsd meg egy kezdő munkásodat és kapsz 5 kakaót.</p>	 <p>Lépj a zöld templomon (megkapod a jutalmát), erősítsd meg egy kezdő munkásodat és kapsz 5 kakaót.</p>	 <p>Lépj a kék templomon (megkapod a jutalmát), és kapsz 2 bármilyen nyersanyagot.</p>
 <p>Kapsz 2 kakaót és 3 aranyat. Elvehetsz egy véletlenszerűen húzott fejlesztéslapkát (kifizetve az árát). Megnézheted a fejlesztéslapkát, mielőtt eldöntöd, hogy megtartod-e.</p>	 <p>Kapsz 3 követ és 1 aranyat. Elvehetsz egy véletlenszerűen húzott fejlesztéslapkát (kifizetve az árát). Megnézheted a fejlesztéslapkát, mielőtt eldöntöd, hogy megtartod-e.</p>	 <p>Lépj egyet a Holtak útja sávon majd kapsz 1 fát és 2 követ.</p>

Templom bónuszlapkák

 <p>Megkapod a legnagyobb pontértékű maszkkészletedért járó pontokat még egyszer.</p>	 <p>Kapsz 5 győzelmi pontot minden technológialapkan lévő jelződért.</p>	 <p>Kapsz 15 győzelmi pontot</p>
 <p>Kapsz 3 győzelmi pontot minden lépésért, amit megtettél a Holtak útja sávon.</p>	 <p>Kapsz 9 győzelmi pontot minden bónuszlapkéért, amit megszereztél, beleértve ezt is.</p>	 <p>Kapsz 2 győzelmi pontot minden maszk felfedezőlapkéért (akár használtad akár nem)</p>
 <p>Kapsz minden 1-3 erejű munkásodért 4 győzelmi pontot, és minden 4-5 erejű munkásodért 9 győzelmi pontot.</p>		