



Los jugadores juegan como descendientes de poderosas familias nobles que intentan alcanzar la gloria eterna mientras planean la construcción de Teotihuacán. ¡Gana puntos de victoria de muchas maneras: ¡busca el favor de los dioses, sé el mejor arquitecto de la pirámide y ten las parcelas más prestigiosas a lo largo de la Avenida de los Muertos! ¡Que los dioses te ayuden a ganar!

COMPONENTES

*Tablero principal

*6 tableros de acción numerados de 2 a 7

- Bosque (2)
- Cantera de piedras (3)
- Depósitos de oro (4)
- Alquimia (5)
- Nobles (6)
- Decoraciones (7)

*15 losetas de decoración

*54 losetas de descubrimiento

*9 losetas de tecnología

*18 losetas de inicio

*9 losetas Reales divididas en 3 categorías (A, B, C)

*7 losetas Bonus de Templo

*2 discos de Calendario: 1 negro y 1 blanco

*11 Edificios

*32 losetas de Pirámide

*4 Fichas de orden de jugador (1,2,3,4)

*Componentes de jugador en 4 colores:

- 4 dados que representan a trabajadores
- 12 discos de madera: 6 marcadores de tecnología y 6 marcadores de Track
- 1 ficha de color de jugador

*Recursos:

- Fichas de Cacao en denominaciones de 1 y 5
- 60 recursos: 20 maderas, 20 piedras y 20 oros
- 4 Fichas de multiplicador
- El cacao y los recursos se consideran ilimitados. Si se agotaran use las fichas multiplicadoras provistas para mostrar valores más altos.

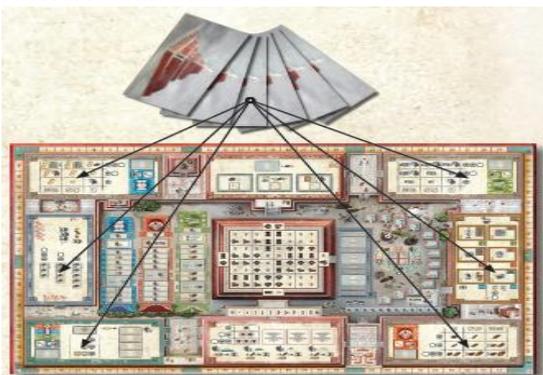
Si es la primera vez que juegas a Teotihuacán, te recomendamos que uses los Tableros de Acción preimpresos en el Tablero Principal. Simplemente omite los siguientes pasos de configuración: 2, 3, 4 y 5. Devuelva todos los tableros de acción, fichas reales, fichas de tecnología y fichas de bonificación de templo a la caja del juego sin colocar ninguno de ellos en el tablero principal. Además, al configurar los jugadores, siga el punto 6 de la sección de configuración del Jugador de abajo.

PREPARACIÓN

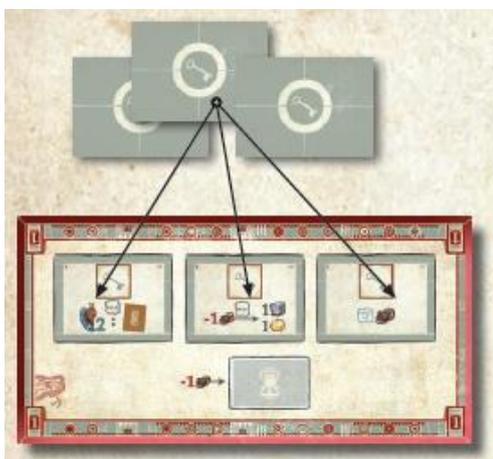
SETUP DEL TABLERO

1.- Ponga el tablero principal en el centro de la mesa.

2.- Baraje los Tableros de Acción numerados del 2 al 7 y póngalos boca arriba en los espacios 2,3,4,5,6 y 7 (cubriendo los tableros impresos). Los tableros 1 y 8 NUNCA serán cubiertos.



3.- Hay 3 categorías de losetas Reales marcadas con una A, B o C en la esquina superior izquierda de cada una. Seleccione al azar 3 de ellas, una de cada categoría, y póngalas boca arriba en los espacios indicados del Tablero de Acción de Palacio (1).



4.- Saque 6 losetas de Tecnología y ordénelas por sus números de referencia. Póngalas boca arriba en el Tablero de Alquimia (5) en orden ascendente, de izquierda a derecha, comenzando con la fila de arriba.



5.- Seleccione 3 losetas de Bonus de Templo y ponga cada una en la penúltima casilla de cada Templo.



6.- Ponga el disco de calendario blanco en el espacio 0 del track de Calendario. Ponga el disco de Calendario negro en el track de calendario según el número de jugadores:

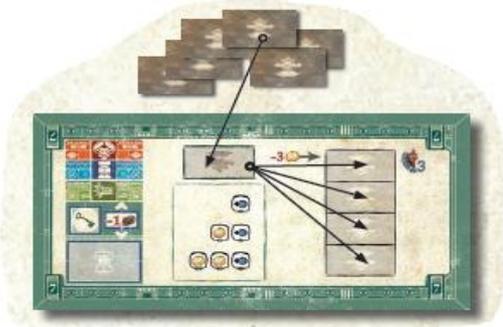
Para 4 jugadores en el espacio 12
 Para 3 jugadores en el espacio 11
 Para 2 jugadores en el espacio 10



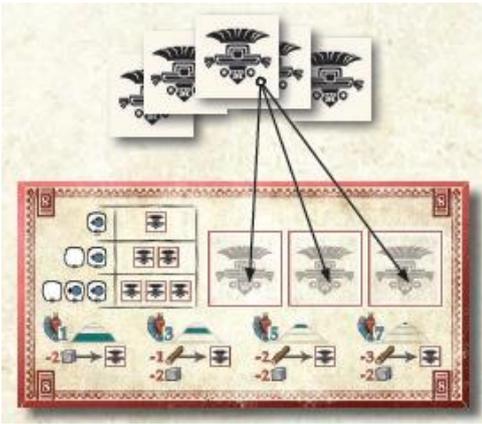
7.- Ponga los edificios de madera sobre cada espacio de la fila de edificios en el tablero principal, excluyendo el espacio más izquierdo.



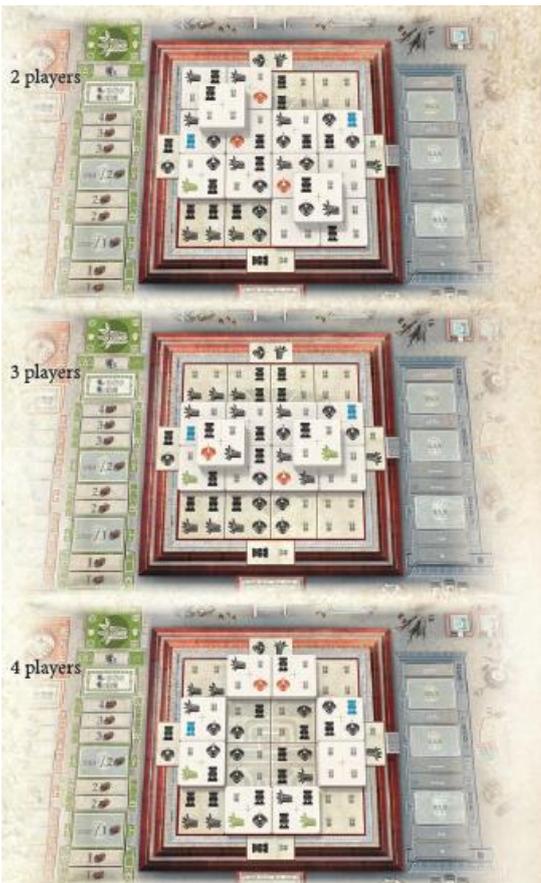
8.- Baraje todas las losetas de Decoración y póngalas en una pila boca abajo sobre el tablero de Decoración (7). Luego tome 4 de ellas y póngala en los espacios de suministro indicados.



9.- Baraje todas las losetas de Pirámide y póngalas en varias pilas boca abajo junto al tablero de Construcción (8), luego tome 3 y póngalas boca arriba en los espacios indicados del tablero de Acción (8).

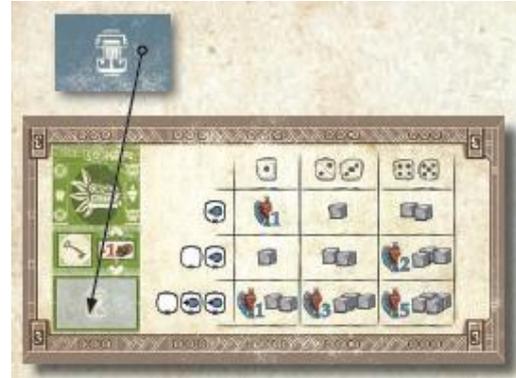


10.- Luego, saque losetas de Pirámide al azar y póngalas sobre la cuadrícula de Pirámide para formar los siguientes patrones según el número de jugadores:

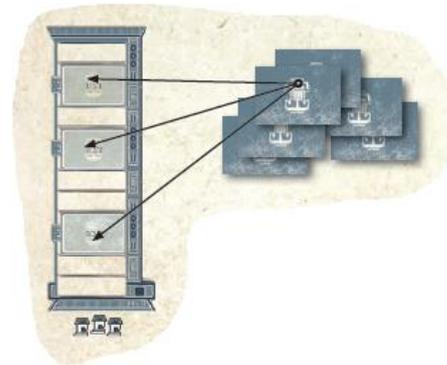


11.- Baraje todas las losetas de Descubrimiento y distribúyalas en varias pilas boca abajo junto al Tablero Principal.

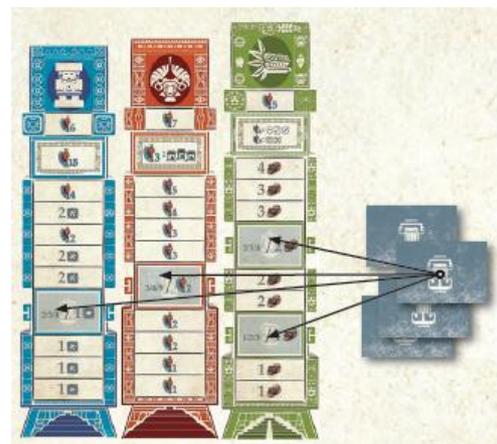
12.- Saque 5 losetas de Descubrimiento y póngalas boca arriba en los espacios junto a las acciones de Adoración de los siguientes Tableros de Acción: Palacio (1), Bosque (2), Cantera (3), Depósito de oro (4) y Decoración (7).



13.- Saque 6 losetas de Descubrimiento y póngalas boca arriba en los espacios junto a la Avenida de la Muerte: 3 en el primer espacio, 2 en el segundo y 1 en el tercero.



14.- Saque más losetas de Descubrimiento y póngalas boca arriba en casillas mayores de los templos, como se indica por los números en ellos: primer número para 2 jugadores, segundo número para 3 jugadores y tercero para 4 jugadores.



SETUP DEL JUGADOR

- 1.- Dé a cada jugador una ficha de color de su elección. Cada jugador usará los trabajadores (dados) de ese color.
- 2.- Determine el primer jugador al azar. Dé a este jugador una ficha de Cacao y la Ficha de 1er Jugador.
- 3.- Dé al jugador sentado a la derecha (antihorario) del 1er jugador 3 fichas de Cacao, y una ficha de Orden de Jugador con el valor que corresponda al último jugador según su número. Esta ficha será referida desde ahora como la ficha del último Jugador.
- 4.- Dé a cada uno de los otros jugadores 2 Cacaos y la ficha de orden que le corresponda.
- 5.- Dé a cada jugador los 12 discos coloreados que coinciden con el color del jugador. 6 serán usados como marcadores de Tecnología. Reparte los otros 6 en las siguientes localizaciones:
 - El punto 0 del Track de Pirámide



- El fondo del Track de la Avenida de la Muerte



- El peldaño inicial (fondo) de los 3 templos



- La casilla 0 del track de los Puntos de Victoria (PV).



6.- Si éste es tu primer Juego:

- Cada jugador pone un trabajador mostrando el 3 en la rueda de Ascenso



- Además de comenzar con Cacao los jugadores reciben los siguientes recursos:
 - EL primer jugador recibe: 5 Cacao, 1 madera, 2 piedras, 4 oros y un avance en el templo verde (que provee 1 Cacao más). Ponga los siguientes trabajadores en el área general de los siguientes Tableros de Acción: Poder 2 en Nobles (6), poder 1 en el Bosque (2) y poder 1 en Construcción (8).
 - EL segundo jugador recibe: 5 Cacao, 4 maderas, 1 piedra y un avance en los templos rojo y azul (que provee 1 PV y 1 piedra). Ponga los siguientes trabajadores en el área general de los siguientes Tableros de Acción: Poder 2 en Decoraciones (7), poder 1 en el Bosque (2) y poder 1 en la Cantera (3).
 - En un juego de 3 y 4 jugadores el tercer jugador recibe: Un avance en el track de la Avenida de la Muerte, 4 Cacao, 3 maderas, 4 piedras y un avance en el templo azul (que provee 1 oro adicional). Ponga los siguientes trabajadores en el área general de los siguientes Tableros de Acción: Poder 1 en Palacio (1), poder 1 en el Bosque (2) y poder 1 en Decoraciones (7).
 - En un juego de 4 jugadores el cuarto jugador recibe: 2 maderas, 5 oros y un avance en el templo verde (que provee 1 Cacao adicional) y un marcador de Tecnología sobre la tercera loseta de número más bajo (que provee otro avance en el templo verde, que provee otro Cacao). Ponga los siguientes trabajadores en el área general de los siguientes Tableros de Acción: Poder 1 en la Cantera (3), poder 1 en el Depósito de Oro (4) y poder 1 en la Alquimia (5).

Nota: Las reglas a menudo se refieren al área general de un Tablero de Acción. Cuando se le indique que coloque un trabajador (dado) allí, colóquelo de manera que no cubra ninguna imagen.

Los trabajadores encerrados en espacios de culto (ver más adelante) NO están en el área general de un Tablero de Acción, pero todos los demás trabajadores en un Tablero de Acción están en su área general.

Nota: Algunas habilidades dependen del poder de su trabajador. Este es un valor entre 1 y 5, que se muestra en la cara visible (superior) del trabajador. Si un dado alcanza un poder de 6, inmediatamente asciende. El proceso de Ascensión se detalla más adelante.

7.- Si NO es el primer juego:

- Cada jugador pone **1 trabajador** mostrando un **3** en la **rueda de Ascensión**, deja los otros 3 trabajadores en poder 1 los ubica junto a la ficha de color del jugador.
- Al azar reparta **4 losetas de Inicio** a cada jugador. Cualquiera que reciba Losetas de Inicio con un ícono de Descubrimiento en ella saca al azar una loseta de Descubrimiento por cada uno, que pueden llegar a reclamar si toman la loseta de Inicio correspondiente (y puede pagar su costo).
- Cada jugador elige simultáneamente **2 losetas de Inicio**, devolviendo las otras 2.
- Cada jugador gana los beneficios de las losetas elegidas:

- Los potenciadores aumentan el nivel de inicio de uno de sus dados.
- Cuando reciben avances de Templo azul, rojo o verde, ganan el beneficio del templo inmediatamente (como sucede normalmente).
- Cuando reciben una loseta de Tecnología, el marcador debe ser ubicado en la loseta de Tecnología con el número más bajo. No se gasta oro, pero el avance en el templo es igualmente recompensado.
- Finalmente, cada jugador ubica sus trabajadores iniciales en el área general de los Tableros de Acción que coincidan con los 3 únicos números de los tableros de acción en sus losetas Iniciales seleccionadas (nunca 2 dados de un mismo jugador pueden comenzar el juego en el mismo Tablero de Acción).

8.- En un juego de 2 o 3 jugadores solamente:

- En un juego de 3 jugadores saca 2 losetas de Inicio y ubica los 3 trabajadores del **color NO usado** en los primeros 3 (distintos) Tableros de Acción mostrados en las losetas de Inicio.
- En un juego de 2 jugadores realiza lo mismo pero 2 veces. En la segunda vez ubica los 3 trabajadores del segundo color NO usado.
- Estos trabajadores “neutrales” cuentan como un trabajador coloreado diferente para todos los propósitos del juego.

9.- Devuelve todas las losetas de Inicio (usadas y NO usadas) a la caja del juego.

- Todas las losetas de Descubrimiento no reclamadas son regresadas al azar a las pilas de las mismas.

REGLAS DEL JUEGO

Comenzando con el primer jugador, cada jugador toma un turno como se describe a continuación, luego el juego continúa en sentido horario. No hay fases y pasos en Teotihuacan; cada jugador simplemente resuelve sus elecciones una tras otra, hasta que se activa un Eclipse (puntuación) (ver más adelante).

TURNOS DEL JUGADOR

En tu turno debes elegir una de las dos opciones:

- **Toma un turno normal** o
- **Desbloquea** a todos sus trabajadores bloqueados de forma gratuita (consulte más abajo sobre bloqueo).

Después de realizar la opción elegida, si tiene la ficha del último jugador, avance el disco blanco en la pista del calendario una vez. Esto podría desencadenar un Eclipse (ver más adelante).

Luego, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Si está haciendo un **turno normal**, debe seleccionar exactamente **uno de sus trabajadores** y **avanzarlo en 1, 2 o 3 tableros de acción en el sentido de las agujas del reloj**.

Nota: Si no tiene un trabajador desbloqueado disponible ni está dispuesto a pagar para desbloquearlo, no puede tomar un turno normal; debes tomar la opción de desbloqueo gratis en su lugar.

Bloqueos: Los trabajadores pueden ser bloqueados o desbloqueados. Un trabajador está bloqueado si está en un espacio con un borde grueso y una llave adentro (se llaman espacios de adoración),



de lo contrario está desbloqueado.



NO puede mover a sus trabajadores bloqueados, pero puede pagar 3 cacaos al suministro en cualquier momento durante su turno (normal) para desbloquearlos a todos. Alternativamente, puede seleccionar la opción "Desbloquear a todos sus trabajadores bloqueados de forma gratuita" durante su turno. Al desbloquear a un trabajador, póngalo en el área general del mismo Tablero de acción.



Nota: Puede optar por pagar 3 cacaos (o gastar un turno completo para desbloquear a sus trabajadores de forma gratuita) incluso si no todos sus trabajadores están bloqueados.

Luego, debe realizar una de las 3 acciones posibles en el Tablero de acción en el que se coloca su trabajador:

- **Recolectar cacao**
- **Adoración**
- **Realizar la acción principal**

RECOGER CACAO

Puedes realizar la acción Recoger cacao en cualquier Tablero de acción. Antes de colocar a su trabajador trasladado en el área general del Tablero de Acción, cuente la cantidad de trabajadores de diferentes colores que ya están presentes en ese Tablero (sin tener en cuenta a los trabajadores bloqueados en el espacio de Adoración). Usted recibe tanto cacao más 1. Coloque al trabajador trasladado en el área general del Tablero de Acción en cuestión.

Ejemplo: Las negras trasladan a un trabajador al Tablero de Acción de Cantera (3) para realizar una acción de Recoger Cacao. Hay 2 colores de trabajadores desbloqueados presentes: rojo y amarillo, por lo que el negro recoge 3 cacaos. El trabajador azul bloqueado o el trabajador negro que llega no cuentan.



ADORACIÓN

La acción de adoración sólo se puede hacer en los siguientes tableros de acción:

- Palacio (1)
- Bosque (2)
- Cantera de piedra (3)
- Depósitos de oro (4)
- Decoraciones (7)

Seleccione un espacio de culto en un tablero de acción. El tablero de Acción del Palacio (1) tiene las 3 losetas Reales con un espacio en cada una mientras que los otros 4 tableros de acción tienen una barra lateral del templo, cada uno con 1 espacio.

1. Si hay un trabajador que pertenece a otro jugador en el espacio, paga 1 cacao al suministro general y desbloquea a ese trabajador (muévelo al área general de ese Tablero de Acción). Luego coloque a su trabajador en el espacio de Adoración seleccionado. ¡No puede desbloquear a sus propios trabajadores de esta manera!

2. Luego elija una de las siguientes opciones:

- Realizar la habilidad del espacio de adoración.
 - En el caso de la Junta de Acción del Palacio (1), consulte el Apéndice para ver las habilidades de cada ficha Real.
 - En el caso de los siguientes Tableros de acción: Bosque (2), Cantera de piedra (3), Depósitos de oro (4), avance un peldaño en el templo que se muestra (ver recuadro para avanzar en los templos).
 - En el caso del Tablero de Acción de Decoraciones (7), avance un peldaño en cualquiera de los templos (puede elegir libremente).
- Reclamar la loseta de Descubrimiento junto al espacio de Adoración pagando los recursos (cacao, madera, piedra, oro) que se muestran en ella. **EXCEPCIÓN IMPORTANTE:** Al colocar a su trabajador en el Tablero de Acción de Palacio (1), debe elegir una de las losetas Reales y realizar su acción, por lo que esta opción no está disponible.
- Pague 1 cacao adicional (antes de resolver los efectos) para hacer las dos cosas anteriores. Esta opción también está disponible en el Tablero de Acción del Palacio (1).

3. Si reclamó una loseta de Descubrimiento, reponga una nueva y colóquela boca arriba en el lugar del reclamado.

Si reclama una loseta de Descubrimiento pagando los recursos impresos en su esquina superior izquierda (si no se imprimen recursos, la loseta viene sin costo adicional). Tienes que pagar el costo independientemente de cómo se obtuvo la loseta: desde un templo, una acción de adoración o avanzando un paso con una loseta de descubrimiento en la Avenida de los Muertos. Si no puede o no desea pagar, no puede reclamar la loseta.

Después de reclamarla, coloque la loseta boca arriba frente a usted. Si es una máscara, se puntuará durante cada Eclipse restante. De lo contrario, puede voltearla boca abajo en cualquier momento durante sus turnos (incluso inmediatamente después de reclamarla, aunque puede guardarla para más adelante) para recibir el beneficio que se muestra. Mantenga las losetas boca abajo ya que pueden ser importantes durante el Eclipse final. Consulte el Apéndice para conocer la capacidad de cada ficha.

Ejemplo: El rojo mueve a su trabajador al Tablero de acción Cantera (3) para hacer una acción de adoración (A). El azul ya tiene un trabajador en esa zona del templo por lo que el Rojo tiene que pagar 1 cacao y trasladar al trabajador azul previamente bloqueado al área general del Tablero de Acción. (B)

El rojo avanza en el templo verde (porque la zona del templo mostró el ícono verde), obteniendo 2 de cacaos. Luego el rojo decide tomar la loseta de Descubrimiento que se muestra en la zona del templo y paga 1 cacao (más otro cacao por la loseta misma) para reclamarlo (C).



Cuando avance en uno de los tres templos, mueva su marcador hacia arriba un peldaño.

Si es un peldaño menor, reclame inmediatamente la recompensa que se muestra en ese peldaño.

Nota: El ícono * significa cualquier recurso (madera, oro o piedra).



Si es un Peldaño mayor puede reclamar una de las losetas de Descubrimiento presentes en el peldaño (si hay alguno presente allí) O reclamar la recompensa que se muestra en el paso.



Si es el penúltimo peldaño, no pasa nada, simplemente desbloquea la condición de puntuación al final del juego que se muestra en la loseta de Bonificación del Templo en esa etapa.



Si es el peldaño más alto, solo puedes avanzar si no hay marcadores de jugador en dicho espacio. Si ya hay otro jugador presente en el escalón superior, simplemente no avanzas.



REALIZAR UNA ACCION PRINCIPAL

Para realizar la acción Principal de un Tablero de acción, cuente el número de trabajadores desbloqueados de los diferentes colores previamente presentes en el tablero (ignorando al trabajador recién movido). **Debe pagar esta cantidad;** si no puede, no puede realizar la acción Principal.

Coloque el trabajador trasladado en el área general del Tablero de Acción en cuestión.

Después de pagar el costo en cacao, realice la acción Principal del Tablero de Acción como se detalla a continuación.

Cada tablero de acción tiene una acción principal diferente, excepto el Palacio (1), que no tiene una acción principal.

Para propósito de resolver la acción principal, cuando cuente a sus trabajadores en cualquiera de los Tableros de Acción, siempre el límite máximo será 3. Por lo tanto, incluso si tiene los 4 trabajadores en el mismo Tablero de Acción al resolver una acción Principal, sólo podrá contar con 3 trabajadores. Cuando cuente a los trabajadores por los efectos de la acción, siempre incluya al trabajador que acaba de colocar allí.

Cuando hace una Acción principal siempre debe resolver sus efectos, juntando o pagando los recursos necesarios. No puede tomar una acción Principal solo para potenciar a uno de sus trabajadores sin implementar completamente sus efectos.

Ejemplo: las negras mueven a un trabajador al Tablero de Acción de Cantera (3) para realizar una acción Principal allí. Hay 3 colores de trabajadores desbloqueados presentes: rojo, amarillo y negro (uno de los trabajadores previamente colocados por el Negro), por lo que el costo de la acción es de 3 cacaos. El trabajador azul bloqueado no cuenta para el costo de la acción.

Descripción de las principales acciones.

Palacio (1)

El tablero de Acción del Palacio (1) NO tiene una acción Principal. Cuando mueva a un trabajador aquí, solo puede colocarlo en una ficha Real para realizar una acción de Adoración o en el área general para realizar una acción de Recoger cacao.

Bosque (2), Cantera de Piedras (3), Depósito de Oro (4)

Cuente el número de sus trabajadores desbloqueados en el área general del Tablero este Tablero (incluido el trabajador que acaba de mudar) para seleccionar una fila de él. Use el poder de su trabajador de menor valor para seleccionar una columna en el Tablero de acción. Obtenga las recompensas (madera, piedra, oro, cacao, puntos de victoria o avances del templo) que se muestran en la celda correspondiente. Luego potencie a uno de sus trabajadores del mismo Tablero. Si tiene 3 o más trabajadores en ese Tablero, puede potenciar dos veces (recuerde que sólo puede potenciar a los trabajadores del mismo Tablero de Acción).

Ejemplo: El jugador Azul realiza una acción Principal en el Tablero de Acción del Bosque (2) con dos trabajadores: potencia de 2 y 5. Dado que el valor más bajo es 2, esto le otorga al jugador 2 madera y la capacidad de potenciar a un trabajador en este tablero de Bosque (2).



Alquimia (5)

Elija una loseta de Tecnología en este Tablero de Alquimia (5) observando las siguientes restricciones:

1. Si solo tiene un trabajador en este Tablero, debe seleccionar desde la primera fila.
2. Si tiene dos o más trabajadores en el Tablero, puede seleccionar de cualquier fila.
3. **EXCEPCIÓN:** Si sólo tiene un trabajador en este Tablero pero su poder es 4 o 5, aún puede elegir de la segunda fila, pero al hacerlo perderá el poder de potenciar que obtendría de esta acción.

Pague el costo en oro como se muestra en la loseta seleccionada y coloque uno de sus marcadores de Tecnología (discos de madera) para marcar que ha adquirido esta Tecnología. Consulte el Apéndice para obtener una explicación del beneficio continuo de cada loseta de Tecnología.

Si hubiese discos de otros jugadores en dicha tecnología, **cada uno de los rivales con un disco recibiría tres PV.**

Nunca se podrá desarrollar una Tecnología que haya sido adquirido anteriormente (no puede colocar un marcador en una loseta de Tecnología con uno de sus marcadores presente).

Después de colocar el marcador de Tecnología, avance un peldaño en uno de los templos, dependiendo de la columna a la que pertenezca la Tecnología seleccionada.

Por último, potencie a uno de tus trabajadores en el Tablero de Alquimia (5), a menos que haya usado la tercera opción al seleccionar la loseta (usando un solo trabajador de 4 o 5 poderes para colocar tu marcador en una Tecnología de la segunda fila).

Ejemplo: El Azul está realizando la acción Alquimia (5) usando un solo trabajador con un poder de 4. Puede ganar una Tecnología de la primera fila y potenciar al trabajador a un 5, o ganar una Tecnología de la segunda fila sin potenciar al trabajador (debido a la opción de excepción).



Potenciar un trabajador:

Cuando una habilidad le permite potenciar a uno de sus trabajadores, seleccione uno de sus trabajadores desbloqueados y gire el dado que representa al trabajador al lado que muestra **un** número más alto, para aumentar su poder. Si esto hace que el trabajador alcance un poder de 6, inmediatamente desencadena una Ascensión, que se

detallará más adelante en las reglas. Si una habilidad le permite potenciar dos veces, puede potenciar al mismo trabajador dos veces o dos trabajadores distintos una vez cada uno.

Nobles (6)

Permiten construir edificios en la avenida de los muertos a cambio de 2 unidades de madera. Pague 2 maderas para tomar el primer Edificio disponible del lado izquierdo de la fila de Edificios en el Tablero Principal (es importante que estos Edificios siempre se tomen de izquierda a derecha), y colóquelo en el espacio disponible más a la izquierda de una de las filas de Edificio del Tablero de los Nobles (6):

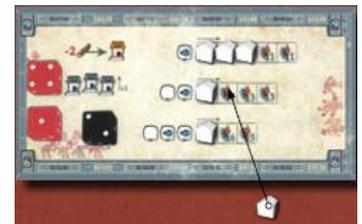
- Si tiene 1 trabajador en este tablero de acción: coloque el edificio en el espacio vacío más a la izquierda de la fila superior. Si no hay espacios vacíos, no puede realizar esta acción.
- Si tiene 2 trabajadores en este tablero de acción: colóquelo en el espacio vacío más a la izquierda de la fila central. Si no hay espacios vacíos en la segunda fila, colóquelo en la fila de arriba, si es posible.
- Si tiene 3 trabajadores en este tablero de acción: colóquelo en el espacio vacío más a la izquierda de la fila inferior. Si no hay espacios vacíos en la tercera fila, colóquelo en una de las filas de arriba, si es posible.

Luego, obtenga un número de PV igual al valor impreso del espacio que cubrió con el Edificio, y avance su marcador un paso en la pista de la Avenida de los Muertos, hasta un máximo de 9.

Luego, potencie a uno de sus trabajadores del Tablero de Nobles (6). Si tiene 3 o más trabajadores en el tablero puede potenciar dos veces en este lugar (como siempre, sólo puede potenciar a los trabajadores en este Tablero de Acción).

Ejemplo: el jugador rojo está realizando la acción principal de Nobles (6) con dos trabajadores. El rojo paga 2 maderas y coloca un Edificio en el espacio más a la izquierda de la fila central.

El rojo avanza su marcador en la pista de Avenida de los Muertos en uno e inmediatamente obtiene 4 VP.



Decoraciones (7)

Paga 3 deoros para seleccionar una de las 4 losetas de decoración disponibles. Por cada trabajador adicional que tenga en este Tablero de Acción, recibirá un descuento de 1 oro en el costo (a un mínimo de 1 oro).

Agregue la loseta de Decoración elegida a la Pirámide usando las siguientes restricciones:

- Debe colocarse en uno de los espacios marcados.
- Solo puede colocar en los espacios marcados con un "2" si hay una capa de mosaicos de Pirámide debajo de sus dos cuadrados Y hay una Decoración en el espacio más cercano marcado con "1".
- Solo puede colocar en los espacios marcados con un "3" si hay dos capas de mosaicos de Pirámide debajo de sus dos cuadrados y hay una Decoración en el espacio más cercano marcado con "2".
- Solo puede colocar en los espacios marcados con un "4" si hay tres capas de mosaicos de Pirámide debajo de sus dos cuadrados Y hay una Decoración en el espacio más cercano marcado con "3".
- La loseta debe ser colocada de modo que las flechas señalen hacia el centro de la pirámide.



Al colocar la loseta, verifique los iconos que está cubriendo. Por cada ícono que esté cubierto por un ícono del mismo tipo en la loseta de Decoración, obtén 1 PV.

Si obtuviste 1 PV por un ícono que es rojo, verde o azul en el mosaico de Decoración (el color del ícono que está siendo cubierto no importa), también avanza en el templo correspondiente.

Luego, gana 3 PV adicionales y avanza tu marcador un peldaño en la pista de la pirámide. Luego, potencia a uno de tus trabajadores en el Tablero de Acción de Decoraciones (7) y saca una nueva loseta de Decoración para rellenar la oferta de losetas.

Ejemplo: El negro coloca una loseta de Decoración que muestra un ícono azul y uno rojo en el espacio que se muestra en el nivel dos. Uno de los íconos coincide con el ícono cubierto debajo, de modo que las negras obtienen $1 + 3 = 4$ puntos de victoria y avanzan una vez en el templo azul. Aunque al negro le hubiera gustado colocar la loseta de

Decoración en el nivel tres para que ambos iconos coincidieran, no está permitido, ya que el nivel 2 no está aún cubierto por una Decoración.

Construcción (8)

Puede seleccionar una de las losetas de Pirámide disponibles y agregarla a la Pirámide por cada trabajador que tenga en el Tablero de Construcción (8). Debe añadir al menos una loseta.

- Puede colocar una loseta de Pirámide en el primer nivel (fondo) en uno de los espacios vacíos pagando 2 piedras. Puntúe 1 PV por cada loseta añadida en el primer nivel.
- Puede colocar una loseta de Pirámide en el segundo nivel, sobre la intersección de cuatro fichas del primer nivel, pagando 2 piedras y 1 madera. Consigue 3 PV por cada loseta añadida al segundo nivel.
- Puede colocar una loseta de Pirámide en el tercer nivel, sobre la intersección de cuatro fichas del segundo nivel, pagando 2 piedras y 2 maderas. Consigue 5 PV por cada loseta añadida al tercer nivel.
- Puede colocar la loseta superior de la Pirámide (el cuarto nivel) sobre la intersección de las cuatro fichas que forman el tercer nivel de la Pirámide, pagando 2 piedras y 3 maderas. Puntuación 7 PV si coloca.

Efecto adicional: si se colocó una loseta en el cuarto nivel de la Pirámide, se considera terminada. El jugador activo debe mover inmediatamente el disco Calendario blanco a la posición del disco Calendario negro. Esto activará un Eclipse final, como se describe en la sección Eclipse y Fin del juego, y finalizará el juego.

Puede rotar la loseta de la forma que quiera. Al colocar la loseta, verifique los iconos que está cubriendo. Por cada ícono que esté cubierto por un ícono del mismo tipo en la loseta de Pirámide recién colocada, obtenga 1 PV.

Si obtuviste 1 PV por un ícono que es rojo, verde o azul en la loseta de Pirámide recién colocada (el color del ícono que está siendo cubierto no importa), también avanza en el templo correspondiente.

Luego avance su marcador un paso en el track de la Pirámide.

Si agrega más de una loseta a la Pirámide, siempre resuelva por completo todos los efectos de una antes de agregar la siguiente loseta, incluida la puntuación de los PV, el avance en el track de la Pirámide, así como los avances del templo, si los hay.

Luego, potencie a uno de sus trabajadores del Tablero de Construcción (8). Si tiene 3 o más trabajadores en ese tablero puede potenciar dos veces en su lugar. Finalmente, saca nuevas losetas de Pirámide para rellenar la oferta.

EJEMPLO

El azul está colocando una loseta en la Pirámide, girándola para maximizar los beneficios. El costo de esta colocación es de 2 piedras y 1 madera (ya que la nueva loseta agregada se está colocando en el segundo nivel), y obtendrá $3 + 3 = 6$ Puntos de Victoria, 3 por colocarse en el segundo nivel y un adicional 3 para hacer coincidir los iconos que se cubren con los iconos en la loseta de la pirámide. Además, el jugador avanza una vez en el templo azul, ya que uno de los iconos que obtuvo 1 PV es azul.

Ascensión

La ascensión se dispara inmediatamente cuando un trabajador alcanza el poder 6 debido a una potenciación.

Cuando esto suceda, realice todo lo siguiente:

- Avance su marcador un paso en la pista de la Avenida de los Muertos (temáticamente, su trabajador tendrá un entierro a lo largo del camino), hasta un máximo de 9.
- Mueva el dado que representa al trabajador recién ascendido al Tablero de Acción del Palacio (1) (colocándolo en el área general), y reinícielo a una potencia de 1. Este es un "nuevo" trabajador ahora.
- Seleccione una de las recompensas que se muestran en la rueda de Ascensión:
 - ☐ Consigue 5 PV
 - ☐ Gana 5 de cacaos
 - ☐ Avanza tu marcador un peldaño en uno de los templos
 - ☐ Pague 3 cacaos para avanzar su marcador dos veces en los templos (una vez en dos diferentes o dos veces en el mismo templo)
 - ☐ Si solo tienes 3 trabajadores en juego, gana tu 4to trabajador (con un poder inicial de 3), colocándolo en el área general del Tablero de Acción del Palacio (1). Además, gana 2 cacaos.
- Avance el disco blanco en la pista del Calendario una vez. Esto podría desencadenar un Eclipse.

Nota: Es posible que más de 1 de sus trabajadores ascienda en el mismo turno. Si esto sucede, resuelva completamente el procedimiento anterior para cada trabajador Ascendido, pero active un Eclipse solo después de que termine su turno si corresponde.

ECLIPSE Y FINAL DEL JUEGO

Un Eclipse (una puntuación) se activa después de que el disco blanco en la pista del Calendario alcanza el espacio ocupado por el disco negro. Si algún efecto desplazara el disco blanco más allá de la posición ocupada por el disco negro, detenga el movimiento al llegar al disco negro e ignore cualquier movimiento adicional.

•• Si el disco blanco alcanzó el espacio del disco negro en el turno del último jugador, juegue una ronda completa más (cada jugador juega un turno más, incluido el último jugador), y luego proceda a la puntuación como se describe a continuación.

•• Si el disco blanco alcanzó el espacio del disco negro en el turno de otro jugador (no en el turno del último jugador), finalice la ronda actual (dando a todos los jugadores el mismo número de turnos), y luego juegue otra ronda completa como se describió anteriormente, antes de continuar a la puntuación.

EJEMPLO

En un juego de 4 jugadores, el segundo jugador (que tiene la ficha de orden de jugador "2") asciende a un trabajador, moviendo el disco de luz hacia el espacio en la pista del calendario ocupada por el disco negro. Después de que el segundo jugador termina su turno, el tercero y el cuarto (último jugador) aún realizan sus turnos de manera normal. Después de eso, cada jugador tiene un turno más (se juega una ronda completa), antes de que los jugadores procedan a resolver un Eclipse.

Puntuación de Eclipse:

Durante cada Eclipse, resuelva los pasos a continuación:

1. Avenida de los Muertos: cada jugador anota tantos puntos como el número de pasos avanzados en la avenida de los muertos multiplicado por el menor valor visible en la fila de edificios por construir. Los marcadores en esta avenida permanecen en su sitio.

2. El jugador más avanzado en el track de Pirámide anota 4 PV.

3. Cada jugador anota puntos por cada paso avanzado en el track de Pirámide (4/3/2 puntos en el Primer/Segundo/Tercer eclipse)

4. Resetea el Track de Pirámide para todos los jugadores, moviendo todos los marcadores a su posición inicial. **Éste es el único Track que se resetea después de cada Eclipse.**

5. Cada jugador anota puntos por conjuntos de máscaras distintas. Cada conjunto proporciona 1/3/6/10/15/21/28 puntos si contiene 1/2/3/4/5/6/7 máscaras distintas.

6. Los jugadores deben alimentar con cacao a sus trabajadores (1 cacao por cada dado con valor 1/2/3 y 2 cacaos por cada dado con valores 4/5). Por cada trabajador que no se pueda o no quiera alimentar el jugador perderá 3 puntos (no se puede bajar de 0 puntos).

7. Al término del primer y segundo eclipse se vuelve a colocar el marcador blanco en la primera casilla del calendario, mientras que el marcador negro se ajusta según el número de jugadores:

- 2 jugadores:
 - Primer Eclipse: poner en 9.
 - Segundo Eclipse: poner en 8.
 - Además, se sacan 2 losetas iniciales y se mueven a los 3 trabajadores de uno de los colores no utilizados a los primeros 3 tableros de acción (diferentes) que se muestran en las losetas iniciales.
 - Repita lo anterior.

- 3 jugadores:
 - Primer Eclipse: poner en 10.
 - Segundo Eclipse: poner en 9.
 - Además, se sacan 2 losetas iniciales y se mueven a los 3 trabajadores de uno de los colores no utilizados a los primeros 3 tableros de acción (diferentes) que se muestran en las losetas iniciales.
- 4 jugadores:
 - Primer Eclipse: poner en 11.
 - Segundo Eclipse: poner en 10.

8. Si este es el tercer Eclipse, o si este Eclipse se activó al colocar la loseta de Pirámide final, cada jugador que haya calificado para una o más losetas de Bonificación de Templo (al estar en el penúltimo o más alto escalón de un templo) obtiene PV adicionales basados en las fichas de bonificación que hayan alcanzado. Consulte el Apéndice para obtener una explicación de todas las fichas de bonificación.

Después de resolver el tercer Eclipse (o el Eclipse activado mediante la colocación de la última pirámide), el juego ha terminado. El jugador con más PV es el ganador. En caso de empate, el jugador empatado con la mayor cantidad de cacao restante es el ganador. Si todavía está empatado, el jugador empatado con el número más bajo en su ficha de Orden de jugador es el ganador.

VARIANTE DE LOSETAS INICIALES

Una vez que haya jugado Teotihuacan varias veces, es posible que desee utilizar un método alternativo para recibir sus losetas iniciales. Sin embargo, tenga en cuenta que esta variante se recomienda solo para jugadores con un sólido conocimiento de las reglas y suficiente experiencia para poder formar una estrategia desde los primeros momentos del juego.

En lugar de repartir 4 losetas iniciales a cada jugador, coloca una cantidad de fichas iniciales boca arriba en el centro de la mesa. El número depende del número de jugadores (6/8/10 losetas de inicio para 2/3/4 jugadores). Para cada loseta inicial que permita a un jugador recibir una loseta de descubrimiento, saque una loseta de descubrimiento y colóquela junto a la loseta de inicio por el que fue obtenido.

Comenzando con el primer jugador, cada jugador saca una loseta inicial (posiblemente con la loseta de Descubrimiento al que está vinculado). Después de que cada jugador haya seleccionado 1 loseta inicial, cada jugador toma otra ficha inicial, esta vez en orden inverso. Esto significa que el último jugador reclutará 2 losetas iniciales seguidas. Después de que cada jugador haya tomado sus losetas iniciales, proceda con la configuración normalmente.

ECLIPSE OSCURO: VARIANTE DE MUERTE SÚBITA

En un juego regular de Teotihuacan, los jugadores siempre deben tener tiempo suficiente para prepararse para un Eclipse. Sin embargo, si deseas jugar una versión más despiadada del juego, puedes usar las reglas alternativas a continuación.

- Un Eclipse (puntuación) ocurre inmediatamente después del turno del jugador que ha causado que el disco BLANCO llegue al espacio ocupado por el disco NEGRO. No se realizan turnos adicionales, los jugadores simplemente anotan y preparan más juegos (o terminan el juego) normalmente, procediendo con el siguiente jugador.
- Se aplican las mismas reglas para terminar el juego: puede terminar abruptamente en medio de una ronda si se activa el tercer Eclipse, o si se activó un Eclipse al terminar la Pirámide.
- Si los jugadores están empatados por los PV y el cacao al final del juego, el jugador con el número más alto en la ficha de Orden del Jugador gana el juego (en lugar del jugador con el número más bajo).

APÉNDICE

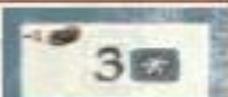
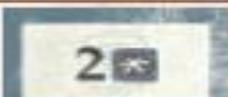
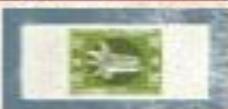
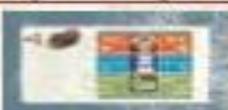
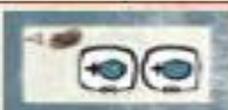
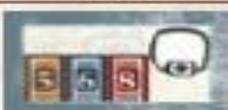
LOSETAS REALES

 <p>Gana 1 cacao más que el poder del trabajador bloqueado.</p>	 <p>Paga 1 cacao para recibir 1 madera y 1 piedra. Puedes hacer esto tantas veces como el poder del trabajador bloqueado.</p>	 <p>Paga 1 recurso para recibir 2 cacaos. Puedes hacer esto tantas veces como el poder del trabajador bloqueado.</p>
 <p>Puntúe 2 PV por cada uno de lo que sea más bajo: el número de Tecnologías con su marcador o el poder del trabajador bloqueado.</p>	 <p>Puntúe 2 PV por cada uno de lo que sea más bajo: su posición en el Track de Pirámide o el poder del trabajador bloqueado.</p>	 <p>Pague 1 cacao para recibir 1 oro y 1 piedra. Puede hacerlo tantas veces como el poder del trabajador bloqueado.</p>
 <p>Gaste 1 cacao y 1 recurso para recibir tantos recursos como el poder del trabajador bloqueado (cualquier combinación)</p>	 <p>Gaste 1 cacao y avance en cualquier templo. Puede hacer esto tantas veces como el poder del trabajador bloqueado menos 1.</p> <p>Nota: Bloqueando 1 trabajador con un poder de 1 no tiene efecto aquí</p>	 <p>Puntúe 1 PV por cada uno de lo que sea más bajo: su posición en la avenida de los muertos o el poder del trabajador bloqueado.</p>

LOSETAS DE TECNOLOGÍA

 <p>Cada vez que mueva un trabajador hacia el Tablero de Acción de Palacio (1), gana 1 cacao</p>	 <p>Después de realizar la acción principal en Alquimia (5) o Nobles (6) gana 3 PV</p>	 <p>Después de realizar la acción principal en Bosque (2), Cantera de Piedra (3) o Depósito de oro (4) obtiene una madera, piedra u oro extra respectivamente</p>
 <p>Después de realizar la acción principal en Bosque (2), Cantera de Piedra (3) o Depósito de oro (4) obtiene un Cacao y 1 PV.</p>	 <p>Después de realizar la acción principal en Decoraciones (7) gana 4 PV.</p>	 <p>Después de realizar la acción principal en Construcción (8) gana 3 PV (independiente de las losetas colocadas)</p>
 <p>Después de resolver 1 o más potenciaciones ganadas al realizar una acción principal, puede pagar 1 cacao y ganar una potenciación adicional (en el mismo tablero de Acción).</p>	 <p>Cuando realiza la acción principal de Construcción (8) resuélvala como si tuviera un trabajador adicional que también garantiza el descuento de 1 recurso.</p>	 <p>Después de realizar la acción principal en Construcción (8) avance su marcador una vez en 1 templo (independiente del número de losetas colocadas)</p>

LOSETAS DE DESCUBRIMIENTO

 <p>Gana 3 recursos</p>	 <p>Gana 2 recursos</p>	 <p>Gana 4 cacaoos</p>
 <p>Avance en el templo verde</p>	 <p>Avance en el templo azul</p>	 <p>Avance en el templo rojo</p>
 <p>Avance 1 vez en un templo.</p>	 <p>Puntúe 4 PV.</p>	 <p>Potencie hasta 2 de sus trabajadores NO bloqueados (o 2 veces el mismo)</p>
 <p>Úsela cuando mueva un trabajador, para mover un segundo trabajador del mismo tablero de Acción al mismo Tablero de Acción.</p>	 <p>Úsela en lugar de su movimiento normal para mover 1 de sus trabajadores a una distancia ilimitada (Puede combinarse con los efectos de doble movimiento)</p>	 <p>Úsela al resolver una Acción principal en Alquimia (5), Nobles (6) o Construcción (8) para tratar la acción como si tuviera un trabajador adicional presente.</p>
 <p>Úsela para ignorar el pago de cacao en una transacción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pagar por una Acción Principal • Pagar por una Adoración (incluyendo el coste de desbloquear el trabajador de otro jugador) • Pagar salario durante el Eclipse 		 <p>Avance 1 vez en la Avenida de los Muertos (hasta un máximo de 9)</p>
 <p>Éstas son máscaras usadas para puntuar durante el Eclipse. El número pequeño en la esquina inferior derecha muestra cuántas copias de cada máscara existe. Máscaras de números más bajos son menos comunes, lo que las hace más valiosas.</p>		

LOSETAS DE INICIO

 <p>Avance en la Avenida de los Muertos y gane 2 cacao y 3 maderas</p>	 <p>Avance en el Templo verde (ganando su recompensa) y gane 2 piedras y 3 oros.</p>	 <p>Avance en el Templo azul (ganando su recompensa) y gane 4 maderas y 3 piedra.</p>
 <p>Elija la loseta de Tecnología del número más bajo en el tablero de Alquimia (5) y ponga su marcador en ella gratis. Gane el avance en el templo asociado (y su recompensa) + 2 recursos cualquiera.</p>	 <p>Elija la loseta de Tecnología del número más bajo en el tablero de Alquimia (5) y ponga su marcador en ella gratis. Gane el avance en el templo asociado (y su recompensa) + 2 oros.</p>	 <p>Aumente el poder de 1 de sus trabajadores iniciales. Gane 3 maderas y 1 oro.</p>
 <p>Avance en el Templo rojo (ganando su recompensa) y gane 5 cacao y 2 oros.</p>	 <p>Avance en el Templo azul (ganando su recompensa) y gane 2 cacao y 4 piedras.</p>	 <p>Avance en cada uno de los 3 Templos (ganando sus recompensas).</p>
 <p>Gana 3 cacao y 5 maderas.</p>	 <p>Gana 3 cacao, 2 maderas y 3 piedras.</p>	 <p>Gana 1 madera, 2 piedras y 3 oros.</p>

 <p>Avance en el Templo rojo (ganando su recompensa), aumente el poder de 1 de sus trabajadores iniciales + 5 cacaos.</p>	 <p>Avance en el Templo verde (ganando su recompensa), aumente el poder de 1 de sus trabajadores iniciales + 5 cacaos.</p>	 <p>Avance en los Templos azul y rojo (ganando sus recompensas) + 2 recursos cualquiera.</p>
 <p>Gane 2 cacaos y 3oros. Puede reclamar una loseta de Descubrimiento al azar (pagando su coste). Puede mirar la loseta de Descubrimiento antes de tomarla.</p>	 <p>Gane 3 piedras y 1 oro. Puede reclamar una loseta de Descubrimiento al azar (pagando su coste). Puede mirar la loseta de Descubrimiento antes de tomarla.</p>	 <p>Avance en la Avenida de los Muertos y gane 1 madera y 2 piedras.</p>

LOSETAS DE BONIFICACIÓN DE TEMPLO

 <p>Puntúe su set de máscaras más alto una vez más</p>	 <p>Puntúe 3 PV por cada Loseta de Tecnología con uno de sus trabajadores</p>	 <p>Puntúe 15 PV.</p>
 <p>Puntúe 3 PV por cada peldaño progresado en la Avenida de los Muertos.</p>	 <p>Puntúe 9 PV por cada loseta de Bonus que haya alcanzado, incluyendo esta misma.</p>	 <p>Puntúe 2 PV por cada loseta de Descubrimiento NO máscara que tenga (usada o NO usada).</p>
 <p>Puntúe para sus trabajadores: por cada trabajador con poder 1-3 puntúe 4 PV. Por cada trabajador con poder 4-5 puntúe 9 PV.</p>		