

## TEOTIHUACÁN – Riassunto regolamento

### SETUP

- Piazzare plance a caso da 2 a 7 (1 e 8 sono quelle fisse)
- In Plancia Palazzo[1]=> prendere 3 tessere reali, una per categoria(A,B,C)
- In Plancia Alchimia[5]=> prendere 6 tessere tecnologia, piazzarle in ordine crescente iniziando da riga 1
- In Plancia Decorazione[7]=> prendere tessere decorazione, le restanti incolonnarle sulla stessa plancia
- In Plancia Costruzione[8]=> posizionare 3 tasselli piramide
- In spazio templi=> prendere 3 bonus per ogni penultimo step
- In Calendario=> segnalino bianco sullo 0, nero su 12(4gioc) | 11(3gioc) | 10(2gioc)
- Posizionare edifici in legno tranne nello spazio più a sinistra
- Posizionare tasselli piramide come da regolamento pag.5
- Fare pila delle tessere scoperta
- Assegnare ordine di turno (1,2,3,4):1°gioc: 1 cacao. Altri: 2 cacao. Ultimo: 3 cacao
- Ogni giocatore ha 6 dischetti (per tracciato piramide, sentiero dei morti, 3 templi, PV) e 6 per il gioco e 4 dadi: uno da posizionare con valore 3 nella ruota di Ascensione, tre dal valore 1
- Distribuire a caso tessere iniziali. Ognuno ne sceglie due e prende bonus. Avanzamento tempi dà anche risorse. Potenziamiento aumenta valore di un dado. Tessera tecnologia su cui posizionare dischetto gratis. Giocatore posiziona dadi(=lavoratori) con numero 1 nelle plance azione corrispondenti a 3 dei 4 indicati nelle due tessere scelte. No due lavoratori sulla stessa plancia.
- In partite a 2/3 giocatori posizionare 3 lavoratori per giocatore mancante pescando a caso tessere iniziali per determinare posizione.

### TURNO

Alla fine di ogni turno si fa avanzare di 1 spazio il segnalino bianco sul tracciato calendario.

Si deve svolgere una sola delle due azioni seguenti:

- **Sbloccare gratuitamente tutti i propri lavoratori** (lavoratori sono bloccati se sono su area con chiave)
- **Effettuare un normale turno:**
  - o **muovere di 1/2/3 passi solo uno** dei propri lavoratori sbloccati (in ogni momento è possibile bloccare tutti i propri lavoratori pagando 3 cacao)
  - o **eseguire una delle tre azioni: raccogliere cacao, culto, azione principale.**

### TEMPIO

Se arriva negli spazi piccoli si prende la ricompensa indicata. Se si tratta di uno spazio grande si può reclamare la Tessera Scoperta sullo spazio se presente(posso scegliere quale ottenere tra quelle presenti in tale casella) pagando l'eventuale costo oppure, se non ce ne sono, ottenere la ricompensa indicata sullo spazio. Nel penultimo spazio non succede nulla se non per il conteggio finale, come indicato su ogni tessera. Lo spazio più alto è riservato ad un solo giocatore

### ASCENSIONE

Se un lavoratore raggiunge il livello 6 a causa di un potenziamento si verifica subito un **Ascensione** (ci possono essere anche due ascensioni nello stesso turno).

- Si avanza nel sentiero dei morti di un passo
- Si sposta il lavoratore con il 6 nella plancia Palazzo[1] e si riporta il suo potere a 1
- Si sceglie una ricompensa nella Ruota dell'Ascensione: 5PV, 5 cacao, 1 avanzamento in un tempio, pagare 3 cacao per 2 avanzamenti nei templi. Se si hanno solo 3 lavoratori, si prende il 4° lavoratore con valore 3 e lo si mette nella plancia Palazzo[1] e si ottengono 2 cacao.

## **ECLISSI**

**Quando il segnalino bianco raggiunge quello nero** nel Calendario avviene un'eclissi. Se il segnalino bianco raggiunge quello nero nel turno dell'ultimo giocatore si gioca ancora un round per tutti. Se è nel turno di un altro giocatore si completa questo round e poi se ne gioca ancora un round per tutti.

**Alla terza eclissi il gioco termina.**

**Conteggio dell'eclissi:**

- Ogni giocatore ottiene PV dati da: (Numero più basso nella fila degli edifici) X (spazio nel Sentiero dei Morti)
- Il/i giocatore/i più avanti nel Tracciato Piramide ottengono 4PV
- Ogni giocatore ottiene PV per ogni spazio sul Tracciato Piramide: 4PV nella 1° eclissi, 3PV nella 2° eclissi, 2PV nella 3° eclissi.
- Si azzerava il Tracciato Piramide
- Ogni giocatore organizza le proprie maschere in uno o più set con maschere differenti. Ogni set fa ottenere punti in base al numero. Le maschere non vanno mai capovolte: danno punti ad ogni eclisse:

|            |      |
|------------|------|
| 1 maschera | 1PV  |
| 2 maschere | 3PV  |
| 3 maschere | 6PV  |
| 4 maschere | 10PV |
| 5 maschere | 15PV |
| 6 maschere | 21PV |
| 7 maschere | 28PV |

- Ogni giocatore paga i salari: 1 cacao per ogni lavoratore + 1 cacao per ogni lavoratore con potere 4/5. Per ogni lavoratore non pagato si perdono 3PV. Non si va mai a punti negativi.
- Riportare il segnalino bianco sullo zero e ripristinare il segnalino nero nel tracciato Calendario. Se si gioca in 2/3 giocatori si pescano le varie tessere iniziali per riposizionare i "non-giocatori" come ad inizio partita.

|                       | <b>2 gioc</b> | <b>3 gioc</b> | <b>4 gioc</b> |
|-----------------------|---------------|---------------|---------------|
| <b>Inizio partita</b> | Spazio 10     | Spazio 11     | Spazio 12     |
| <b>1° eclissi</b>     | Spazio 9      | Spazio 10     | Spazio 11     |
| <b>2° eclissi</b>     | Spazio 8      | Spazio 9      | Spazio 10     |

- Se si tratta della terza eclissi o se l'eclissi è stata attivata dal piazzamento del tassello in cima alla piramide, ogni giocatore che ha sbloccato delle Tessere Bonus nei templi (arrivando al penultimo spazio) conteggia i PV.

Dopo la 3° eclissi il gioco termina. Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità vince quello con più cacao. In caso di ulteriore parità vince chi ha la Tessera Ordine di Turno col numero più basso.

## AZIONI

- 1) **Raccogliere cacao:** Cacao = numero lavoratori di colore differente già presenti (e non bloccati) + 1. Posizionare lavorare nell'area generale della plancia. Valida in tutte le plance.
- 2) **Culto.** Se nello spazio azione è presente un lavoratore di altro colore pagare 1 cacao e liberare quel lavoratore. Non si può sbloccare così un proprio lavoratore.
  - Palazzo[1]: tre spazi possibili. Utilizzare l'abilità della tessera => (Tessera Reale pag.22)
    - o Se pago un cacao reclamo la tessera
  - Foresta [2], Cava di Pietra[3], Deposito dell'oro[4], Decorazione[7]: uno spazio azione. Scegliere una sola delle opzioni:
    - o avanzare di 1 spazio nel tempio indicato e prendere bonus (plancia Decorazione[7] si può scegliere quale).
    - o Reclamare la Tessera Scoperta pagando le risorse indicate in alto a sinistra (se ci sono). Se ha una maschera conta punti nelle eclissi. Altrimenti quando si vuole (subito o nei prossimi turni) si prendono i bonus indicati e si gira la tessera in giù (importante nell'eclissi finale).
    - o Pagare un cacao aggiuntivo per svolgere entrambe.
- 3) **Azione principale:**
  - pagare cacao = numero lavoratori non bloccati di colore differente già presenti. Se non si può pagare non si può eseguire l'azione principale.
  - Eseguire azione.
    - o **Palazzo[1]** => non ha azione principale
    - o **Foresta[2],Cava di Pietra[3],Deposito Oro[4]** =>
      - Ottenere la ricompensa: numero lavoratori indica la riga da guardare. Il lavoratore con valore minore indica la colonna.
      - Aumentare potere di 1 o 2 lavoratori (come indicato nell'icona). Con 2 potenziamenti si può potenziare due lavoratori di 1 o un lavoratore di 2 (**obbligatorio**).
    - o **Alchimia[5]** =>
      - seleziona una Tessera Tecnologia, pagare il costo in oro, posizionare un proprio dischetto. Ogni altro giocatore che ha un dischetto su questa tecnologia prende subito 3 PV. (non si può sviluppare una tecnologia già in possesso)
        - Un solo lavoratore in plancia => disponibile 1° riga
        - Due lavoratori in plancia => disponibile riga 1°/2° riga
        - Un solo lavoratore con potere 4/5=> disponibile 1°/2° riga. Però così si rinuncia al potenziamento.
      - Prendere il bonus
      - Avanzare di uno spazio sul tempio relativo e prendere relativo bonus
      - Aumentare potere di 1 lavoratore (a meno che non si sia scelta la seconda riga con un solo lavoratore di valore 4/5)(**obbligatorio**).
    - o **Nobili[6]** =>
      - Pagare 2 legni
      - Si ottiene il primo edificio e lo si posiziona nello spazio più a sinistra (numero lavoratori indica in quale riga). Se non ci sono spazi vuoti piazzarlo nella riga superiore, se possibile.
      - Ottenere PV
      - Avanzare nel Sentiero dei Morti di un passo
      - Aumentare potere di 1 o 2 lavoratori (come indicato nell'icona). Con 2 potenziamenti si può potenziare due lavoratori di 1 o un lavoratore di 2. (**obbligatorio**)

- **Decorazione[7]** =>
  - Pagare 3 oro e scegliere una Tessera Decorazione disponibile. Con due lavoratori costa un oro in meno, con tre lavoratori 2 oro in meno
  - Piazzare la Tessera Decorazione sulla piramide. Per ogni icona della piramide coperta presente nella Tessera Decorazione si ottiene 1 PV. Se una di queste icone è colorata si ottiene avanzamento(e bonus) sul relativo tempio.
    - solo su spazi indicati (pag.14 - linee ortogonali alla base)
    - devono salire sugli scalini della piramide (servono i tasselli piramide)
    - si va in ordine 1-2-3-4 senza “salti”
    - la tessera posizionata con la freccia verso il centro della piramide
  - Ottenere 3PV ulteriori e avanzare di uno spazio nel Tracciato Piramide
  - Aumentare potere di 1 lavoratore(**obbligatorio**)
  - Rimpiazzare Tessera Piramide
- **Costruzione[8]** => Il numero lavoratori presente indica quanti tasselli si possono prendere
  - Pagare le risorse relative a dove si posiziona il tassello(livello1=> 2 pietre, livello2=>2 pietre+1legno, livello3=>2pietre + 2legno,livello4=>2pietre+3legno)
  - Ottenere i relativi PV(1-3-5-7)
  - Per ogni icona coperta dalla stessa icona sul Tassello Piramide si ottiene 1PV. Se questa icona è colorata si avanza anche sul relativo tempio (e prende relativo bonus)
  - Si avanza sul tracciato piramide per ogni tessera piazzata
  - Aumentare potere di 1/2 lavoratori(**obbligatorio**). Con 2 potenziamenti si può potenziare due lavoratori di 1 o un lavoratore di 2.
  - Se viene posizionato il livello 4 la piramide è completa. Si sposta il segnalino del calendario bianco sopra quello nero. Viene attivata l'eclissi finale.