

TEOTIHUACAN

CITY OF GODS

RULES OF PLAY



GOAL OF THE GAME

Oyuncular, Teotihuacan'ın inşasını planlarken sonsuz zafer elde etmeye çalışan güçlü soylu ailelerin evlatları olarak oynuyorlar. Birçok yönden zafer puanları kazanın: tanrılarının lütfunu arayın, piramidin en büyük mimarı olun ve Ölüler Bulvarı boyunca en prestijli arazilere sahip olun! Tanrılar kazanmanıza yardım etsin!

COMPONENTS

• Oyun Sahası



• 6 Hamle Panosu (2'den 7'ye kadar numaralandırılmıştır)

- Orman (2)
- Taş Ocağı (3)
- Altın Deposu (4)
- Simya (5)
- Soylular (6)
- Dekorasyonlar (7)



• 15 Dekorasyon karoları



• 54 Keşif kerosu



• 9 Teknoloji kerosu



• 18 Başlangıç kerosu



• 3 kategoriye ayrılmış 9 Kraliyet kerosu (A, B, C)



• 7 Tapınak Bonusu kerosu



• 2 Takvim diski: 1 Ay diski (siyah), 1 Güneş diski (beyaz)



• 11 Bina



▪ 32 Piramit karosu



▪ 4 Oyuncu Sıra Fişi



▪ 4 renkte oyuncu bileşenleri

▫ 4 Zar, işçileri temsil ediyor



▫ 12 Ahşap diskler: 6 Teknoloji İşaretleyici, 6 Parkur İşaretleyici



▫ 1 Oyuncu renk fişi

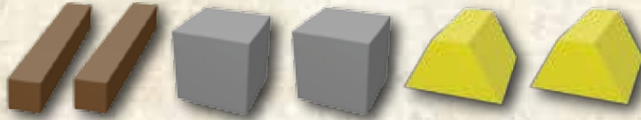


▪ Kaynaklar:

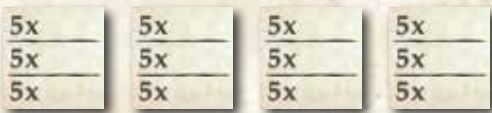
▫ 1 ve 5 cinsinden kakao fişleri



▫ 60 Kaynak: 20 odun, 20 taş, 20 altın



▫ 4 Çarpan fişi



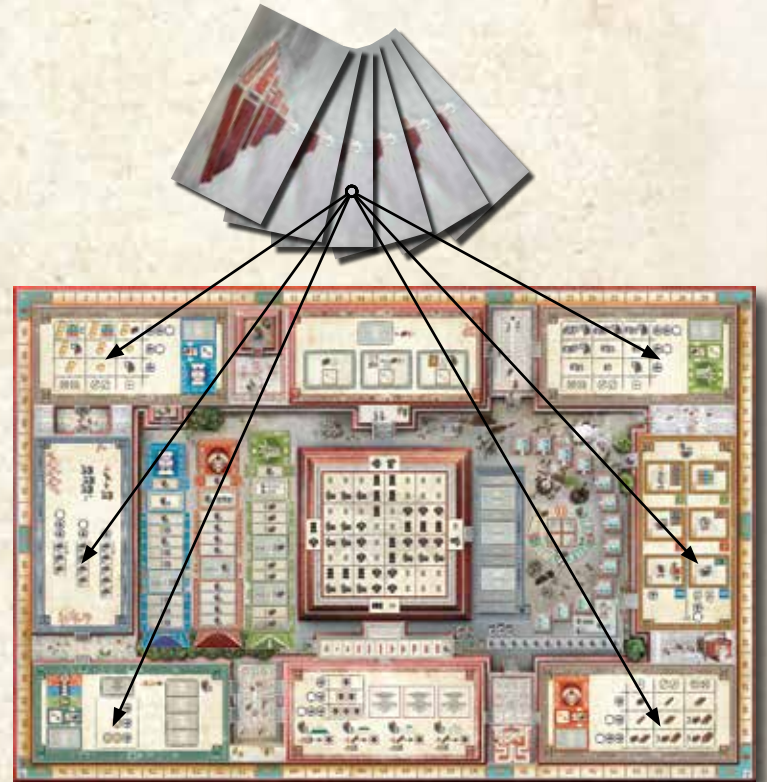
Kakao ve kaynaklar sınırsızdır. Eğer biterseniz, daha yüksek değerler göstermek için sağlanan çarpan fişlerini kullanın.

Teotihuacan'ı ilk kez oynuyorsanız, Oyun Sahasında önceden basılmış Hamle Panolarını kullanmanızı şiddetle tavsiye ederiz. Basitçe aşağıdaki kurulum adımlarını atlayın: 2, 3, 4 ve 5. Tüm Hamle panolarını, kraliyet karolarını, teknoloji karolarını ve tapınak bonus karolarını Oyun Sahası üzerine yerleştirmeden oyun kutusuna geri koyun. Ayrıca, oyuncu hazırlığı esnasında aşağıdaki Oyuncu hazırlığı bölümünün 6. noktasını takip edin.

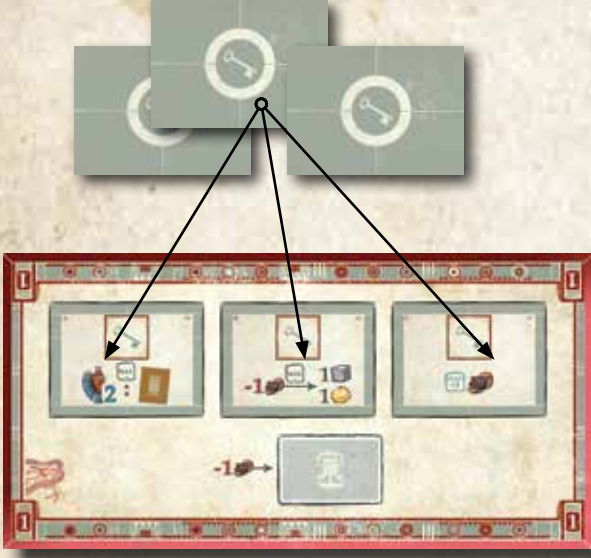
SETUP

Pano kurulumu

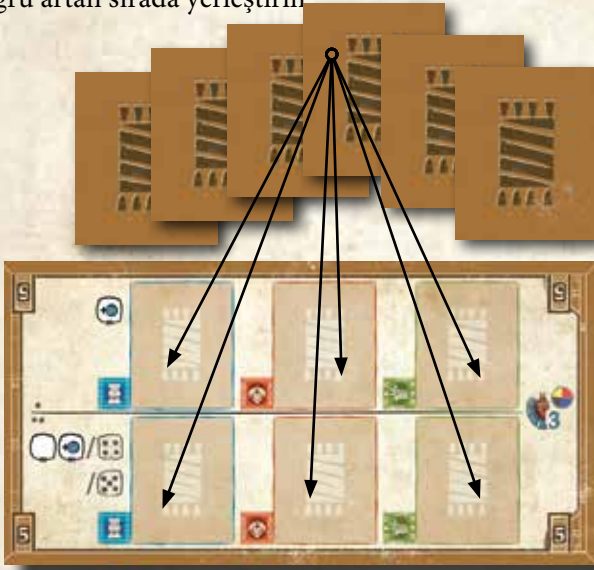
1. Oyun Sahasını masanın ortasına yerleştirin.
2. 2 ila 7 numaralı Hamle Panolarını karıştırın ve yüzleri yukarı bakacak şekilde 2, 3, 4, 5, 6 ve 7 numaralı alanlara (basılı Hamle Panolarını kapatacak şekilde) yerleştirin. 1 ve 8 nolu Hamle Panoları hiçbir zaman diğer Hamle Panoları tarafından kapatılmaz.



3. Karoların sol üst köşesinde A, B veya C ile işaretlenmiş üç Kraliyet karo kategorisi vardır. Her kategoriden bir tane olmak üzere rastgele 3 Kraliyet karo seçin ve bunları yüzleri yukarı bakacak şekilde Saray (1) Hamle Panosu'nun belirtilen noktalarına yerleştirin.



4. 6 Teknoloji karosunu alın ve referans numaralarına göre sıralayın. Bu karoları Simya (5) Hamle Panosuna yüzleri yukarı bakacak şekilde, üst sıradan başlayarak soldan sağa doğru artan sırada yerleştirin.



5. Rastgele 3 Tapınak Bonus karo seçin ve bunlardan birini her tapınağın sondan bir önceki adımına yerleştirin.



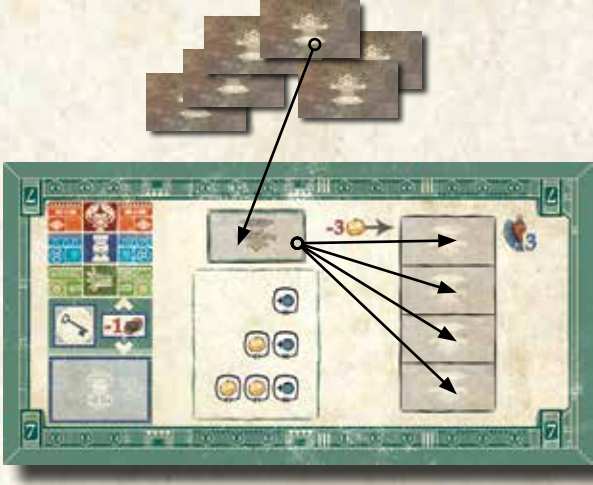
6. Güneş Takvim diskini Takvim parkurunun 0 alanına yerleştirin. Ay Takvim diskini, oyuncu sayısına göre Takvim alanına yerleştirin:
- 4 oyuncu için: 12 numaralı alana yerleştirin.
 - 3 oyuncu için: 11 numaralı alana yerleştirin.
 - 2 oyuncu için: 10 numaralı alana yerleştirin.



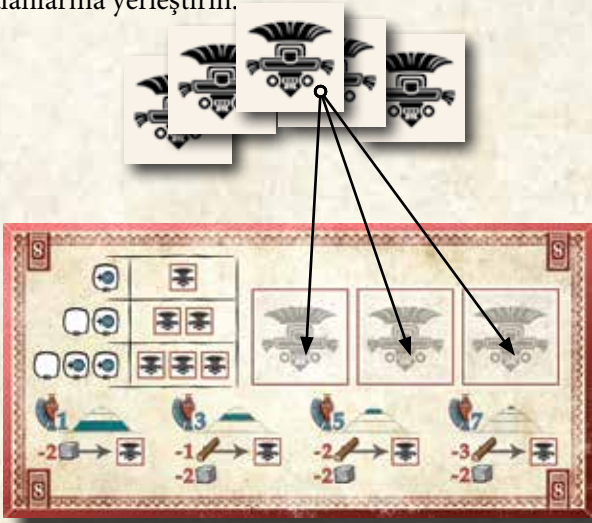
7. Oyun Sahasında Binalar satırının her boşluğuna en soldaki boşluk hariç olmak üzere ahşap birer Bina yerleştirin.



8. Tüm Dekorasyon karolarını karıştırın ve bunları Dekorasyonlar (7) Hamle Panosu üzerine yüzleri aşağı bakacak şekilde yerleştirin, ardından 4 Dekorasyon kerosu çekin ve bunları Yüzleri yukarı bakacak şekilde Hamle Panosu'nun belirtilen alanlarına yerleştirin.



9. Tüm Piramit karolarını karıştırın ve İnşaat (8) Hamle Panosu'nun yanına yüzü aşağı bakacak şekilde birkaç yığın halinde yerleştirin, ardından 3 Piramit kerosu alın ve bunları Yüzleri yukarı bakacak şekilde Hamle Panosu'nun belirtilen alanlarına yerleştirin.



10. Ardından, Piramit taşlarını rastgele alın ve bunları Piramit ızgarasına yerleştirin, aşağıdaki kalıpları oluşturun (sırasıyla: 2 oyuncu, 3 oyuncu, 4 oyuncu):



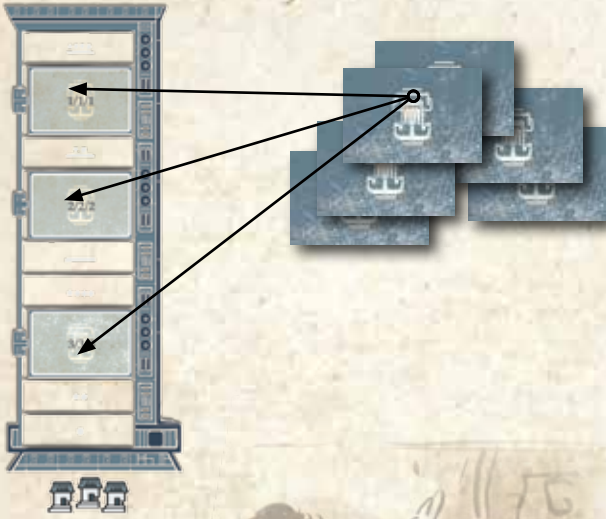
11. Tüm Keşif karolarını karıştırın ve Oyun Sahasının yanına yüzü aşağı bakacak şekilde birkaç yığın halinde yerleştirin.



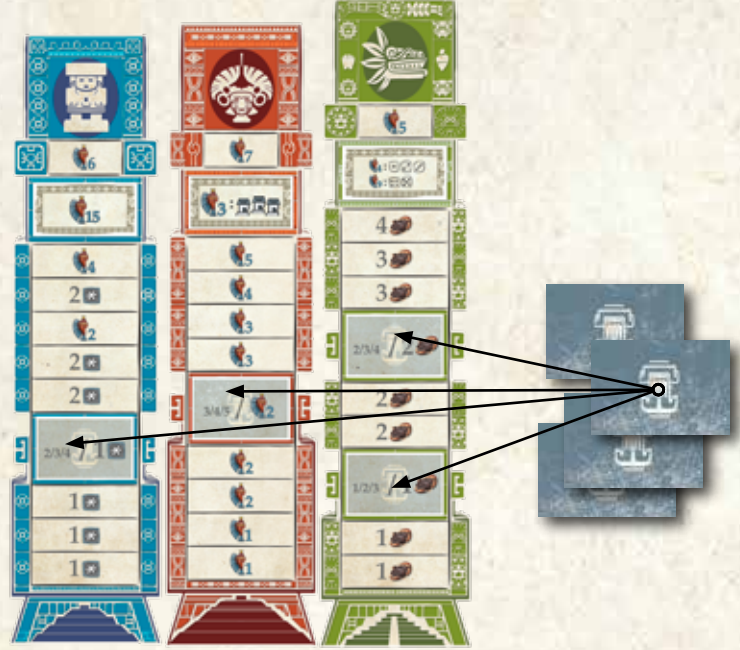
12. 5 Keşif karosu alın ve aşağıdaki Hamle Panolarında İbadet hamlelerinin yakınındaki boşluklara yüzleri yukarı bakacak şekilde yerleştirin: Saray (1), Orman (2), Taş Ocağı (3), Altın Depoları (4), Dekorasyonlar (7) .



13. 6 Keşif karosu alın ve bunları Ölüler Bulvarı yakınındaki boşluklara yüzleri yukarı bakacak şekilde yerleştirin: 3'ü birinci noktaya, 2'si ikinci, 1'i üçüncü.



14. Daha fazla Keşif karosu alın ve üzerlerindeki sayılarla gösterildiği gibi onları tapınakların ana basamaklarına yüzleri yukarı bakacak şekilde yerleştirin: 2 oyuncu için ilk sayı, 3 oyuncu için ikinci sayı, 4 oyuncu için üçüncü sayı.



Oyuncu hazırlığı

1. Her oyuncuya kendi seçtikleri bir renk fişi verin. Her oyuncu o rengin işçilerini (zarlarını) kullanacaktır.
2. Rastgele ilk oyuncuyu belirleyin. Bu oyuncuya 1 kakao ve "1" Oyuncu sıra fişini verin.
3. İlk oyuncunun sağında (saat yönünün tersine) oturan oyuncuya 3 kakao ve oyuncu sayısına eşit bir Oyuncu Sıra fişi verin ("2" oyunculu oyun için "2", 3 oyunculu oyun için "3", 4 oyunculu oyun için "4"). Bu fiş bundan sonra Son Oyuncu fişi olarak anılacaktır.
4. Diğer her oyuncuya 2 kakao ve oyuncu sıralamasındaki konumlarını yansıtan Oyuncu Sıra fişleri verin ("2"yi alan ilk oyuncunun solunda oturan oyuncu ile devam edin).
5. Her oyuncuya, oyuncu renk fişi ile eşleşen 12 renkli diskin hepsini verin. 6 tanesini Teknoloji işaretçileri olarak kullanmak üzere saklayın. 6 tanesini aşağıdaki konumlara yerleştirin:

- Piramit parkurunun 0 noktası.



- Ölüler Bulvarı parkurunun dibi.



- 3 tapınağın hepsinin alt basamağı.



- Skor parkurundaki 0 Zafer Puanı alanı.



6. Bu ilk oyununuzsa:







- Her oyuncu 3'ü (gücünü) gösteren bir işçiyi Yükseliş çarkına yerleştirir.









- Başlangıç Kakao'suna ek olarak, oyuncular aşağıdaki kaynakları alırlar:





- İlk oyuncu şunları alır: 5 kakao , 1 tahta , 2 taş , 4 altın ve yeşil tapınakta bir gelişim basamağı (fazladan 1 kakao sağlar). Aşağıdaki işçileri aşağıdaki Hamle Panolarının genel alanına (yan kutuya bakın) yerleştirin: 2 gücünde Soylular (6), 1 gücünde Orman (2) ve 1 gücünde İnşaat (8) üzerine.

Kurallar genellikle bir Hamle Panosunun genel alanına atıfta bulunur. Bir işçiyi (zar) oraya yerleştirmek istendiğinizde, herhangi bir görüntüyü kaplamayacak şekilde yerleştirin. İbadet alanlarında kilitli işçiler (daha sonra bakınız) Hamle Panosunun genel alanında DEĞİLDİR, ancak Hamle Panosundaki diğer tüm işçiler kendi genel alanındadır.







◦ İkinci oyuncu şunları alır: 5 kakao , 4 tahta , 1 taş  ve kırmızı  ve mavi  tapınaklarda bir ilerleme (Bir taş  ve 1 Zafer Puanı verir). Aşağıdaki işçileri, aşağıdaki Hamle Panolarının genel alanına (yan kutuya bakın) yerleştirin: Dekorasyonlarda (7) 2 gücünde, Ormanda (2) 1 gücünde ve Taş Ocağı'nda (3) 1 gücünde.

Bazı yetenekler işçilerinizin gücüne bağlıdır. Bu, işçinin görünen (üst) kalıp yüzeyinde gösterilen 1 ile 5 arasında bir değerdir. Bir zar 6 gücüne ulaşırsa, hemen Yükselir. Yükseliş süreci daha sonra detaylandırılacaktır.

◦ 3 ve 4 oyunculu oyunlarda: Üçüncü oyuncu şunları alır: Ölüler Bulvarı parkurunda  bir ilerleme,  4 kakao,  3 tahta,  4 taş ve mavi tapınakta  bir ilerleme (bu, ek 1  altın sağlar). Aşağıdaki işçileri aşağıdaki Hamle Panolarının genel alanına (sayfanın üst kısmındaki kutuya bakın) yerleştirin: 1 gücünde Saray'a (1), 1 gücünde Orman'a (2) ve 1 gücünde Dekorasyonlar'a (7).

◦ 4 oyunculu oyunlarda: Dördüncü oyuncu şunları alır:  2 tahta,  5 altın ve yeşil  tapınakta bir ilerleme (Fazladan 1 kakao verir) ve en düşük 3. Teknoloji karosunda  bir Teknoloji işaretçisi (bu, başka bir kakao sağlayan yeşil tapınakta başka bir ilerleme sağlar). Aşağıdaki işçileri aşağıdaki Hamle Panolarının genel alanına (sayfanın üst kısmındaki kutuya bakın) yerleştirin: 1 gücünde Taş Ocağı'na (3), 1 gücünde Altın Deposu'na (4) ve 1 gücünde Simya'ya (5).

7. İlk Oyununuz değilse:

- Her oyuncu 3'ü gösteren 1 işçiyi Yükseliş çarkına yerleştirir, diğer 3 işçiyi 1 başlangıç gücüne ayarlar ve onları oyuncu renk fişinin yanına yerleştirir.
- Her oyuncuya rastgele 4 Başlangıç karosu dağıtın. Herhangi bir oyuncu üzerinde Keşif  karosu olan Başlangıç karoları alırsa, o oyuncu her biri için rastgele bir Keşif karosu alabilir ve ilgili Başlangıç karosunu seçerse (ve maliyetini ödeyebilirse) bunu talep edebilir.
- Her oyuncu aynı anda 2 Başlangıç karosu seçer, diğer 2 karoyu geri verir.
- Her oyuncu seçilen karoların tüm avantajlarını kazanır:
 - Güçlendirmeler , zarlarından birinin başlangıç gücünü artırır.
 - Tapınakta    basamak ilerlemesi alırken, normal olarak hemen tapınağın faydasını kazanın.
 - Bir Teknoloji karosu  alırken, işaretçi en düşük numaralı Teknoloji karosu üzerine yerleştirilmelidir. Altın harcanmaz, ancak tapınak ilerlemesi hala ödüllendirilir.
- Son olarak, her oyuncu kendi başlangıç işçilerini, seçtikleri Başlangıç karolarındaki 3 benzersiz Hamle Panosu numarasıyla eşleşen Hamle Panolarının genel alanına (sayfanın üst kısmındaki kutuya bakın) yerleştirmelidir (Aynı oyuncuya ait 2 zar, aynı Hamle Panosu üzerinde oyuna başlayamaz).

8. Yalnızca 2 ve 3 oyunculu oyunlarda:

- 3 oyunculu bir oyunda 2 Başlangıç karosu çekin ve kullanılmayan renkteki 3 işçiyi Başlangıç karolarında gösterilen ilk 3 (farklı) Hamle Panosuna yerleştirin.
- 2 kişilik bir oyunda aynı işlemi iki kez yapın. İkinci çekişte ikinci kullanılmayan renkten 3 işçi yer alır.
- Bu "tarafsız" işçiler, tüm oyun amaçları için farklı renkli bir işçi olarak sayılır.

9. Tüm Başlangıç karolarını (kullanılmış ve kullanılmamış) oyun kutusuna geri koyun.

- Talep edilmeyen tüm Keşif karoları, Keşif karoları yığınlarına konulur.



RULES OF PLAY

İlk oyuncudan başlayarak, her oyuncu aşağıda belirtildiği gibi bir sıra izler, ardından oyun sürekli olarak saat yönünde ilerler. Teotihuacan'da herhangi bir aşama ve basamak yoktur; her oyuncu, bir Tutulma (puanlama) tetiklenene kadar seçimlerini birbiri ardına çözer (ileriye bakın).

Oyuna başlayın

Sıra size geldiğinde iki seçenektan birini seçmelisiniz:

- Normal bir hamle yapın VEYA
- Kilitli tüm işçilerinizin kilidini ücretsiz açın (kilitlemeyle ilgili yan kutuya bakın).

Seçeneğinizi uyguladıktan sonra, Son Oyuncu fişiniz varsa, Takvim parkurundaki Güneş diskini birer birer ilerletin. Bu bir Tutulma'yı tetikleyebilir (daha sonra bakın).



Daha sonra, bir sonraki oyuncuyla saat yönünde ilerleyin. Normal bir hamle yapıyorsanız, kilidi açılmış (yan kutuya bakın) işçilerinizden birini seçmeli ve saat yönünde 1, 2 veya 3 Hamle Panosu ile ilerletmelisiniz.

Not: Kilidi açılmış bir işçiniz yoksa veya bunları açmak için ödeme yapmaya istekli/ödeyecek durumda değilseniz, normal bir hamle yapamazsınız; bunun yerine ücretsiz kilit açma seçeneğini kullanmalısınız.

İşçiler kilitlenebilir veya kilidi açılabilir. İşçi, kalın kenarlı ve içinde anahtar bulunan bir mekanda ise (İbadet mekanları denir), kilitlenir.



aksi takdirde kilidi açılır.



Kilitli işçilerinizi TAŞIYAMAZSINIZ, ancak (normal) sıranız geldiğinde herhangi bir zamanda tedarike 3 kakao ödeyerek hepsinin kilidini açabilirsiniz. Alternatif olarak, sıra sizdeyken "Kilitli tüm işçilerinizin kilidini ücretsiz aç" seçeneğini seçebilirsiniz. Bir işçinin kilidini açarken, onu aynı Hamle Panosu'nun genel alanına kaydırın.



Not: Tüm işçileriniz kilitli olmasa bile 3 kakao ödemeyi (veya işçilerinizin kilidini ücretsiz açmak için tam bir sıra harcamayı) seçebilirsiniz.

Ardından, taşınan işçilerinizin bulunduğu Hamle Panosu'nda 3 olası hamleden birini gerçekleştirmelisiniz:

- Kakao Topla
- İbadet
- Ana hamleyi gerçekleştir



Kakao Topla

Herhangi bir Hamle Panosu üzerinde Kakao Topla hamlesini gerçekleştirebilirsiniz. Taşınan işçinizi Hamle Panosu'nun genel alanına yerleştirmeden önce, tahtada halihazırda bulunan farklı renkli işçilerin sayısını sayın (İbadet alanındaki kilitli işçileri göz ardı ederek). Renk sayısı artı 1 kadar kakao alırsınız. Taşınan işçiyi söz konusu Hamle Panosu'nun genel alanına yerleştirin.

ÖRNEK

Siyah, bir Kakao Topla hamlesini gerçekleştirmek için bir işçiyi Taş Ocağı (3) Hamle Panosuna taşır. Mevcut 2 renk kilidi açılmış işçi vardır: Kırmızı ve Sarı, bu nedenle Siyah 3 kakao toplar. Kilitli Mavi işçi veya gelen Siyah işçi sayılmaz.



1. Alanda başka bir oyuncuya ait bir işçi varsa, genel kaynağa 1 kakao ödeyin ve o işçinin kilidini açın (onu o Hamle Panosu'nun genel alanına taşıyın). Ardından, taşınan işçinizi seçilen İbadet alanına yerleştirin. Kendi işçilerinizi bu şekilde açamazsınız!

2. Ardından aşağıdaki seçeneklerden birini seçin:

- İbadet alanının kabiliyetini gerçekleştirin.
 - Saray (1) Hamle Panosu'nda olma durumunda, her Kraliyet karosunun yeteneklerini görmek için Ek'e bakın.
 - Aşağıdaki Hamle Panolarında olması durumunda: Orman (2), Taş Ocağı (3), Altın Depoları (4); gösterilen tapınakta bir basamak ilerleyin (tapınaklarda ilerlemek için sayfa 11'deki yan kutuya bakın).
 - Dekorasyon (7) Hamle Panosu'nda olma durumunda, tapınaklardan birinde bir basamak ilerleyin (serbestçe seçebilirsiniz).
- Üzerinde gösterilen kaynakları (kakao, ahşap, taş, altın) ödeyerek İbadet alanının yakınındaki Keşif karosunu talep edin. **ÖNEMLİ İSTİSNA:** İşçinizi Saray (1) Hamle Panosuna yerleştirirken, Kraliyet karolarından birini seçmeli ve hamlesini gerçekleştirmelisiniz, bu nedenle bu seçenek kullanılamaz.
- Yukarıdakilerin her ikisini de yapmak için (etkileri çözmeden önce) 1 kakao daha ödeyin. Sadece Keşif karosunu almayı ve tapınakta ilerlememeyi seçemezsiniz.

3. Bir Keşif karosu talep ettiyseniz, yeni bir tane çekin ve onu talep edilenin yerine yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirin.

İbadet

İbadet hamlesi yalnızca aşağıdaki Hamle Panolarında gerçekleştirilebilir:

- Saray (1)
- Orman (2)
- Taş Ocağı (3)
- Altın Deposu (4)
- Dekorasyon (7)

Hamle Panosunda bir İbadet alanı seçin. Saray (1) Hamle Panosu, her birinde bir boşluk bulunan 3 Kraliyet karosuna sahipken, diğer 4 Hamle Panolarında, her birinde birer boşluk olan birer tapınak kenar çubuğu bulunur.

Sol üst köşesinde yazılan kaynakları ödeyerek bir Keşif karosu talep edersiniz (hiçbir kaynak yazılmamışsa karo ekstra ücret ödmeden alınır). Karonun nasıl elde edildiğine bakılmaksızın maliyeti ödemeniz gerekir: bir tapınaktan, bir İbadet hamlesi veya Ölüler Bulvarı'nda bir Keşif karosu ile bir adıma ilerleme. Ödeme yapamıyorsanız veya ödemek istemiyorsanız, karoyu talep etmenize izin verilmez. Aldıktan sonra karoyu önünüze gelecek şekilde yerleştirin. Bir maske ise, kalan her Tutulma sırasında puanlanacaktır. Aksi takdirde, gösterilen avantajı elde etmek için (talep ettikten hemen sonra ya da daha sonrası için saklayabilirsiniz) sıranız geldiğinde istediğiniz zaman ters çevirebilirsiniz. Son Tutulma sırasında önemli olabileceğinden, yüzleri aşağı dönük karoları saklayın. Her karonun yeteneği için Ek'e bakın.

ÖRNEK

Kırmızı, bir İbadet hamlesi gerçekleştirmek için bir işçiyi Taş Ocağı (3) Hamle Panosuna yönlendirir.



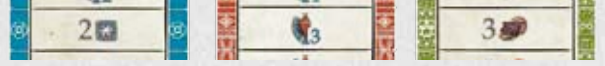
Mavinin tapınak bandında zaten bir işçisi var, bu yüzden Kırmızı 1 kakao ödemeli ve Mavinin önceden kilitli işçisini Hamle Panosunun genel alanına taşımalı.




Kırmızı, Yeşil tapınakta ilerler (çünkü tapınak bandı yeşil simgeyi gösterdi), 2 kakao kazanır. Ardından Kırmızı, tapınak bandında gösterilen Keşif karosunu almaya karar verir ve onu talep etmek için 1 kakao (artı karonun kendisi için başka bir kakao) öder.



Üç tapınaktan birinde ilerlediğinizde, işaretçinizi bir adım yukarı hareket ettirin. Küçük bir adımsa, hemen adımda gösterilen ödülü talep edin.



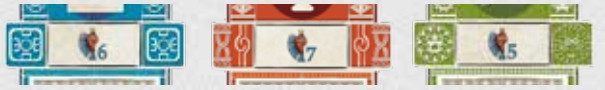
Not: Simge , herhangi bir kaynak (ahşap, altın veya taş) anlamına gelir. Büyük bir adımsa, adımda bulunan Keşif karolarından birini (orada varsa) veya bunun yerine adımda gösterilen ödülü talep edebilirsiniz.



Sondan bir önceki adımsa hiçbir şey olmuyor, o adımda sadece Tapınak Bonusu karosunda gösterilen oyun sonu puanlama koşulunun kilidini açarsınız.



En üstteki adımsa, yalnızca boşlukta oyuncu işareti yoksa ilerleyebilirsiniz. En üst basamakta zaten başka bir oyuncu varsa, ilerlemezsiniz.



Ana Hamleyi gerçekleştirmek

Bir Hamle Panosunun Ana hamlesini gerçekleştirmek için, tahtada daha önce bulunan farklı renkteki kilidi açılmış işçilerin sayısını sayın (yeni taşınan işçiyi yok sayarak). Renk sayısı kadar kakao ödemek zorundasınız; yapamazsanız, Ana hamleyi gerçekleştiremezsiniz.

Taşınan işçiyi, söz konusu Hamle Panosunun genel alanına yerleştirin.

Kakao bedelini ödedikten sonra, aşağıda ayrıntılı olarak açıklanan Hamle Panosu Ana hamlesini gerçekleştirin. Her Hamle Panosunun, Ana hamlesi olmayan Saray (1) dışında farklı bir Ana hamlesi vardır. Ana hamlelerin herhangi birinde işçilerinizi sayarken, her zaman 3 ile sınırlandırılırsınız. Bu nedenle, bir Ana hamleyi çözerken 4 işçinizin tümünü aynı Hamle Panosuna alsanız bile, yine de 3 işçiye sahip olarak sayılır. Hamlenin etkileri için işçileri sayarken ise, her zaman oraya az önce yerleştirdiğiniz işçiyi dahil edin. Etkilerini tam olarak uygulamadan, yalnızca işçilerinizden birini güçlendirmek için bir Ana hamleyi gerçekleştiremezsiniz.

ÖRNEK

Siyah, orada bir Ana hamle yapmak için bir işçiyi Taş Ocağı (3) Hamle Panosuna taşır. 3 renk kilidi açılmış işçi var: Kırmızı, Sarı ve Siyah (Siyahın daha önce yerleştirilmiş işçilerinden biri), bu nedenle hamlenin maliyeti 3 kakao. Kilitli Mavi işçi, hamlenin maliyetine dahil edilmez.



Ana Hamlelerin açıklaması

Saray (1)

Saray (1) Hamle Panosunun bir Ana hamlesi YOKTUR. İşçileri buraya yerleştirirken, onları bir İbadet hamlesi yapmak için Kraliyet karolarına veya Kakao Topla hamlesi yapmak için genel alana yerleştirebilirsiniz.

Orman (2), Taş Ocağı (3), Altın Deposu (4)

Hamle Panosu'nda bir satır seçmek için, söz konusu Hamle Panosu'nun genel alanındaki kilitli olmayan işçilerinizin sayısını (yeni taşıdığınız işçi dahil) sayın. Hamle Panosu'nda bir sütun seçmek için en düşük değere sahip işçinizin gücünü kullanın. İlgili hücrede gösterilen ödülleri (tahta, taş, altın, kakao, Zafer Puanı veya tapınak ilerlemeleri) kazanın. Ardından, aynı Hamle Panosu üzerinde işçilerinizden birinin gücünü artırın. Bu Hamle Panosunda 3 veya daha fazla işçiniz varsa, bunun yerine iki kez güç arttırabilirsiniz (yine de yalnızca aynı Hamle Panosundaki işçileri güçlendirebilirsiniz).

ÖRNEK

Mavi oyuncu Ormanda (2) bir Ana hamle gerçekleştirir. Hamle Panosunda iki işçi var: 2 ve 5 gücünde. Düşük değer 2 olduğundan, bu oyuncuya 2 odun ve Orman (2) Hamle Panosunda bir işçiyi güçlendirme yeteneği verir.






Simya (5)

Simya (5) Hamle Panosu üzerinde aşağıdaki kısıtlamaları göz önünde bulundurarak bir Teknoloji karosu seçin:

1. Bu Hamle Panosu üzerinde yalnızca bir işçiniz varsa, ilk satırdan seçim yapmalısınız.
2. Bu Hamle Panosu üzerinde iki veya daha fazla işçiniz varsa, herhangi bir satırdan seçim yapabilirsiniz.
3. İSTİSNA: Bu Hamle Panosu'nda sadece bir işçiniz varsa ve gücü 4 veya 5 ise, yine de ikinci satırdan seçim yapabilirsiniz, ancak bunu yaparsanız, bu hamleden elde edeceğiniz güçlendirmeyi kaybedersiniz.

Maliyeti seçilen karoda gösterildiği gibi altın olarak ödeyin ve ardından artık bu Teknolojiye sahip olduğunuzu belirtmek için Teknoloji işaretçilerinizden (ahşap diskler) birini üzerine yerleştirin. Her bir Teknoloji karosunun devam eden faydasını görmek için Ek'e bakın. Araştırdığımız karoda zaten bir disk olan diğer her oyuncu anında 3 Zafer Puanı kazanır. Halihazırda bildiğiniz bir Teknolojiyi geliştiremezsiniz (işaretçilerinizden biri mevcutken bir Teknoloji karosuna Teknoloji işaretçisi yerleştiremezsiniz). Bir Teknoloji işaretçisi yerleştirdikten sonra, seçilen Teknolojinin ait olduğu sütuna bağlı olarak bir tapınakta bir kez ilerleyin:

 sol sütun için,  orta sütun için,  sağ sütun için.

Daha sonra, karoyu seçerken 3. seçeneği (işaretçinizi ikinci sıra Teknolojiye yerleştirmek için tek bir 4 veya 5 gücünde işçi kullandığımız) kullanmadıysanız Simya (5) Hamle Panosundaki işçinizden birini güçlendirin.

ÖRNEK

Mavi oyuncu Simya (5) Ana hamlesini 4 gücünde tek bir işçi kullanarak gerçekleştiriyor. Ya birinci sıradan bir Teknoloji kazanıp işçiyi 5'e kadar güçlendirebilir ya da işçiyi güçlendirmeden ikinci sıradan bir Teknoloji kazanabilir (istisna seçeneğinin kullanılması nedeniyle).



Bir yetenek, işçilerinizden birini güçlendirmenize izin verdiğinde, gücünü artırmak için işçinin gücünü temsil eden yüzünü bir yüksek sayı gösteren tarafa çevirin.



Bu, işçinin 6'lık bir güce ulaşmasına neden olursa, kurallarda daha sonra detaylandırılacak olan bir Yükseliş'i hemen tetikler. Bir yetenek iki kez güçlendirmenize izin veriyorsa, aynı işçiyi iki kez veya iki uygun işçiyi birer kez güçlendirebilirsiniz.

Soylular (6)

Oyun Sahasında soldaki ilk müsait Binayı almak için 2 odun ödeyin (soldan sağa alın) ve Soylular (6) Hamle Panosundaki Bina sıralarından birinin en solundaki boş alana yerleştirin :

- Bu Hamle Panosu üzerinde 1 işçiniz varsa: Binayı en üst sıranın en soldaki boş alanına yerleştirin. Boş alan yoksa bu işlemi yapmayabilirsiniz.
 - Bu Hamle Panosu üzerinde 2 işçiniz varsa: Orta sıranın en soldaki boş alanına yerleştirin. İkinci sırada boş yer yoksa, mümkünse üst sıraya yerleştirin.
 - Bu Hamle Panosu üzerinde 3 işçiniz varsa: Alt sıranın en soldaki boş alanına yerleştirin. Üçüncü sırada boş yer yoksa, mümkünse yukarıdaki sıralardan birine yerleştirin.
- Ardından, Bina işaretiyle kapladığınız alanın basılı değerine eşit bir Zafer Puanı kazanın ve Ölüler Bulvarı yolundaki konumunuzu bir basamak (maksimum 9'a kadar) yükseltin.

Ardından, Soylular (6) Hamle Panosu'nda bir işçinizi güçlendirin. 3 işçiniz varsa, bunun yerine iki kez güç verebilirsiniz (hala yalnızca Soylular (6) Hamle Panosundaki işçileri güçlendirebilirsiniz).



ÖRNEK

Kırmızı oyuncu, iki işçi kullanarak Soylular (6) Ana hamlesini gerçekleştiriyor. Kırmızı 2 odun öder ve orta sıranın en solundaki boşluğa bir Bina yerleştirir.



Kırmızı, Ölüler Bulvarı parkurundaki işaretçisini bir basamak ilerletir ve hemen 4 ZP kazanır.



Dekorasyonlar (7)

Mevcut 4 Dekorasyon karosundan birini seçmek için 3 altın ödeyin. Bu Hamle Panosunda 2 işçiniz varsa: Maliyetten bir altını yok sayın. Bu Hamle Panosunda 3 işçiniz varsa: Maliyetten iki altını yok sayın.




Seçili Dekorasyon karosunu aşağıdaki kısıtlamaları kullanarak Piramide yerleştirin:

- İşaretli alanlardan birine yerleştirilmelidir.
- “2” ile işaretlenmiş boşluklara ancak her iki karesinin altında bir Piramit karo tabakası varsa VE “1” ile işaretlenmiş en yakın boşlukta bir Dekorasyon varsa yerleştirebilirsiniz.
- “3” ile işaretlenmiş boşluklara ancak her iki karesinin altında iki kat Piramit karosu varsa VE “2” ile işaretlenmiş en yakın boşlukta Dekorasyon varsa yerleştirebilirsiniz.



- “4” ile işaretlenmiş boşluklara ancak her iki karesinin altında üç kat Piramit karosu varsa VE “3” ile işaretlenmiş en yakın boşlukta Dekorasyon varsa yerleştirebilirsiniz.
- Karo, oku Piramidin merkezine bakacak şekilde yerleştirilmelidir.



Karoyu yerleştirirken, kapladığınız simgeleri kontrol edin. Dekorasyon karosunda aynı simgeyle kaplanan her simge için 1 Zafer Puanı kazanın.

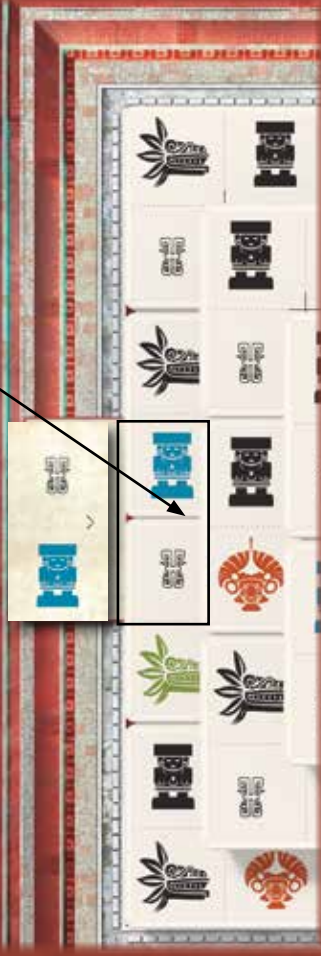
Dekorasyon karosunda  kırmızı,  yeşil veya  mavi olan bir simge için 1 Zafer Puanı kazandıysanız (kapsanan simgenin rengi önemli değildir), ilgili tapınakta da ilerleyin.

Ardından 3 Zafer Puanı daha kazanın ve Piramit parkurunda bir basamak ilerleyin.

Daha sonra, Dekorasyonlar (7) Hamle Panosu üzerinde işçilerinizden birini güçlendirin ve karo arzını yeniden doldurmak için yeni bir Dekorasyon karosu çekin.

ÖRNEK




Siyah, ikinci seviyede gösterilen alana bir mavi  ve bir kırmızı  simge gösteren bir Dekorasyon karosu yerleştiriyor. Simgelerden biri altındaki kapalı simgeyle eşleşir, bu nedenle Siyah $1+3 = 4$ Zafer Puanı alır ve mavi tapınakta bir kez ilerler. Siyah, Dekorasyon karosunu her iki simgenin de eşleşmesi için üçüncü seviyeye yerleştirmek istese de, ikinci seviye alanı henüz bir Dekorasyon karosu tarafından kaplanmadığından buna izin verilmez.




İnşaat (8)

İnşaat (8) Hamle Panosunda işçi sayısı kadar mevcut Piramit karolarını seçin ve Piramit'e yerleştirin. En az bir karo seçmelisiniz.

- Birinci (alt) seviyedeki bir Piramit karoyu 2 taş ödeyerek boş karelerden birine yerleştirebilirsiniz. İlk seviyeye yerleştirilen her karo için 1 Zafer Puanı kazanın.
- Piramit karoyu 2 taş ve 1 tahta ödeyerek, birinci seviyedeki dört karonun kesiştiği ikinci seviyeye yerleştirebilirsiniz. İkinci seviyeye yerleştirilen her karo için 3 Zafer Puanı kazanın.
- Piramit karoyu üçüncü kata, ikinci katın dört karonun kesiştiği yere 2 taş ve 2 tahta ödeyerek yerleştirebilirsiniz. Üçüncü seviyeye yerleştirilen her karo için 5 Zafer Puanı kazanın.
- Piramidin en üstteki karosunu (dördüncü seviye), Piramidin üçüncü seviyesini oluşturan dört karonun kesiştiği yere 2 taş ve 3 tahta ödeyerek yerleştirebilirsiniz. En üstteki karoyu yerleştirirseniz 7 Zafer Puanı kazanın. Ek etki: Piramidin dördüncü seviyesine bir karo yerleştirilmişse, Piramidin bitmiş olduğu kabul edilir. Oyuncu, beyaz Takvim diskini derhal siyah Takvim diskinin konumuna getirmelidir. Bu, Tutulma & Oyun Sonu bölümünde açıklandığı gibi son bir Tutulma'yı tetikleyecek ve oyunu sonlandıracaktır.

Bir Piramit karo yerleştirirken, onu istediğiniz şekilde döndürebilirsiniz. Karoyu yerleştirirken, kapladığınız simgeleri kontrol edin. Yeni yerleştirilen Piramit karosunda aynı simgeyle kaplanan her simge için 1 Zafer Puanı kazanın. Yeni yerleştirilen Piramit karosunda kırmızı  , yeşil  veya  mavi olan bir simge için 1 Zafer Puanı kazandıysanız (kaplanan simgenin rengi önemli değildir), ilgili tapınakta da ilerleyin. Ardından, yerleştirilen her karo için Piramit parkurunda birer birer ilerleyin. Daha sonra İnşaat (8) Hamle Panosu üzerinde işçilerinizden birini güçlendirin. 3 işçiniz varsa, bunun yerine iki kez güç verebilirsiniz (hala İnşaat (8) Hamle Panosundaki işçilere güç veriyorsunuz). Ardından arzı yeniden doldurmak için yeni Piramit karoları çekin.

ÖRNEK

Mavi, gösterilen karoyu Piramidin üzerine yerleştiriyor ve faydaları en üst düzeye çıkarmak için karoyu döndürüyor. Bu yerleştirmenin maliyeti 2 taş ve 1 tahtadır (yeni eklenen Piramit karosu Oyun Sahasının Piramit bölümünün üzerindeki seviyeye yerleştirildiğinden) ve $3+3=6$ Zafer Puanı kazanır: ikinci seviye için 3 ve Piramit karosundaki simgelerle kaplanan simgeleri eşleştirdiği için ek bir 3 puan alır. Ayrıca, 1 Zafer Puanı kazandıran simgelerden biri mavi olduğu için oyuncu mavi  tapınakta bir kez ilerler.



Yükselme

Yükseliş, bir güç verme nedeniyle bir işçi güç 6'ya ulaştığında hemen gerçekleşir. Bu olduğunda, aşağıdakilerin tümünü gerçekleştirin:

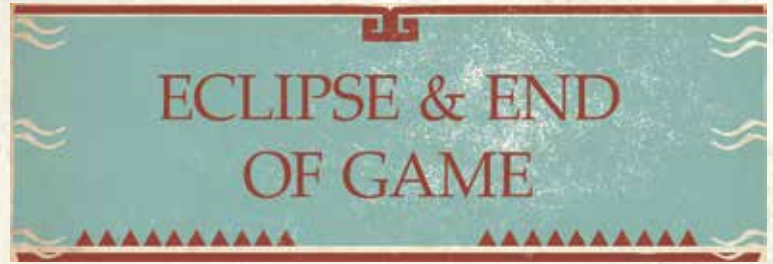
- Ölüler Bulvarı parkurundaki konumunuzu ilerletin (tematik olarak işçiniz yol boyunca bir cenaze töreni alır), (maksimum 9'a kadar ilerlenebilir)
- 6'yı gösteren zarı Saray (1) Hamle Panosuna taşıyın (genel alana yerleştirerek) ve 1'e sıfırlayın. Bu artık "yeni" bir işçi.
- Yükseliş çarkında gösterilen ödüllerden birini seçin:
 - 5 Zafer Puanı kazanın
 - 5 kakao kazanın
 - Tapınaklardan birinde ilerleyin

▫ Tapınaklarda iki kez ilerlemek için 3 kakao ödeyin (bir kez iki farklı tapınakta veya iki kez aynı tapınakta)

▫ Oyunda sadece 3 işçiniz varsa, 4'üncü işçinizi 3'lük bir güçle kazanın ve o işçiyi Saray (1) Hamle Panosunun genel alanına yerleştirin . Ek olarak, 2 kakao kazanın.

- Takvim parkurundaki Güneş diskini bir basamak ilerletin. Bu bir Tutulma'yı tetikleyebilir.

1'den fazla işçinizin aynı turda bir Tutulma'ya yol açarken Yükselmesinin mümkün olduğunu unutmayın. Bu olursa, yukarıdaki işlemi tamamen çözün.



Takvim parkurundaki Güneş diski, Ay diskinin kapladığı alana ulaştıktan sonra bir Tutulma (bir puanlama) tetiklenir. Herhangi bir etki, Güneş diskini Ay diskinin kapladığı konumun ötesine taşıyacaksa, Ay diskinin ulaştıktan sonra hareketi durdurun ve daha fazla hareketi yok sayın.

• Güneş diski Son Oyuncunun oyunu sırasında Ay diski alanına ulaşırsa, tam bir tur oynayın (her oyuncu Son Oyuncuya kadar bir tur daha oynar) ve ardından aşağıda belirtilen puanlamaya geçin.

• Güneş diski başka bir oyuncunun oyunu sırasında (Son Oyuncunun sırasında değil) Ay diski alanına ulaşırsa, mevcut turu bitirin (Son Oyuncu dahil olmak üzere oyuncular oyunlarını yapmaya devam eder) ve puanlamaya geçmeden önce yukarıda açıklanan şekilde başka bir tam tur oynayın.

ÖRNEK

4 oyunculu bir oyunda, ikinci oyuncu ("2" Oyuncu Sırası karosunu tutar) bir işçiyi yükselterek, Güneş diskini, Ay diski tarafından işgal edilen Takvim parkurundaki boşluğa hareket ettirir. İkinci oyuncu sırasını tamamladıktan sonra, üçüncü ve dördüncü oyuncu (Son Oyuncu) oyunlarını normal şekilde oynamaya devam eder. Bundan sonra, oyuncular bir Tutulma'yı çözmeye başlamadan önce, her oyuncu bir sıra daha oynar (tam bir tur oynanır).

Tutulma puanlaması

Her Tutulma sırasında aşağıdaki adımları çözün:

1. Oyun Sahasındaki Binalar satırında görünen en düşük sayıyı bulun. Her oyuncu, Ölüler Bulvarı'nda ilerledikleri her adım için o kadar çok Zafer Puanı kazanır.

2. Piramit parkurunda en önde giden oyuncu (veya oyuncular) 4 Zafer Puanı alır.

3. Her oyuncu Piramit parkurunda attıkları her adım için puan alır:

- Bu ilk Tutulma ise 4 Zafer Puanı,
- İkinci Tutulma ise 3 Zafer Puanı,
- Üçüncü Tutulma ise 2 Zafer Puanı.

4. Tüm oyuncu işaretçilerini başlangıç konumlarına getirerek Piramit parkurunu tüm oyuncular için sıfırlayın.

5. Her oyuncu, maskelerini, her setin farklı maskelerden oluştuğu bir veya daha fazla set halinde düzenler. Ardından her set, o setteki maske sayısına bağlı olarak puan alır:

- Her maske setindeki 1/2/3/4/5/6/7 adet maske için 1/3/6/10/15/21/28 Zafer Puanı kazanın.

6. Her oyuncu, işçi başına 1 kakao maaşı ve 4 veya 5 gücünde her işçi için ek 1 kakao maaşı ödemek zorundadır. Oyuncunun ödemek istemediği veya ödeyemediği her kakao için, o oyuncu 3 Zafer Puanı kaybeder. Bu herhangi bir zamanda bir oyuncunun Zafer Puanı toplamını 0'a düşürürse, o oyuncu daha fazla Zafer Puanı kaybetmez.

7. Bu birinci veya ikinci Tutulma ise: Takvimdeki Güneş diskini başlangıç konumuna sıfırlayın ve oyuncu sayısına göre Ay diskini ayarlayın:

- 2 oyuncu:
 - İlk Tutulma: 9'a ayarlanır.
 - İkinci Tutulma: 8'e ayarlanır.
 - Ek olarak, 2 Başlangıç karosu çekin ve kullanılmayan renklerden birinin 3 işçisini Başlangıç karolarında gösterilen ilk 3 (farklı) Hamle Panosuna taşıyın.
 - Bunu tekrarlayın: 2 Başlangıç karosu daha çekin ve diğer kullanılmayan renkteki 3 işçiyi Başlangıç karolarında gösterilen ilk 3 (farklı) Hamle Panosuna taşıyın.

▪ 3 oyuncu:

- İlk Tutulma: 10'a ayarlanır.
- İkinci Tutulma: 9'a ayarlanır.
- Ek olarak, 2 Başlangıç karosu çekin ve kullanılmayan renkteki 3 işçiyi Başlangıç karolarında gösterilen ilk 3 (farklı) Hamle Panosuna taşıyın.

▪ 4 oyuncu:

- İlk Tutulma: 11'e ayarlanır.
- İkinci Tutulma: 10'a ayarlanır.

8. Bu üçüncü Tutulma ise veya bu Tutulma son Piramit karosunun yerleştirilmesiyle tetiklendiyse, bir veya daha fazla Tapınak Bonus karosunun kilidini açan her oyuncu (bir tapınağın sondan bir önceki veya en üst basamağında yer alarak) kilidini açtığı tüm Bonus karolarını puanlar. Tüm Bonus karolarının açıklaması için Ek'e bakın.

Üçüncü Tutulma'yı (veya son Piramit karosunu yerleştirerek Piramidi bitirdikten sonra bir Tutulma'yı) çözdükten sonra oyun biter. En çok Zafer Puanına sahip olan oyuncu kazanır. Beraberlik durumunda, daha fazla kakaoya sahip olan oyuncu kazanır. Hala berabereyse, Oyuncu Sıra fişi daha düşük numaraya sahip olan oyuncu kazanır.



Teotihuacan'ı birkaç kez oynadıktan sonra, Başlangıç karolarınızı almak için alternatif bir yöntem kullanmak isteyebilirsiniz. Ancak, bu varyantın yalnızca kuralları sağlam bir şekilde kavrayan oyunculara değil, aynı zamanda oyunun ilk anlarından itibaren bir strateji oluşturabilecek yeterli deneyime sahip oyunculara tavsiye edildiğini lütfen unutmayın.

Her oyuncuya 4 Başlangıç karosu dağıtmak yerine, masanın ortasına bir dizi açık Başlangıç karosu yerleştirin. Sayı, oyuncu sayısına bağlıdır:

- 2 oyuncu için: 6 Başlangıç karosu yerleştirin
- 3 oyuncu için: 8 Başlangıç karosu yerleştirin
- 4 oyuncu için: 10 Başlangıç karosu yerleştirin

Bir oyuncunun bir Keşif karosu almasına izin veren her Başlangıç karosu için bir Keşif karosu çekin ve çekildiği Başlangıç karosunun yanına yerleştirin.

İlk oyuncudan başlayarak, her oyuncu bir Başlangıç karosu (muhtemelen bağlantılı olduğu Keşif karosu ile) çeker. Her oyuncu 1 Başlangıç karosu çektikten sonra, her oyuncu bu sefer ters oyuncu sırasına göre başka bir Başlangıç karosu çeker. Bu, son oyuncunun art arda 2 Başlangıç karosu çekeceği anlamına gelir.

Her oyuncu Başlangıç karolarını çektikten sonra, kurulumu normal şekilde devam edin.

DARK ECLIPSE: SUDDEN DEATH VARIANT

Normal bir Teotihuacan oyununda oyuncuların her zaman bir Tutulma'ya hazırlanmak için bolca zamanı olmalıdır. Ancak, oyunun daha acımasız bir versiyonunu oynamak istiyorsanız (Tutulma'yı etkili bir şekilde silah haline getirir), aşağıdaki alternatif kuralları kullanabilirsiniz.

- Güneş diskinin Ay diskin kapladığı alana ulaşmasına neden olan oyuncunun sırasından hemen sonra bir Tutulma (puanlama) gerçekleşir. Fazladan tur yapılmaz, oyuncular sadece skor yapar ve daha fazla oyuna hazırlanır (veya oyunu bitirir), bir sonraki oyuncu ile devam eder.
- Oyunu bitirmek için aynı kurallar geçerlidir: Üçüncü Tutulma tetiklenirse veya Piramit bitirilerek bir Tutulma tetiklenirse oyun aniden bir turun ortasında sona erebilir.
- Oyunun sonunda oyuncular hem Zafer Puanı hem de kakao için berabere kalırsa, Oyuncu Sıra fişinde en yüksek sayıya sahip olan oyuncu oyunu kazanır (düşük sayıya sahip oyuncu yerine).

Not: Bu varyantı, olumsuz etkileşimi de destekleyen en rekabetçi oyun grupları dışında hiçbirine önermiyoruz.



TEOTIBOT: SOLO RULES

Solo modda Teotibot (veya kısaca bot) adlı otomatik bir rakibe karşı oynayacaksınız. 2 oyunculu bir oyunun etkileşimlerini simüle edecek.

Zorluk hakkında not: yazılı olarak kurallar deneyimli oyunculara karşı test edilir ve bir meydan okuma sağlar. Bu sizin ilk oyununuzsa ve biraz daha az zorlu bir deneyim istiyorsanız, solo kuralların sonunda listelenen herhangi bir sayıda zorluk ayarını kullanmaktan çekinmeyin.

Ek bileşenler

- 7 Hamle karosu



- 2 Yön karosu



Kurulumdaki değişiklikler

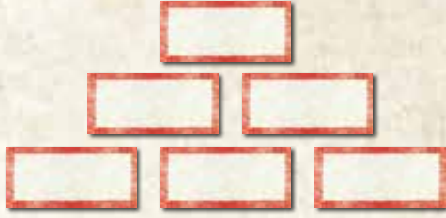
Botun 2 altın, 2 taş, 2 tahta (ve kakaosuz) ile başlaması dışında normal bir 2 oyunculu oyun kurun.

Bot, Piramit parkurunun 0 adımında başlar, ancak her tapınağın ilk (alt değil) adımında (ödülleri kazanmadan) ve Ölümler Bulvarı yolunun ilk (alt değil) adımında başlar. Bot, sağ üst Teknoloji karosunda (yeşil tapınak sütununun en üst Teknolojisi) bir işaretleyici ile başlar, ancak ek bir tapınak ilerlemesi kazanmaz.

Botun işçilerini aşağıdaki yetkilere sahip aşağıdaki Hamle Panolarına yerleştirin:

- Altın Deposu (4) Hamle Panosu (genel alan): güç 2.
- Soylular (6) Hamle Panosu (genel alan): güç 2.
- İnşaat (8) Hamle Panosu (genel alan): güç 2.
- Dekorasyonlar (7) Hamle Panosu (İbadet alanı): güç 1.

Rastgele 6 Hamle karosu seçin ve bunlardan botun hamle piramidini oluşturun. Yedinci karoyu yakına yerleştirin.



Her iki Yön karosunu, rastgele yüzleri yukarı bakacak şekilde, biri diğèrinin altına, hamle piramidinin yanına yerleřtirin. Kullanılmayan bir oyuncu rengine sahip iki zar (kurulum sırasında yerleřtirilmemiř zarlar) botun hamle kartlarının yanına koyun. Hamlesini belirlemeye yardımcı olmak için sırası geldiğinde bunları kullanacaktır.

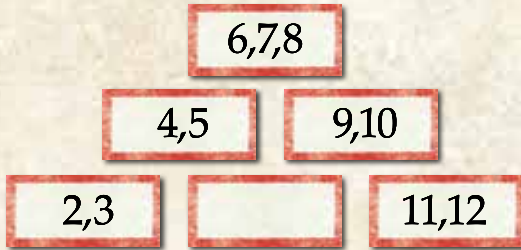
Oyuncu oyuna bařlar (böylece fazladan 1 kakao kazanır).

Genel kural deęiřiklikleri

Solo modu oynarken, siz veya bot, bir Piramit karosu (İnřaat (8) Hamle Panosu'nun hareketini kullanarak) veya bir Dekorasyon karosu (Dekorasyonlar (7) Hamle Panosu'nu kullanarak) koyarken, yerini yeniden doldurmak yerine, tüm karoları sola/ yukarı kaydırın ve bunun yerine en saędaki/alttaki alanı yeniden doldurun. Botun iřçisinin bir İbadet alanında kilidini açtıęınızda, botun iřçisini o Hamle Panosu'nun genel alanına tařımak yerine, Hamle Panosu etrafında saat yönünde bir sonraki boş Tapınak İbadet alanına tařıyın (Saray (1) Hamle Panosu'nu yok sayarak). Botun yeni yerleřiminin etkisi yapılmaz. Son derece düşük bir ihtimalle boş bir Tapınak İbadet alanı olmaması durumunda, botun iřçisi bir Tapınak İbadet alanına kilitlenmiř bir sonraki (saat yönünde) iřçinizin kilidini hemen açar.

Teotibot'un oyun sırası

1. Kullanılmamıř iki nötr zarı atın ve toplayın. Bu, ařağıdakilere göre hamle piramidinde bir karo seęer:



2. Karoda gösterilen hamleyi geręekleřtirin.

3. Etkinleřtirilen karoyu kaldırın ve ardından Yön karoları tarafından seęilen karoları (varsa) bir seviye yukarı kaydırın. Ardından, hamle piramidinin alt satırında açılan boş alana önceden mevcut olmayan, bir kenara bırakılmıř karoyu yerleřtirin.

4. Üst Yön karosunu tersine çevirin ve diğèr Yön karosunun altına tařıyın.
5. Botun řimdi 10 veya daha fazla kakaosu varsa, bottan genel tedarike geri 10 kakao atın ve bot için 3 Zafer Puanı kazanın.
6. Takvim parkurundaki Güneř diskini bir basamak ilerletin. Bu, çok oyunculu kurallarda olduęu gibi bir Tutulma'yı tetikleyebilir.



Teotibot'un hamlelerinin açıklaması

Genel not

Bot, hamleleri geręekleřtirmek için ödeme yapmaz. Yalnızca Zafer Puanları (veya maskeler) ile deęiřtirilmek üzere kakao toplar. Bir karo, bota Hamle Panosundaki bir iřçiye güç verme talimatı verdięinde ve birden fazla olası iřçi olduęunda, her zaman daha yüksek güce sahip olanı güçlendirir. Bir karo, botun en güçlü veya en düşük güçteki iřçisini bulma talimatı verdięinde ve aynı güce sahip birden fazla iřçi varsa, birini seęin:

- Saray (1) Hamle Panosu'ndan saat yönünde en uzak en yüksek güçteki iřçi
- Saray (1) Hamle Panosu'na saat yönünde en yakın en düşük güçteki iřçi

▪ Bir karo, bota bir işçiyi ilerletmesini söylediğinde, hareket ettirilir:

- İşçinin gücü 3 veya daha az ise saat yönünde bir sonraki Hamle Panosuna geçilir.
- Eğer işçi 4 veya 5'lik bir güce sahipse saat yönünde ikinci Hamle Panosuna geçilir (böylece işçi en yakın Hamle Panosunu atlar).

Her iki durumda da, işçi Saray (1) Hamle Panosu'nu görmezden gelir ve daima onun yanından geçer. Bir karo, bota herhangi bir tapınağa ilerleme talimatı verdiğinde, onu şu anda en yüksek olan tapınakta ilerletin (en üst basamağa ulaştığı tapınakları yok sayarak). Eşitlik durumunda, ilgili tapınakların en solundakini seçin (mavi, sonra kırmızı, sonra yeşil). Mavi tapınakta ilerleyerek kaynak ödülleri kazanırken, bot en az hangi kaynağa sahipse onu seçer. Teotibot, eşitlik durumunda, diğer kaynaklardan önce altın, odundan önce taş almaya öncelik verecek. Bot, Yükseliş için ödül olarak her zaman 5 Zafer Puanı seçer ve normalde Ölüler Bulvarı'nda ilerler. Bot, Keşif karolarını asla kazanmaz veya kullanmaz (Maske toplama hamlesi karosunun etkisi dışında). Bir tapınağa büyük bir adım atarken, her zaman Keşif karosu yerine gösterilen ödülü seçer.



İNŞAAT

1. Botun İnşaat (8) Hamle Panosu üzerinde en az bir işçisi ve 2 veya daha fazla taşı varsa, 2 taş harcar ve en soldaki piramit karoyu (rastgele döndürülmüş) sol üstte, Oyun Sahasının Piramit ızgarası üstünde mevcut en düşük seviyeli boşluğa yerleştirir ve ardından:

- Seviye için Zafer Puanı kazanır.
- Piramit parkurunda ilerler.
- Ek 2 Zafer Puanı kazanır ve herhangi bir tapınakta bir basamak ilerler. (Not: Bu, botun simgeleri eşleştirerek elde edeceği ortalama puanları temsil eder.)

2. Yukarıdaki adım başarısız olursa ve botun Taş Ocağı (3) Hamle Panosu'nda en az bir işçisi varsa, 2 taş kazanır.

3. Yukarıdaki adımlardan herhangi biri başarıyla gerçekleştirildiyse, ilgili Hamle Panosundaki bir işçiyi güçlendirin (bu, normal olarak çözülen bir Yükseliş tetikleyebilir). Ardından, güçlendirilmiş işçiyi (veya eskisi Yükseliş'i tetiklediyseniz yeni işçiyi) ilerletin.

4. Yukarıdaki adımlardan hiçbiri başarılı olmadıysa, bot bunun yerine 5 kakao kazanır, en düşük güçlü işçisine güç verir ve ardından onu ilerletir.



DEKORASYONLAR

1. Botun Dekorasyonlar (7) Hamle Panosu üzerinde en az bir işçisi ve 2 veya daha fazla altını varsa, 2 altın harcar ve en üstteki Dekorasyon karosunu Oyun Sahasının Piramit ızgarasındaki mevcut bir Dekorasyon alanına yerleştirir (üstten saat yönünde).

Ardından bot:

- 5 Zafer Puanı kazanır.
- Piramit parkurunda ilerler.
- Herhangi bir tapınakta bir adım ilerler.

2. Yukarıdaki adım başarısız olursa ve botun Altın Deposu (4) Hamle Panosu'nda en az bir işçisi varsa, 2 altın kazanır.

3. Yukarıdaki adımlardan herhangi biri başarıyla gerçekleştirildiyse, ilgili Hamle Panosundaki bir işçiyi güçlendirin (bu, normal olarak çözülen bir Yükseliş tetikleyebilir). Ardından, güçlendirilmiş işçiyi (veya eskisi Yükseliş'i tetiklediyseniz yeni işçiyi) ilerletin.

4. Yukarıdaki adımlardan hiçbiri başarılı olmadıysa, bot bunun yerine 5 kakao kazanır, en düşük güçlü işçisine güç verir ve ardından onu ilerletir.



SİMYA

1. Botun Simya (5) Hamle Panosu üzerinde en az bir işçisi ve 1 veya daha fazla altını varsa, 1 altın harcar ve ardından herhangi bir işaretçisi (sizin veya Teotibot'un) olmayan en düşük numaralı Teknolojiyi alır.

- Geri kalan tüm karolarda işaretçiniz varsa, bot henüz sahip olmadığı en düşük numaralı Teknolojiyi kazanırken, siz normal olarak 3 Zafer Puanı kazanırsınız.

▪ Her iki durumda da, kazanılan Teknolojiyle eşleşen tapınakta ilerleyin ve bu Hamle Panosundaki bir işçiyi güçlendirin (bu, normal olarak çözülen bir Yükseliş tetikleyebilir). Ardından bot, güçlendirilmiş işçiyi (veya eskisi Yükseliş'i tetiklediyseniz yeni işçiyi) ilerletir.

Not: Bot, Teknoloji karolarından faydalanmaz.

2. Yukarıdaki adım başarısız olursa, herhangi bir hamle gerçekleştirilmeden veya herhangi bir işçiyi ilerletmeden, kilidi açılmış en düşük güçteki işçiyi iki güç verin.



Soylular

1. Bot, Soylular (6) Hamle Panosu'nda en az bir işçiyi ve 2 oduna sahipse, 2 odun harcar ve bir Bina inşa eder.

- İlk Tutulma'dan önce ilk (üst) sıraya yerleştirin.
- İlk Tutulma'dan sonra (ancak ikinciden önce), ikinci (orta) sıraya yerleştirin.
- İkinci Tutulma'dan sonra üçüncü (alt) sıraya yerleştirin.
- Bir sıra doluyorsa, onu üç sıranın yazılı en düşük Zafer Puanı değerine sahip bir boşluğa yerleştirin.
- Az önce kaplanan alanda gösterilen Zafer Puanlarını puanlayın ve botu Ölümler Bulvarı'nda ilerletin (gerçek bir oyuncunun ilerleyeceği şekilde).

2. Yukarıdaki adım başarısız olursa ve botun Orman (2) Hamle Panosu'nda en az bir işçisi varsa, 2 odun kazanır.

3. Yukarıdaki adımlardan herhangi biri başarıyla gerçekleştirildiyse, bot ilgili Hamle Panosundaki bir işçiyi güçlendirir (bu, normal olarak çözülen Yükseliş'i tetikleyebilir). Ardından bot, güçlendirilmiş işçiyi (veya eskisi Yükseliş'i tetiklediysen yeni işçiyi) ilerletir.

4. Yukarıdaki adımlardan hiçbiri başarılı olmadıysa, bot bunun yerine 5 kakao kazanır, en düşük güçlü işçisine güç verir ve ardından onu ilerletir.



Ustalık

1. Botun kilidi açılmış en güçlü zararını bulun.
2. Mümkünse bu Hamle Panosu'nun hamlesini gerçekleştirin:
 - Orman (2): Teotibot'un Soylular hamle karosu açıklamasının 2. adımına bakın.
 - Taş Ocağı (3): İnşaat hamle karosu açıklamasının 2. adımına bakın.
 - Altın Deposu (4): Dekorasyon hamle karosu açıklamasının 2. adımına bakın.
 - Simya (5): Simya hamle karosu açıklamasının 1. adımına bakın.
 - Soylular (6): Soylular hamle karosu açıklamasının 1. adımına bakın.
 - Dekorasyonlar (7): Dekorasyonlar hamle karosu açıklamasının 1. adımına bakın.
 - İnşaat (8): İnşaat hamle karosu açıklamasının 1. adımına bakın.

3. İşlem başarısız olursa, botun bir sonraki kilidi açılmış en güçlü işçisini bulun ve yukarıdaki 2. adımı tekrarlayın.

4. Bir hamle başarılı olursa, söz konusu işçiyi güçlendirin (bu, normal olarak çözülen Yükseliş'i tetikleyebilir). Ardından bot, güçlendirilmiş işçiyi (veya eskisi Yükseliş'i tetiklediysen yeni işçiyi) ilerletir.

5. Son derece düşük bir ihtimal ile tüm işçilerin bir hamleyi gerçekleştirememesi durumunda, bot bunun yerine 5 kakao kazanır, en düşük güçlü işçisine güç verir ve ardından onu ilerletir.



İbadet

1. Bir İbadet alanındaki botun işçisini, bir tapınak kenar çubuğundaki saat yönünde sonraki İbadet alanına ilerletin (unutmayın: Teotibot, Saray (1) Hamle Panosu'nu her zaman yok sayar).

- Bu alanda işçilerinizden biri varsa, bot o işçinin kilidini açar.
- Bot eşleşen tapınakta 2 basamak ilerleyerek her ikisi için de ödül kazanır (ve daha önce bahsedildiği gibi Keşif karoları yerine yazılı bonuslar kazanır).
- Aktive edilen alan Dekorasyon (7) Hamle Panosu üzerindeyse, bot bunun yerine herhangi bir tapınakta 3 ile ilerler.

2. Etkinleştirilen alanın yakınındaki Keşif karosunu atın ve hemen onun yerine bir yenisini çekin.



Maske koleksiyonu

1. Bot, İbadet hamlelerinden birinin yakınında (Saray (1) Hamle Panosunda veya 4 tapınak bandından herhangi birinde) mevcut maskelerden birine henüz sahip değilse ve bedelini ödeyebiliyorsa, o bedeli öder ve hemen o maskeyi kazanır. Hemen yerine bir tane çekin ve herhangi bir işçi hareket ettirmeyin. Alabileceği birden fazla maske varsa, önce en düşük numaralı olanı alır. Aynı nadirliğe sahip birden fazla maske varsa, Saray (1) Hamle Panosundan başlayarak (ve dahil olmak üzere) saat yönünde ilkini seçer.

2. Yukarıdaki adım maske sağlamadıysa, bot bunun yerine 5 kakao kazanır, en düşük güçlü işçisine güç verir ve ardından onu ilerletir.



Tutulma'daki deęişiklikler

- Teotibot kakao maaşı ÖDEMEZ.
- Teotibot, normal olarak maskeler, Piramit ve Ölüler Bulvarı parkurları için puan alır.
- Üçüncü Tutulma sırasında ek puanlar kazanır:
 - Her arta kalan kaynak ve kakao için 1 Zafer Puanı.
 - Üzerinde işaretçi bulunan her Teknoloji karosu için 2 Zafer Puanı.
 - Bot, ulaştığı her Tapınak Bonusu karosu için (normal olarak puanlamak yerine) sabit 15 Zafer Puanı kazanır.
- Oyunun sonunda (üçüncü Tutulma'dan sonra) daha fazla Zafer Puanınız varsa Teotibot'u yenersiniz. Berabere kalırsanız veya Teotibot'un daha fazla puanı varsa kaybedersiniz.

Zorluktaki deęişiklikler

Aşağıdaki metrikleri kullanarak Teotibot'un zorluğunu ayarlayabilirsiniz (azaltma, botu yenmeyi kolaylaştırır):

- Teotibot'un kilitli olmayan 3'e kadar işçisinin gücünü 1 artırın veya azaltın.
- Botun başlangıç kaynaklarını 1 altın, 1 tahta, 1 taş artırın veya azaltın.
- 10 kakaoyu bozdururken kazanılan Zafer Puanlarını 1 veya 2 artırın veya azaltın.
- Bir İbadet hamlesi gerçekleştirirken bir tapınakta atılan adımların sayısını 1 artırın veya azaltın.
- Botun Tapınak Bonusu karoları için verilen Zafer Puanlarını 5 veya 10 kadar artırın veya azaltın.
- Her Teknoloji karosu için kazanılan puan sayısını 1 veya 2 Zafer Puanı kadar artırın veya azaltın.



This tile is a promo item for **Dice Settlers**, a light civilization game of dice bag building, expansion and area control, featuring fast gameplay, amazing art, and over 50 custom dice! Visit www.nskn.net to download the rules for the promotional item!

© 2018 NSKN Games. All rights reserved. For more information about **Teotihuacan: City of Gods**, please visit www.nskn.net

Missing or damaged components: Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

APPENDIX

Kraliyet karoları

Kilitli işçinin gücünden 1 fazla kakao kazanın	1 tahta ve 1 taş almak için 1 kakao ödeyin. Bunu, kilitli işçinin gücü kadar sayıda yapabilirsiniz.	2 kakao almak için 1 kaynak ödeyin. Bunu, kilitli işçinin gücü kadar sayıda yapabilirsiniz.
Hangisi daha düşükse, her biri için 2 Zafer Puanı kazanın: İşaretçinizlerin olduğu Teknoloji sayısı veya kilitli işçinin gücü.	Hangisi daha düşükse, her biri için 2 Zafer Puanı kazanın: Piramit parkurundaki konumunuz veya kilitli işçinin gücü.	1 altın ve 1 taş almak için 1 kakao ödeyin. Bunu, kilitli işçinin gücü kadar sayıda yapabilirsiniz.
Kilitli işçinin gücü kadar çok kaynak almak için 1 kakao ve 1 kaynak harcayın (herhangi bir kombinasyon).	Herhangi bir tapınakta bir basamak ilerlemek için 1 kakao harcayın. Bunu, kilitli işçinin gücü eksi bir kadar yapabilirsiniz. Not: 1 kuvveti olan bir işçiyi kilitlemenin burada bir etkisi yoktur.	Hangisi daha düşükse, her biri için 1 Zafer Puanı kazanın: Ölüler Bulvarı parkurundaki konumunuz veya kilitli işçinin gücünün bir fazlası.

CREDITS

Game Design: Daniele Tascini

Solo mode designed by: Dávid Turczi

Game Development: Andrei Novac, Dávid Turczi, Blażej Kubacki

English Rules by: Dávid Turczi, Andrei Novac, Blażej Kubacki

Proofreading: Rachael Mortimer

Artwork: Odysseas Stamoglou

Graphic Design: Agnieszka Kopera

Special thanks for solo playtesting to Nick Shaw.

The designer and the NSKN Games team would like to thank for playtesting, advice, and feedback: Wai-yee Phuah, Adam Turczi, Bijan Mehdinejad, Katy & James Faulkner, Mark Harris, Anthony Howgego, Fabio Lopiano, Katalin & Tamás Rábel, Chantal Dyšli, Lars Gerds, Markus Hicks, Florian Kammel, Nadine Kowski, Martin Restle, Jan Warnecke.

Special thanks from Daniele Tascini to: Camilla Tascini, Antonio Petrelli, Daniel Marinangeli and Federico Pierlorenzi for testing the game many times, also many thanks to all the friends from La Torre Nera di Osimo and The Rolling Gamers.

Teknoloji karoları

Keşif karoları

<ul style="list-style-type: none"> • Ana hamle için ödeme. • Bir İbadet hamlesi için ödeme (başka bir oyuncunun işçisinin kilidini açma maliyeti dahil). • Tutulma sırasında maaş ödemesi 		

Başlangıç karoları

 <p>Ölümler Bulvarı parkurunda ilerleyin ve 2 kakao ve 3 odun kazanın.</p>	 <p>Yeşil tapınakta ilerleyin (ödülünü kazanın) ve 2 taş ve 3 altın kazanın.</p>	 <p>Mavi tapınakta ilerleyin (ödülünü kazanın) ve 4 odun ve 1 taş kazanın.</p>
 <p>Simya (5) Hamle Panosundaki en düşük numaralı Teknoloji karosunu seçin ve işaretçinizi ücretsiz olarak üzerine yerleştirin. İlgili tapınak ilerlemesini (ve ödülünü) artı herhangi 2 kaynağı kazanın.</p>	 <p>Simya (5) Hamle Panosundaki en düşük numaralı Teknoloji karosunu seçin ve işaretçinizi ücretsiz olarak üzerine yerleştirin. İlgili tapınak ilerlemesini (ve ödülünü) artı 2 altın kazanın.</p>	 <p>Yeni başlayan işçilerinizden birinin gücünü artırın. 3 odun ve 2 altın kazanın.</p>
 <p>Kırmızı tapınakta ilerleyin (ödülünü kazanın) ve 5 kakao ve 2 altın kazanın.</p>	 <p>Mavi tapınakta ilerleyin (ödülünü kazanın) ve 2 kakao ve 4 taş kazanın.</p>	 <p>Üç tapınağın her birinde ilerleyin (ödül kazanın).</p>
 <p>3 kakao ve 5 odun kazanın.</p>	 <p>3 kakao, 2 odun ve 3 taş kazanın.</p>	 <p>1 tahta, 2 taş ve 3 altın kazanın.</p>

 <p>Kırmızı tapınakta ilerleyin (ödülünü kazanın), yeni başlayan işçilerinizden birinin gücünü artırın ve 5 kakao kazanın.</p>	 <p>Yeşil tapınakta ilerleyin (ödülünü kazanın), yeni başlayan işçilerinizden birinin gücünü artırın ve 5 kakao kazanın.</p>	 <p>Mavi ve kırmızı tapınaklarda ilerleyin (ödüller kazanın) ve herhangi 2 kaynak kazanın.</p>
 <p>2 kakao ve 3 altın kazanın. Rastgele bir Keşif karosu talep edebilirsiniz (maliyetini ödeyerek). Bu karoyu seçmeye karar vermeden önce Keşif karosuna bakabilirsiniz.</p>	 <p>3 taş ve 1 altın kazanın. Rastgele bir Keşif karosu talep edebilirsiniz (maliyetini ödeyerek). Bu karoyu seçmeye karar vermeden önce Keşif karosuna bakabilirsiniz.</p>	 <p>Ölümler Bulvarı parkurunda ilerleyin ve 1 tahta ve 2 taş kazanın.</p>

Tapınak Bonusu karoları

 <p>En yüksek puanlı maske setinizi bir kez daha puanlayın.</p>	 <p>İşaretçinizin olduğu her Teknoloji karosu için 5 Zafer Puanı kazanın.</p>	 <p>15 Zafer Puanı kazanın.</p>
 <p>Ölümler Bulvarı parkurunda ilerlediğiniz her adım için 3 Zafer Puanı kazanın.</p>	 <p>Bu karo dahil kilidini açtığımız her Bonus karosu için 9 Zafer Puanı kazanın.</p>	 <p>Sahip olduğunuz (kullanılmış veya kullanılmamış) her maskesiz Keşif karosu için 2 Zafer Puanı kazanın.</p>
 <p>İşçileriniz için puan verin: 1-3 güce sahip her işçi için 4 Zafer Puanı kazanın; 4-5 güce sahip her işçi için 9 Zafer Puanı kazanın.</p>		