

ТЕОТИЧАККАН ГОРОД БОГОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки выступают в роли потомков знатных семей, стремящихся достичь вечной славы, развивая и расширяя Тео-тиуакан. Победные очки в игре можно получить разными способами: добиться благосклонности богов, стать величайшим архитектором или занять самые престижные места вдоль Дороги мёртвых. Но, какой бы путь вы ни выбрали, пусть боги помогут вам выиграть!

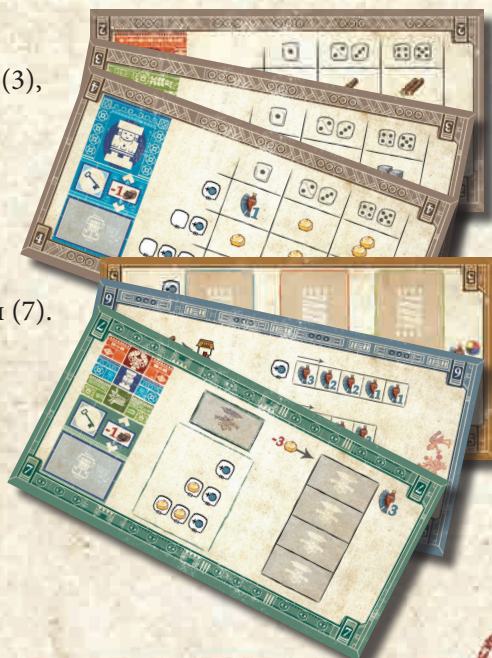
СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



6 планшетов действий (пронумерованы от 2 до 7):

- лес (2),
- каменоломня (3),
- прииск (4),
- жрецы (5),
- знать (6),
- ремесленники (7).



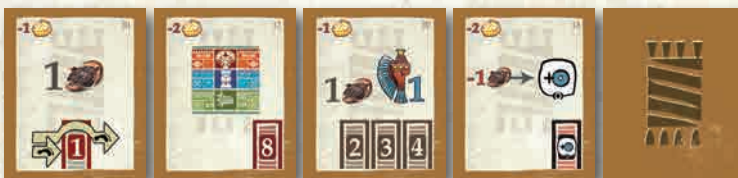
15 жетонов украшений



54 жетона открытий



9 жетонов технологий



18 начальных жетонов



9 жетонов вождей, отмеченных буквами А, В, С



7 жетонов бонусов храмов



Тёмная и светлая фишки календаря



11 зданий



32 строительных блока



4 жетона очередности хода



Компоненты игрока. В каждом наборе одного из четырёх цветов:

- 4 кубика (работника),



- 12 деревянных дисков (6 фишек технологий и 6 фишек для отслеживания прогресса игроков),

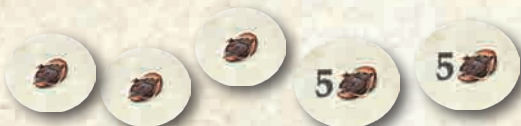


- жетон для обозначения цвета игрока.

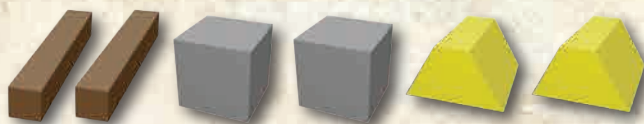


Запасы:

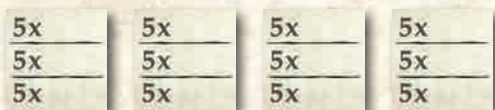
- жетоны какао номиналом «1» и «5»,



- 60 фишек ресурсов (20 дерева, 20 камня, 20 золота),



- 4 жетона множителей.



Запасы какао и ресурсов считаются неограниченными. Если они заканчиваются, воспользуйтесь жетонами множителей.

Первая партия в «Теотиуакан»?

Если это ваша первая партия в «Теотиуакан», мы настоятельно рекомендуем играть с планшетами действий, напечатанными на игровом поле. Разложите игровое поле в центре стола и сразу же переходите к 6-му этапу подготовки (см. далее). Все планшеты действий, жетоны вождей, жетоны технологий и жетоны бонусов храмов уберите в коробку, не выкладывая ни один из них на игровое поле. Кроме того, пропустите 7-й этап личной подготовки к игре.

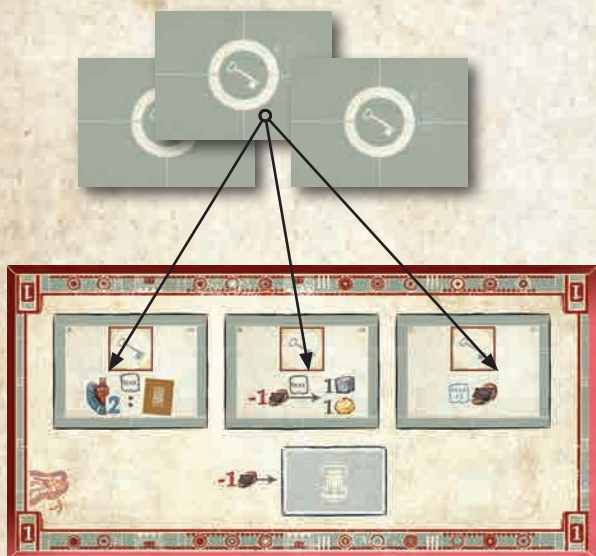
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка игрового поля

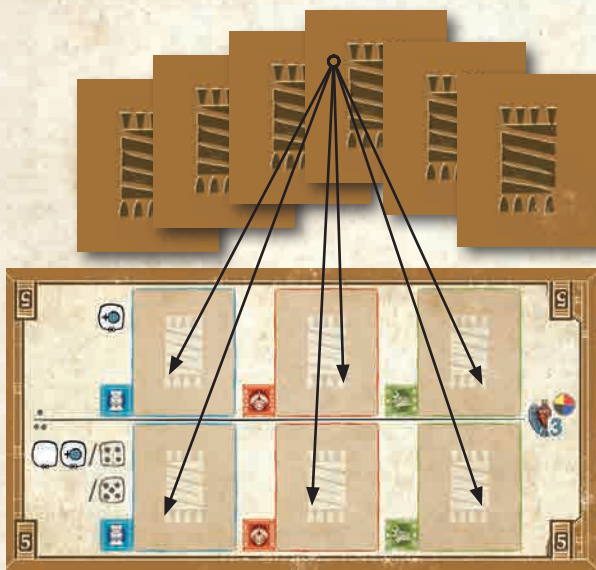
1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте планшеты действий, пронумерованные от 2 до 7, и выложите их лицевой стороной вверх в случайном порядке поверх планшетов 2, 3, 4, 5, 6 и 7, напечатанных на игровом поле. Напечатанные планшеты 1 и 8 никогда не закрываются другими планшетами действий.



3. Жетоны вождей разделены на 3 категории и отмечены соответствующей буквой (А, В, С) в левом верхнем углу. Возьмите случайным образом по 1 жетону вождя из каждой категории и положите их лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки планшета дворца (1).



4. Возьмите случайным образом 6 жетонов технологий и разложите их по номерам, указанным в их правом верхнем углу. Положите эти жетоны лицевой стороной вверх на планшет жрецов (5) в возрастающем порядке, слева направо, начиная с верхнего ряда.



5. Возьмите случайным образом 3 жетона бонусов храмов и выложите их лицевой стороной вверх на предпоследние ступени храмов.



6. Поместите светлую фишку на ячейку «0» календаря, а тёмную фишку — на указанную ниже ячейку в зависимости от числа игроков:

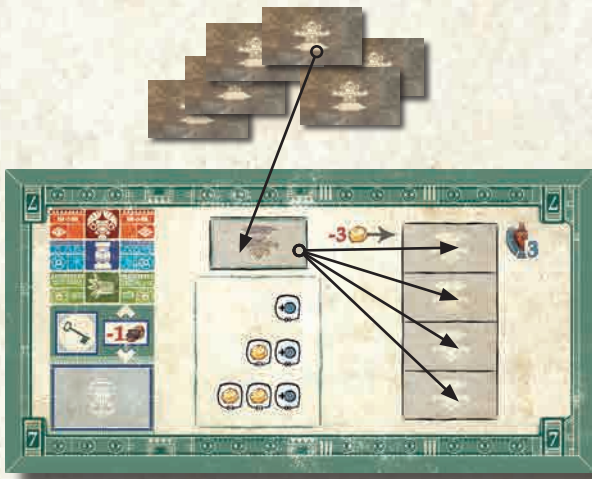
- при игре вчетвером — на ячейку «12»,
- при игре втроём — на ячейку «11»,
- при игре вдвоём — на ячейку «10».



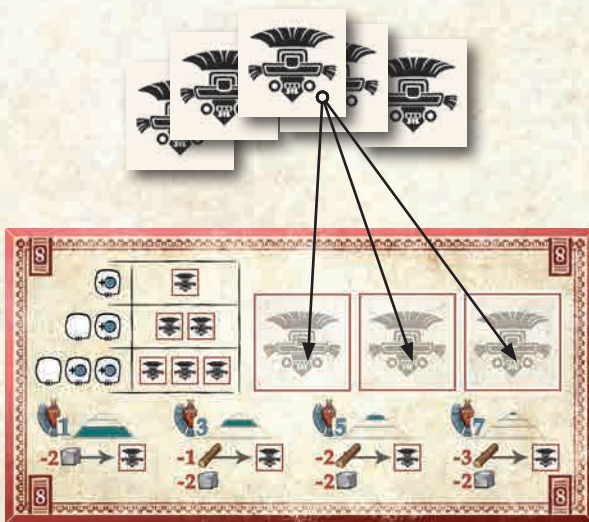
7. Поместите на каждую ячейку ряда зданий по 1 деревянному зданию, за исключением крайней левой ячейки.



8. Перемешайте все жетоны украшений и сложите их стопкой лицевой стороной вниз на планшете ремесленников (7). Затем возьмите из стопки 4 жетона украшений и положите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них ячейки планшета.



9. Перемешайте все строительные блоки и сложите их несколькими стопками лицевой стороной вниз рядом с планшетом архитектора (8). Затем возьмите 3 строительных блока и положите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них ячейки планшета.



10. Затем выложите из случайных строительных блоков основание пирамиды определённой формы в зависимости от числа игроков.



11. Перемешайте все жетоны открытий и сложите их несколькими стопками лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

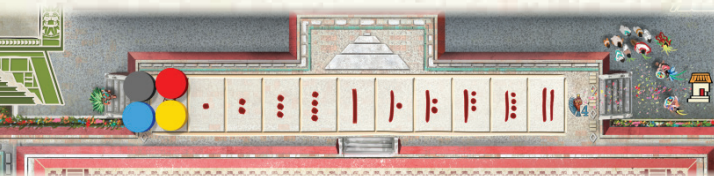


12. Возьмите 5 жетонов открытий и положите их лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки рядом с местами поклонения следующих планшетов действий: дворец (1), лес (2), каменоломня (3), прииск (4), ремесленники (7).



Личная подготовка к игре

1. Каждый игрок получает жетон для обозначения выбранного цвета, а также всех работников (кубики) этого цвета.
2. Случайным образом определите первого игрока. Он получает 1 какао и жетон очередности хода с цифрой 1.
3. Игрок, сидящий справа от первого игрока (направление против часовой стрелки), получает 3 какао и жетон очередности хода с цифрой, равной числу игроков (2 — при игре вдвоём, 3 — при игре втроём, 4 — при игре вчетвером). Далее этот жетон будет называться жетоном последнего игрока.
4. Остальные игроки получают по 2 какао и соответствующие жетоны очередности хода (игрок слева от первого игрока получает жетон с цифрой 2, следующий — с цифрой 3).
5. Игроки берут по 12 деревянных дисков своего цвета. Каждый игрок должен оставить себе 6 дисков в качестве фишек технологий, а остальные 6 разместить в следующих местах на игровом поле:



- у Дороги мёртвых,



13. Возьмите 6 жетонов открытий и положите их лицевой стороной вверх на широкие плиты Дороги мёртвых: 3 жетона на 1-ю широкую плиту, 2 жетона — на 2-ю, 1 жетон — на 3-ю.



14. Возьмите ещё несколько жетонов открытий и положите их лицевой стороной вверх на широкие ступени храмов: при игре вдвоём выложите столько жетонов, сколько указано первым числом на ступенях, при игре втроём — вторым, при игре вчетвером — третьим.



- у подножия каждого из 3 храмов,



- на ячейке «0» шкалы победных очков.









6. ЕСЛИ ЭТО ВАША ПЕРВАЯ ПАРТИЯ:

- каждый игрок выставляет 1 работника с силой «3» на круг вознесения;









- вдобавок к уже имеющемуся какао игроки получают:







- 1-й игрок:

- 5 какао ,
- 1 дерево ,
- 2 камня ,
- 4 золота ,
- продвижение на 1 ступень в зелёном  храме (что приносит 1 какао );








- 2-й игрок:

- 5 какао ,
- 4 дерева ,
- 1 камень ,
- продвижение на 1 ступень в красном  и синем  храмах (что приносит 1 победное очко и 1 камень );

- 3-й игрок (при игре втроём или вчетвером):

- продвижение на 1 плиту по Дороге мёртвых ,
- 4 какао ,
- 3 дерева ,
- 4 камня ,
- продвижение на 1 ступень в синем  храме (что приносит 1 золото );

- 4-й игрок (при игре вчетвером):

- 2 дерева ,
- 5 золота ,
- продвижение на 1 ступень в зелёном  храме (что приносит 1 какао ,
- технологию: ставит 1 фишку на последний жетон технологии  в 1-м ряду (что приносит продвижение на 1 ступень в зелёном  храме, которое, в свою очередь, приносит 1 какао );

- игроки должны выставить начальных работников в общую область на указанных планшетах действий:

Общая область

Правила часто ссылаются на понятие общей области при упоминании планшетов действий.

Все работники (кубики), расположенные на планшетах действий, считаются находящимися в общей области, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ работников, находящихся в местах поклонения (см. далее). Выставляя работника в общую область, не закрывайте им никакие изображения.

- 1-й игрок:








- работника с силой «2» к знати (6),
- работника с силой «1» в лес (2),
- работника с силой «1» к архитектору (8);

- 2-й игрок:

- работника с силой «2» к ремесленникам (7),
- работника с силой «1» в лес (2),
- работника с силой «1» в каменоломню (3);

Сила работников

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

- 3-й игрок (при игре втроём или вчетвером):
 - работника с силой «1» во дворец (1),
 - работника с силой «1» в лес (2),
 - работника с силой «1» к ремесленникам (7);
 - 4-й игрок (при игре вчетвером):
 - работника с силой «1» в каменоломню (3),
 - работника с силой «1» на прииск (4),
 - работника с силой «1» к жрецам (5).
7. ЕСЛИ ЭТО НЕ ПЕРВАЯ ВАША ПАРТИЯ:
- каждый игрок выставляет 1 работника с силой «3» на круг вознесения, задаёт 3 другим работникам начальную силу «1» и размещает их рядом с жетоном, обозначающим его цвет;
 - случайным образом раздайте каждому игроку по 4 начальных жетона. Если игрок получил начальные жетоны с символом открытия , он берёт из стопки по 1 жетону открытия за каждый такой символ. Эти жетоны открытий считаются связанными со своими начальными жетонами;
 - игроки одновременно выбирают себе по 2 начальных жетона, а 2 других возвращают (включая возможные связанные с ними жетоны открытий);
 - каждый игрок получает бонусы, указанные на выбранных им начальных жетонах:
 - если указан символ улучшения , увеличьте начальную силу у одного из своих работников;
 - если указан жетон открытия , можете приобрести его, оплатив указанную на нём стоимость;
 - если указано продвижение по ступеням храмов   , получите отмеченные на них бонусы сразу же после продвижения;
 - если указан жетон технологии , положите фишку на жетон технологии с наименьшим номером. Не отдавайте золото, указанное на жетоне. Продвижение по ступеням храма по-прежнему приносит бонусы;
 - наконец, каждый игрок должен выставить своих начальных работников в общую область (см. «Общая область») 3 разных планшетов действий, чьи номера указаны на выбранных им начальных жетонах. На этом этапе игрок

не может выставить более 1 работника на один и тот же планшет.

8. Только при игре вдвоём или втроём:

- при игре **втроём** возьмите ещё 2 начальных жетона и разместите 3 работников неиспользуемого цвета на 3 разных планшетах, чьи номера первыми указаны на этих начальных жетонах;
 - при игре **вдвоём** повторите предыдущую процедуру и разместите таким же образом ещё 3 работников второго неиспользуемого цвета;
 - эти «нейтральные» работники считаются работниками других цветов во всех игровых ситуациях.
9. Верните все начальные жетоны (использованные и неиспользованные) в коробку. Все невыкупленные игроками жетоны открытий замешиваются обратно в стопки жетонов открытий.



ПРАВИЛА ИГРЫ

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

Ход игрока

В свой ход вы должны выбрать одно из двух:

- выполнить обычный ход;
- бесплатно вернуть всех своих молящихся работников (см. «Молящиеся и свободные работники»).

Если у вас на руках жетон последнего игрока, то, сделав ход, переместите светлую фишку календаря на 1 ячейку вперёд. Это может привести к **затмению** (см. далее).



После этого ход делает следующий игрок по часовой стрелке.

Обычный ход

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



Молящиеся и свободные работники

Работники могут быть молящимися или свободными. Работник считается молящимся, если находится на ячейке, обведённой рамкой, с изображением ключа. Такие ячейки называются местами поклонения.



Все работники, находящиеся в общей области планшетов действий, считаются свободными.



Вы **НЕ** можете перемещать молящихся работников, однако в любое время при выполнении обычного хода вы вправе отдать 3 какао в общий запас, чтобы вернуть всех своих молящихся работников. Или же вы можете выбрать вариант «Бесплатно вернуть всех своих молящихся работников» **вместо** выполнения обычного хода. Вернув работника, переместите его в общую область на том же планшете действий.



Примечание. Вы можете заплатить 3 какао (или потратить целый ход), чтобы вернуть своих работников, даже если не все из них находятся в местах поклонения.

Переместив работника, вы должны выполнить 1 из 3 возможных действий планшета, на котором работник закончил своё перемещение:

- сбор какао,
- поклонение,
- основное действие.

Примечание. Если у вас нет свободных работников или вы не готовы (или не способны) заплатить за возвращение работников, вы не сможете совершить обычный ход. Вместо этого вы должны бесплатно вернуть работников.

Сбор какао

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

ПРИМЕР

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



Как проходит поклонение:

1. Выберите место поклонения на планшете действий и переместите на него работника. Если там уже находится работник другого игрока, отдайте 1 какао в общий запас и верните этого работника (переместите его в общую область на этом же планшете). Возвращать таким способом своих работников нельзя!
2. Выберите один из следующих вариантов:
 - воспользоваться возможностями места поклонения;
 - приобрести жетон открытия, лежащий рядом с местом поклонения, оплатив стоимость, указанную на жетоне;
 - заплатить 1 какао, чтобы выполнить оба эти действия в любом порядке.

Примечание. Какао, которое отдаёт игрок, чтобы вернуть работника другого игрока или выполнить оба действия на месте поклонения, тратится до получения бонусов на месте поклонения. Описание всех жетонов вождей, которые могут находиться во дворце (1), см. в приложении.

Совершив поклонение в лесу (2), каменоломне (3) или на прииске (4), переместите свою фишку на 1 ступень вверх в храме, указанном на планшете (см. «Продвижение в храмах» на с. 11).

Совершив поклонение на планшете ремесленников (7), переместите свою фишку на 1 ступень вверх в храме по вашему выбору.

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

Поклонение

Поклонение можно выполнить только на следующих планшетах действий:

- дворец (1),
- лес (2),
- каменоломня (3),
- прииск (4),
- ремесленники (7).

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

Приобретение жетонов открытий

Приобретая жетон открытия, отдайте в общий запас ресурсы и/или какао, изображённые в его левом верхнем углу. Если на жетоне не изображены ни ресурсы, ни какао, значит, он бесплатный. Стоимость жетона необходимо оплатить вне зависимости от того, каким образом он был приобретён: действием поклонения, продвижением на широкую ступень храма или продвижением по Дороге мёртвых. Если вы не можете или не хотите платить, вы не приобретаете жетон открытия.

После приобретения положите жетон перед собой лицевой стороной вверх. Если это маска, вы получите за неё очки при всех последующих затмениях. Если это не маска, вы можете во время своего хода перевернуть жетон (даже сразу после приобретения) и получить изображённый на нём бонус. Перевернутые жетоны держите перед собой, поскольку они могут сыграть важную роль при последнем затмении.

Описание свойств всех жетонов открытий см. в приложении.

3. Если вы приобрели жетон открытия, возьмите ему на замену новый и положите его лицевой стороной вверх на освободившуюся ячейку.

Продвижение в храмах

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

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



Примечание. Символ * обозначает любой ресурс (дерево, камень или золото).

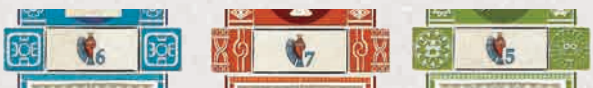
Если ваша фишка остановилась на широкой ступени, вы можете приобрести один из лежащих на ней жетонов открытий (если они там ещё остались) ИЛИ получить указанный на ступени бонус.



Если ваша фишка остановилась на предпоследней ступени, то ничего не происходит. Однако при финальном подсчёте вы получите дополнительные очки, исходя из условий, указанных на жетоне бонуса храма, лежащем на этой ступени.



Если ваша фишка остановилась на самой верхней ступени, вы получаете указанный на ней бонус. Во время финального подсчёта вы по-прежнему получаете дополнительные очки, исходя из условий, указанных на жетоне бонуса храма, лежащем на предпоследней ступени этого храма.



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

ПРИМЕР

Красный игрок перемещает работника в каменоломню (3) и выполняет действие поклонения.



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



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



Основное действие

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

Расположите перемещаемого работника в общей области планшета действий.

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

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

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

ПРИМЕР

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



Основные действия

Дворец (1)

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

Лес (2), каменоломня (3), прииск (4)

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

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

ПРИМЕР

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






Жрецы (5)

Выберите 1 жетон технологии на планшете жрецов (5), соблюдая следующие ограничения:

- если на этом планшете у вас только 1 работник, вы должны выбрать жетон из первого ряда;
- если на этом планшете у вас 2 и более работника, вы можете выбрать жетон из любого ряда;
- **ИСКЛЮЧЕНИЕ.** Если на этом планшете у вас всего 1 работник, но его сила — «4» или «5», вы можете выбрать жетон из второго ряда, однако в этом случае вы лишитесь права на увеличение силы работника, которое полагается при выполнении этого действия.

Отдайте в общий запас столько золота, сколько указано на выбранном жетоне, и выложите на него свою фишку технологии (деревянный диск), чтобы показать, что вы освоили эту технологию. Описание свойств жетонов технологий см. в приложении.

Все игроки, чьи фишки уже находятся на жетоне освоенной вами технологии, сразу же получают по 3 победных очка. Нельзя повторно изучить уже освоенную вами технологию (вы не можете повторно выложить свою фишку на жетон технологии, если на нём уже находится ваша фишка).

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

После этого увеличьте силу одного вашего работника, находящегося на планшете жрецов (5), если только вы не выложили фишку на жетон технологии из второго ряда одним работником с силой «4» или «5».

ПРИМЕР

Синий игрок выполняет основное действие на планшете жрецов (5) одним работником с силой «4». Он может либо освоить технологию из первого ряда и увеличить силу работника до значения «5», либо освоить технологию из второго ряда без увеличения силы работника.



Увеличение силы работника



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

Получив возможность увеличить силу работника дважды, вы можете применить её к одному и тому же работнику или к двум разным.

Знать (6)

Отдайте 2 дерева в общий запас и возьмите первое доступное здание (крайнее слева) в ряду зданий на игровом поле. Поместите это здание на крайнюю левую свободную ячейку в одном из рядов зданий знати (6):

- если у вас 1 работник на этом планшете, поместите здание на крайнюю левую пустую ячейку в верхнем ряду. Если в верхнем ряду нет пустых ячеек, вы не можете выполнить это действие;
- если у вас 2 работника на этом планшете, поместите здание на крайнюю левую пустую ячейку в среднем ряду. Если в среднем ряду нет пустых ячеек, поместите здание в верхний ряд (если это возможно);
- если у вас 3 и более работника на этом планшете, поместите здание на крайнюю левую пустую ячейку в нижнем ряду. Если в нижнем ряду нет пустых ячеек, поместите здание в средний или в верхний ряд (если это возможно).

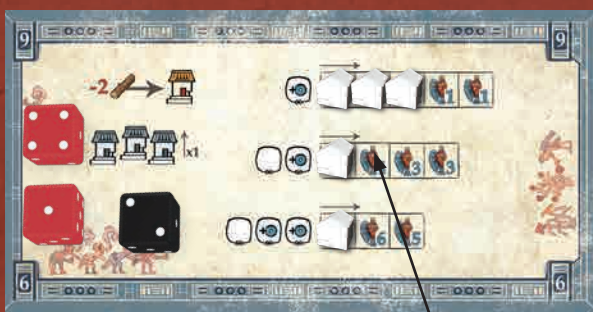
Затем получите столько победных очков, сколько указано на ячейке, которую вы закрыли зданием, и продвиньте свою фишку на 1 плиту по Дороге мёртвых (но не далее 9-й плиты).

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



ПРИМЕР

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



Красный игрок получает 4 победных очка и продвигает свою фишку на 1 плиту по Дороге мёртвых.



Ремесленники (7)

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

Положите выбранный жетон украшения на пирамиду, соблюдая следующие ограничения:




- жетон должен быть выложен на одно из мест, обозначенных на рисунке ниже;
- вы можете выложить жетон на места, обозначенные цифрой 2, только если под обеими частями жетона лежит слой строительных блоков **И** на ближайшем месте, обозначенном цифрой 1, находится жетон украшения;
- вы можете выложить жетон на места, обозначенные цифрой 3, только если под обеими частями жетона лежат два слоя строительных блоков **И** на ближайшем месте, обозначенном цифрой 2, находится жетон украшения;



- вы можете выложить жетон на места, обозначенные цифрой 4, только если под обеими частями жетона лежат три слоя строительных блоков **И** на ближайшем месте, обозначенном цифрой 3, находится жетон украшения.

Жетоны украшений необходимо выкладывать так, чтобы находящаяся на них стрелка указывала на центр пирамиды.



Выкладывая жетон украшения, обращайте внимание на символы, которые вы закрываете. За каждый символ строительного блока, совпадающий с закрывающим его символом жетона украшения, вы получаете 1 победное очко.

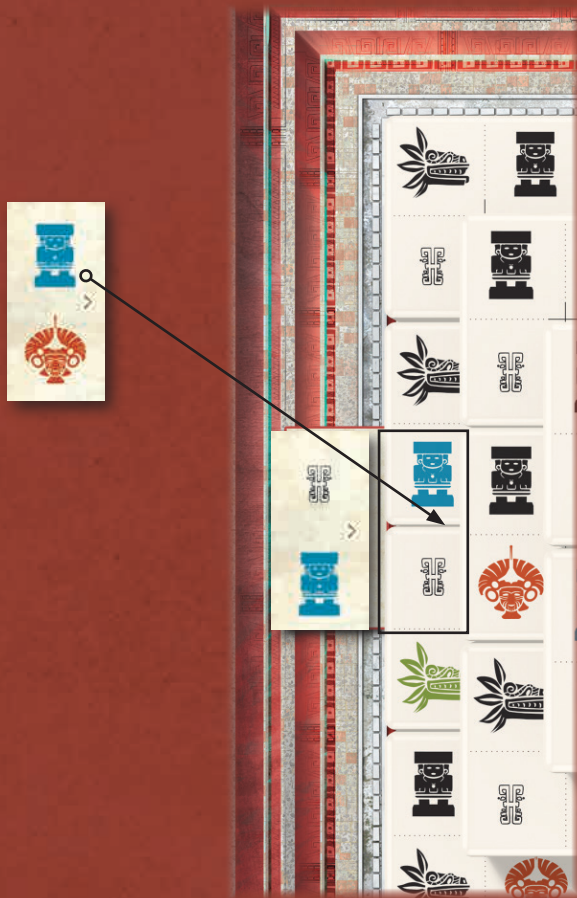
Если вы получили 1 победное очко за красный , зелёный  или синий  символ на жетоне украшения (цвет закрытого символа не имеет значения), продвиньтесь также на 1 ступень в соответствующем храме.

Затем получите ещё 3 победных очка и продвиньте свою фишку на 1 плиту по алтарю пирамиды.

После этого увеличьте силу одного вашего работника на планшете ремесленников (7) и возьмите новый жетон украшения, чтобы заполнить освободившуюся ячейку на планшете.

ПРИМЕР

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






Архитектор (8)

За каждого вашего работника, находящегося на планшете архитектора (8), вы можете выбрать 1 из доступных строительных блоков и выложить его на пирамиду. Вы обязаны выложить хотя бы 1 строительный блок:

- вы можете выложить строительный блок на один из пустых квадратов 1-го (нижнего) уровня, отдав 2 камня. Получите 1 победное очко за каждый строительный блок, выложенный на 1-й уровень;
- вы можете выложить строительный блок на 2-й уровень, поверх пересечения 4 блоков 1-го уровня, отдав 2 камня и 1 дерево. Получите 3 победных очка за каждый строительный блок, выложенный на 2-й уровень;
- вы можете выложить строительный блок на 3-й уровень, поверх пересечения 4 блоков 2-го уровня, отдав 2 камня и 2 дерева. Получите 5 победных очков за каждый строительный блок, выложенный на 3-й уровень;
- вы можете выложить строительный блок на вершину пирамиды (4-й уровень), поверх пересечения 4 блоков, образующих 3-й уровень, отдав 2 камня и 3 дерева. Получите 7 победных очков, если вы выложили строительный блок на вершину пирамиды.

Если строительный блок был выложен на 4-й уровень пирамиды, она считается завершённой. Активный игрок должен сразу же передвинуть светлую фишку календаря на ту ячейку, где находится тёмная фишка. Наступает последнее затмение, и игра заканчивается (см. «Затмение и окончание игры» на с. 16).

Вы можете вращать строительный блок как угодно. Выкладывая блок, обращайте внимание на закрываемые им символы. За каждый закрытый символ, совпавший с символом на строительном блоке, вы получаете 1 победное очко.


Если вы получили 1 победное очко за красный , зелёный  или синий  символ на новом выложенном строительном блоке (цвет закрытого символа не имеет значения), продвиньтесь также на 1 ступень в соответствующем храме.

Затем продвиньте свою фишку на 1 плиту по алтарю пирамиды.

Выкладывая более 1 строительного блока на пирамиду, всегда полностью применяйте все свойства одного блока (включая победные очки, продвижение по алтарю пирамиды и в храмах), прежде чем выложить очередной блок.

После этого увеличьте силу одного вашего работника на планшете архитектора (8). Если на этом планшете у вас 3 и более работника, вы можете увеличить силу дважды (по-прежнему только у работников, находящихся на этом планшете). И наконец, возьмите новые строительные блоки, чтобы заполнить освободившиеся ячейки на планшете.

ПРИМЕР

Синий игрок выкладывает строительный блок на пирамиду, поворачивая его, чтобы увеличить выгоду. Он отдаёт 2 камня и 1 дерево (поскольку блок выкладывается на 2-й уровень пирамиды) и получает 6 победных очков: 3 за размещение на 2-м уровне и ещё 3 за совпадение закрытых символов с символами на этом блоке. Кроме того, Синий игрок продвигается на 1 ступень в синем храме, так как один из совпавших символов является синим .



Вознесение

Как только сила работника достигает значения «6», сразу же происходит вознесение. В этом случае сделайте следующее (в указанном порядке):

1. Продвиньте свою фишку на 1 плиту по Дороге мёртвых, но не далее 9-й плиты (считается, что ваш работник погребён у Дороги мёртвых).
2. Переместите работника, совершившего вознесение, в общую область во дворце (1) и выставьте на кубике значение «1». Отныне это ваш «новый» работник.
3. Получите одну из наград, изображённых на круге вознесения:
 - 5 победных очков,
 - 5 какао,
 - продвижение на 1 ступень в одном из храмов,
 - два продвижения в храмах (в двух разных или в одном и том же) за 3 какао,

- 4-й работник (с начальной силой «3»), если у вас в игре всего 3 работника. Возьмите его с круга вознесения и поместите в общую область дворца (1). Вдобавок получите 2 какао.
4. Передвиньте светлую фишку календаря на 1 ячейку вперёд. В результате этого может начаться затмение.

Примечание. Возможно, что на одном ходу вознесение совершат сразу 2 и более ваших работника. Если это произошло, полностью проделайте описанную выше процедуру для каждого работника, однако затмение если и начнётся, то только в конце вашего хода.

ЗАТМЕНИЕ И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Затмение (подсчёт очков) начинается, когда светлая фишка календаря достигает ячейки, на которой находится тёмная фишка:

- если светлая фишка достигает ячейки с тёмной фишкой во время хода последнего игрока, сыграйте ещё один полный круг (каждый игрок, включая последнего, делает ещё один ход) и приступайте к подсчёту очков, описанному далее;
- если светлая фишка достигает ячейки с тёмной фишкой во время хода другого (не последнего) игрока, закончите текущий круг (дав игрокам сделать равное число ходов), а затем сыграйте ещё один полный круг, как описано выше, прежде чем приступить к подсчёту очков.

Если в результате какого-либо свойства светлая фишка должна переместиться дальше той ячейки, на которой находится тёмная, оставьте её на ячейке с тёмной фишкой и не перемещайте дальше.

ПРИМЕР

В партии вчетвером работник 2-го игрока (владеющего жетоном очередности хода с цифрой 2) совершает вознесение, и светлая фишка календаря перемещается на ячейку с тёмной фишкой. После того как 2-й игрок закончит свой ход, 3-й и 4-й (последний) игроки сделают свои ходы в обычном порядке. После этого каждый игрок сделает ещё по одному ходу (отыгрывается целый круг), прежде чем начнётся затмение.

Подсчёт очков при затмении

При каждом затмении выполните следующее (в указанном порядке):

1. Найдите наименьшее видимое число в ряду зданий на игровом поле — каждый игрок получает победные очки, равные произведению этого числа и количества пройденных им плит по Дороге мёртвых.
2. Игрок, продвинувшийся дальше всех по алтарю пирамиды, получает 4 победных очка. Если таких игроков несколько, все они получают по 4 победных очка.
3. Игроки получают победные очки, равные произведению числа пройденных ими плит по алтарю пирамиды и очков, начисляемых при затмении:
 - 4 победных очка при первом затмении,
 - 3 победных очка при втором затмении,
 - 2 победных очка при третьем затмении.
4. Верните фишки всех игроков на алтаре пирамиды в исходное положение. (Только здесь фишки возвращаются в исходное положение после каждого затмения!)
5. Игроки раскладывают имеющиеся у них маски по наборам. Каждый набор должен состоять из **разных** масок. Он приносит победные очки в зависимости от числа масок.

Число масок в наборе	1	2	3	4	5	6	7
Победные очки	1	3	6	10	15	21	28

6. Каждый игрок должен отдать 1 какао за каждого своего работника и ещё 1 какао дополнительно за каждого своего работника с силой «4» или «5». За каждое какао, которое игрок не может или не хочет отдавать, он теряет 3 победных очка (у игрока не может быть меньше 0 победных очков).
7. При первом или втором затмении верните светлую фишку календаря в исходное положение и переместите тёмную фишку в зависимости от числа игроков:
 - 2 игрока:
 - первое затмение — на ячейку «9»,
 - второе затмение — на ячейку «8»;
 - 3 игрока:
 - первое затмение — на ячейку «10»,
 - второе затмение — на ячейку «9»;
 - 4 игрока:
 - первое затмение — на ячейку «11»,
 - второе затмение — на ячейку «10».

Кроме того, при игре вдвоём возьмите 2 начальных жетона и переместите 3 работников неиспользуемого цвета на 3 разных планшета действий, чьи номера первыми указаны на этих жетонах.

При игре вдвоём выполните описанную выше процедуру, а затем повторите её ещё раз: возьмите ещё 2 начальных жетона и переместите 3 работников другого неиспользуемого цвета на 3 разных планшета действий, чьи номера первыми указаны на этих жетонах.

8. При третьем затмении или затмении, начавшемся в результате завершения строительства пирамиды, каждый игрок, который достиг одного или нескольких жетонов бонусов храмов (находясь на предпоследней или самой верхней ступени храма), получает дополнительные победные очки, исходя из условий, описанных на достигнутых жетонах. Описание всех жетонов бонусов храмов см. в приложении.


После третьего затмения (или затмения, начавшегося в результате завершения строительства пирамиды) игра заканчивается. Игрок, набравший наибольшее число победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится претендент с наибольшим запасом какао. Если опять ничья, то выигрывает тот претендент, у которого находится жетон очередности хода с наименьшей цифрой.

ВАРИАНТ С ВЫБОРОМ НАЧАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ

Сыграв в «Теотиуакан» несколько раз, вы, возможно, захотите опробовать альтернативный способ получения начальных жетонов. Однако мы советуем этот вариант только опытным игрокам, чьи накопленные знания позволят разработать стратегию с самого начала партии.

Вместо того чтобы раздать игрокам по 4 начальных жетона, выложите начальные жетоны в центре стола лицевой стороной вверх в зависимости от числа игроков:

- 2 игрока — 6 начальных жетонов,
- 3 игрока — 8 начальных жетонов,
- 4 игрока — 10 начальных жетонов.

За каждый символ открытия , изображённый на начальных жетонах, возьмите 1 жетон открытия и положите его рядом с начальным жетоном, к которому он относится.

Начиная с первого игрока, каждый участник берёт себе 1 начальный жетон (возможно, вместе с жетоном открытия, который к нему относится). После того как каждый игрок выбрал себе 1 начальный жетон, все выбирают ещё по 1 начальному жетону, но на этот раз в обратном порядке (последний игрок выбирает 2 начальных жетона подряд).

Затем продолжите подготовку к игре в обычном порядке.

ПОЛНОЕ ЗАТМЕНИЕ. ВАРИАНТ С НЕОЖИДАННОЙ КОНЦОВКОЙ

В обычной партии в «Теотиуакан» у игроков достаточно времени, чтобы подготовиться к затмению. Если же вы хотите опробовать рискованный вариант игры, то можете воспользоваться приведёнными ниже правилами:

- затмение (подсчёт очков) начинается сразу же после того игрового хода, на котором светлая фишка календаря оказалась на одной ячейке с тёмной. Никакие дополнительные ходы при этом не делаются; участники в обычном порядке подсчитывают очки и продолжают игру, начиная со следующего игрока, или заканчивают её;
- те же правила относятся и к окончанию игры: она может внезапно завершиться посередине круга, если начнётся третье затмение или затмение после завершения строительства пирамиды;
- если у игроков в конце партии получилась ничья по победным очкам и запасам какао, побеждает претендент, владеющий жетоном очередности хода с наибольшей цифрой (в обычном варианте игры при ничьей побеждает претендент с наименьшей цифрой).

Примечание. Мы советуем этот вариант только тем игрокам, кто любит соперничество и агрессивное взаимодействие.

ТЕОТИБОТ. ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В одиночной игре вы будете противостоять виртуальному сопернику по имени Теотибот (или просто «бот»). Он замечает противника, имитируя взаимодействие двух игроков.

Примечание относительно сложности. Режим одиночной игры тестировался при помощи опытных игроков и имеет высокий уровень сложности. Если вы не готовы к серьёзной конкуренции, рекомендуем вам изменить любые параметры уровня сложности, приведённые в конце этого раздела (см. с. 22).

Дополнительные компоненты

7 жетонов действий



2 жетона направления



Изменения в подготовке к игре

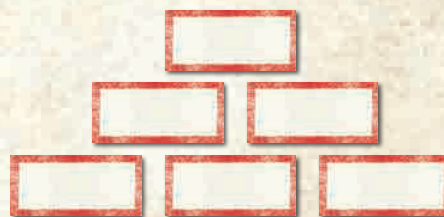
Проведите подготовку к игре вдвоём в обычном порядке, за исключением того, что бот получает в начале партии 2 золота, 2 камня и 2 дерева (ни одного какао).

Фишки бота выставляются на плиту «0» алтаря пирамиды, на первые (не у подножия) ступени храмов (без получения бонусов) и на первую плиту Дороги мёртвых (а не возле неё). Также фишка бота выставляется на правый верхний жетон технологии (верхняя технология в столбце с зелёным храмом), однако он не получает дополнительное продвижение в храме.

Разместите работников бота с указанной силой на следующих планшетах:

- работника с силой «2» — в общую область прииска (4),
- работника с силой «2» — в общую область планшета знати (6),
- работника с силой «2» — в общую область планшета архитектора (8),
- работника с силой «1» — в место поклонения планшета ремесленников (7).

Случайным образом выберите 6 жетонов действий и составьте из них пирамиду действий бота. Седьмой жетон положите рядом.



Положите оба жетона направления рядом с пирамидой действий, один над другим, любой стороной вверх.

Положите два кубика неиспользуемого цвета (кубики, которые не были выставлены во время подготовки к игре) рядом с жетонами действий бота. Бот будет пользоваться ими во время своих ходов для обозначения действий.

Вы начинаете игру (получая, таким образом, дополнительно 1 какао).

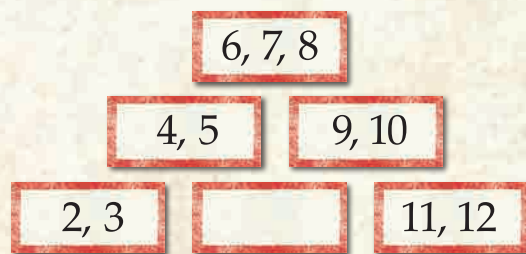
Изменения в правилах игры

В одиночной игре после того, как вы или бот выложили строительный блок, используя архитектора (8), или жетон украшения, используя ремесленников (7), не сразу заполняйте освободившиеся ячейки. Сначала сдвиньте все строительные блоки или жетоны украшений влево или вверх, а затем выложите новый блок/жетон на освободившееся место (справа или внизу).

Возвращая работника бота с места поклонения, вместо того чтобы переместить работника бота в общую область на этом планшете действий, переместите его на следующее по часовой стрелке пустое место поклонения, пропуская дворец (1). Работник бота не пользуется возможностями нового места поклонения. В редком случае, когда нет ни одного свободного места поклонения, работник бота сразу же возвращает ваше следующее по часовой стрелке работника, молящегося в месте поклонения.

Ход Теотибота

1. Киньте два кубика неиспользуемого цвета и сложите выпавшие значения. В зависимости от полученной суммы выберите соответствующий жетон пирамиды действий.
2. Выполните указанное на жетоне действие.



3. Уберите из пирамиды использованный жетон действия и передвиньте выше жетон действия, лежащий под ним (если есть), следуя указаниям верхнего жетона направления. Если нужно передвинуть два жетона действий, для перемещения первого следуйте указаниям верхнего жетона направления, а для второго — нижнего. Затем поместите отложенный жетон действия на освободившееся место в нижнем ряду пирамиды действий.
4. Переверните верхний жетон направления и переложите его под нижний.
5. Если у бота накопилось 10 и более какао, верните его 10 какао в общий запас и начислите ему 3 победных очка.
6. Передвиньте светлую фишку календаря на 1 ячейку вперёд. В результате передвижения фишки может начаться затмение, как и в обычной игре.



Описание жетонов действий Теотибота

Общие положения

Бот не оплачивает стоимость действий, он лишь собирает какао для обмена на победные очки и коллекционирует маски.

Если действие предписывает боту увеличить силу его работника, а на планшете действий у него несколько свободных работников, бот всегда выбирает из них работника с наибольшей силой.

Если нужно найти работника бота с наибольшей или наименьшей силой, а таких работников несколько, выберите:

- самого дальнего по часовой стрелке от дворца (1) при поиске работника с наибольшей силой;
- самого ближнего по часовой стрелке к дворцу (1) при поиске работника с наименьшей силой.

Работники бота перемещаются:

- по часовой стрелке на следующий планшет действий, если сила работника — «3» и менее;
- по часовой стрелке через один планшет действий, если сила работника — «4» или «5» (таким образом, работник пропускает ближайший планшет действий).

В любом случае работник бота всегда игнорирует дворец (1) и проходит мимо него.

При продвижении бота в храме передвигайте его фишку в том храме, где он находится выше всего (не учитывая храмы, в которых он уже достиг самой верхней ступени). При равенстве положений в двух или трёх храмах выбирайте из них самый левый храм (сначала синий, затем красный, потом зелёный).

Продвигаясь в синем храме, бот получает тот ресурс, которого у него меньше всего. При равенстве он предпочтёт золото всем прочим ресурсам, а камень — дереву.

В качестве награды за вознесение бот всегда выбирает получение 5 победных очков и продвигается в обычном порядке по Дороге мёртвых.

Бот никогда не получает и не использует жетоны открытий (за исключением масок, полученных при помощи свойства жетона действия «Коллекция масок»). Достигнув широкой ступени храма, бот всегда выбирает указанную на ней награду вместо жетона открытия.



Архитектор

1. Если у бота есть хотя бы 2 камня и как минимум 1 работник на планшете архитектора (8), он тратит 2 камня и выкладывает крайний левый строительный блок (повёрнутый случайной стороной) на левый верхний доступный квадрат самого нижнего уровня пирамиды, а затем:
 - получает победные очки за уровень,
 - продвигается по алтарю пирамиды,
 - получает ещё 2 победных очка и продвигается на 1 ступень в любом храме. (**Примечание.** Это усреднённый бонус, который бот мог бы получить за совпадение символов.)
2. Если из-за несоблюдения условий предыдущий этап не был выполнен и у бота есть как минимум 1 работник в каменоломне (3), он получает 2 камня.
3. Если один из предыдущих этапов был выполнен, увеличьте силу работника бота на этом планшете действий (возможно, после этого произойдёт вознесение, которое нужно отыграть в обычном порядке). Затем переместите работника, которому увеличили силу (или нового работника, если предыдущий совершил вознесение).
4. Если ни один из предыдущих этапов не был выполнен, бот получает 5 какао, увеличивает силу своего работника с наименьшим значением на верхней грани, а затем перемещает его.



Ремесленники

1. Если у бота есть хотя бы 2 золота и как минимум 1 работник на планшете ремесленников (7), он тратит 2 золота и выкладывает верхний жетон украшения на самое выгодное доступное место для украшений на пирамиде (начиная с вершины и двигаясь по часовой стрелке). Затем бот:
 - получает 5 победных очков,
 - продвигается по алтарю пирамиды,
 - продвигается на 1 ступень в любом храме.
2. Если из-за несоблюдения условий предыдущий этап не был выполнен и у бота есть как минимум 1 работник на прииске (4), он получает 2 золота.

3. Если один из предыдущих этапов был выполнен, увеличьте силу работника бота на этом планшете действий (возможно, после этого произойдёт вознесение, которое нужно отыграть в обычном порядке). Затем переместите работника, которому увеличили силу (или нового работника, если предыдущий совершил вознесение).
4. Если ни один из предыдущих этапов не был выполнен, бот получает 5 какао, увеличивает силу своего работника с наименьшим значением на верхней грани, а затем перемещает его.



Жрецы

1. Если у бота есть хотя бы 1 золото и как минимум 1 работник на планшете жрецов (5), он тратит 1 золото и осваивает технологию с наименьшим номером, на которой ещё нет ничьих (ваших или его) фишек.

Если на всех оставшихся жетонах технологий есть ваша фишка, бот осваивает неизвестную ему технологию с наименьшим номером, а вы, как обычно, получаете 3 победных очка.

В любом случае бот продвигается на 1 ступень в храме, который соответствует освоенной им технологии, и увеличивает силу работника на этом планшете действий (возможно, после этого произойдёт вознесение, которое нужно отыграть в обычном порядке). Затем бот перемещает работника, которому увеличил силу (или нового работника, если предыдущий совершил вознесение).

- Примечание.** Бот не получает бонусы за жетоны технологий.
2. Если из-за несоблюдения условий предыдущий этап не был выполнен, бот два раза увеличивает силу своего работника с наименьшим значением на верхней грани, не выполняя никаких действий и не перемещая работников.



Знать

1. Если у бота есть хотя бы 2 дерева и как минимум 1 работник на планшете знати (6), он тратит 2 дерева и строит здание:
 - построив здание до первого затмения, разместите его в первом (верхнем) ряду;
 - после первого затмения (но до начала второго) разместите здание во втором (среднем) ряду;
 - после второго затмения разместите здание в третьем (нижнем) ряду;
 - если соответствующий ряд заполнен, разместите здание на ячейке с наименьшей ценностью (в победных очках) среди всех трёх рядов;
 - бот получает столько победных очков, сколько указано на закрытой здании ячейке, и продвигается на 1 плиту по Дороге мёртвых (так же, как обычный игрок).

2. Если из-за несоблюдения условий предыдущий этап не был выполнен и у бота есть как минимум 1 работник в лесу (2), он получает 2 дерева.
3. Если один из предыдущих этапов был выполнен, увеличьте силу работника бота на соответствующем планшете действий (возможно, после этого произойдёт вознесение, которое нужно отыграть в обычном порядке). Затем переместите работника, которому увеличили силу (или нового работника, если предыдущий совершил вознесение).
4. Если ни один из предыдущих этапов не был выполнен, бот получает 5 какао, увеличивает силу своего работника с наименьшим значением на верхней грани, а затем перемещает его.



Выполнение действий

1. Найдите свободного работника бота с наибольшей силой.
2. Выполните действие планшета, на котором находится этот работник (если возможно):
 - лес (2) — см. этап 2 описания жетона действия «Знать»;
 - каменоломня (3) — см. этап 2 описания жетона действия «Архитектор»;
 - прииск (4) — см. этап 2 описания жетона действия «Ремесленники»;
 - жрецы (5) — см. этап 1 описания жетона действия «Жрецы»;
 - знать (6) — см. этап 1 описания жетона действия «Знать»;
 - ремесленники (7) — см. этап 1 описания жетона действия «Ремесленники»;
 - архитектор (8) — см. этап 1 описания жетона действия «Архитектор».
3. Если действие выполнить нельзя, найдите свободного работника бота со следующим максимальным значением силы и выполните для него предыдущий этап.
4. Если действие выполнено, увеличьте силу этого работника (возможно, после этого произойдёт вознесение, которое нужно отыграть в обычном порядке). Затем переместите работника, которому увеличили силу (или нового работника, если предыдущий совершил вознесение).
5. В очень редком случае, когда ни один работник не может выполнить действие, бот получает 5 какао, увеличивает силу своего работника с наименьшим значением на верхней грани, а затем перемещает его.



Поклонение

1. Переместите работника бота с места поклонения на следующее по часовой стрелке место поклонения, находящееся в левой части планшета рядом с изображе-

нием храма. Помните, что Теотибот всегда игнорирует дворец (1):

- если на этом месте есть ваш работник, бот возвращает его;
 - бот продвигается на 2 ступени в соответствующем храме, получая бонус за каждое продвижение (как уже упоминалось ранее, вместо жетонов открытия он получает бонусы);
 - если место поклонения, на которое переместился работник бота, находится на планшете ремесленников (7), бот продвигается на 3 ступени в любом из храмов.
2. Сбросьте жетон открытия, лежащий рядом с местом поклонения, на которое переместился работник бота, и сразу же возьмите новый жетон на замену.



Коллекция масок

1. Если у бота ещё нет ни одной маски из числа лежащих рядом с одним из мест поклонения (во дворце (1) или на 4 других планшетах) и он может оплатить её стоимость, он делает это и немедленно получает маску. Сразу же возьмите новый жетон на замену, не перемещая кубики. Если бот может взять сразу несколько масок, то он берёт маску с наименьшим номером (наибольшей редкостью). Если таких масок несколько, бот выбирает первую по часовой стрелке, начиная с дворца (1) (считая и сам дворец).
2. Если во время предыдущего этапа бот не смог приобрести ни одной маски, он получает 5 какао, увеличивает силу своего работника с наименьшим значением на верхней грани, а затем перемещает его.

Изменения правил игры при затмении

1. Теотибот НЕ платит какао за работников.
2. Бот в обычном порядке получает победные очки за маски и положение на алтаре пирамиды и Дороге мёртвых.
3. Во время третьего затмения бот дополнительно получает:
 - 1 победное очко за каждый оставшийся ресурс и какао;
 - 2 победных очка за каждый жетон технологии, на котором есть фишка бота;
 - 15 победных очков за каждый достигнутый ботом жетон бонуса храма (вместо обычного начисления).
4. Если в конце игры (после третьего затмения или затмения, начавшегося в результате завершения строительства пирамиды) у вас больше победных очков, чем у бота, вы победили. При равенстве очков или в случае, если у Теотибота больше очков, вы проигрываете.

Изменения в уровне сложности

Вы можете варьировать уровень сложности Теотибота, настраивая следующие параметры (чем меньше привилегий у бота, тем его легче одолеть):

- увеличьте или уменьшите на 1 силу одного, двух или трёх начальных работников Теотибота;
- увеличьте или уменьшите начальные ресурсы Теотибота на 1 золото, 1 дерево и 1 камень;
- увеличьте или уменьшите на 1 или 2 число победных очков, которое бот получает за 10 какао;
- увеличьте или уменьшите на 1 число ступеней храма, на которое продвигается бот, выполняя действие поклонения;
- увеличьте или уменьшите на 5 или 10 число победных очков, которое бот получает за жетоны бонусов храмов;
- увеличьте или уменьшите на 1 или 2 число победных очков, которое бот получает за каждый жетон технологии.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Даниеле Ташины

Режим одиночной игры: Давид Турци

Развитие: Андрей Новак, Давид Турци, Блажей Кубацкий

Англоязычные правила: Давид Турци, Андрей Новак, Блажей Кубацкий

Корректор: Рейчел Мортимер

Художник: Оддисеас Стамглоу

Графический дизайн: Агнешка Копера

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Редактор: Елена Шкуткова

Корректоры: Кирилл Егоров, Алёна Миронова

Перевод: Кирилл Егоров

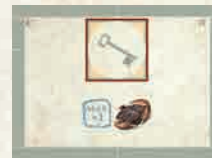
Вёрстка: Рафаэль Пилюян



Это проможетон для **Dice Settlers** — не-сложной игры о развитии цивилизации, основанной на механике сбора мешочка, с захватом и контролем территорий, быстрыми партиями, потрясающим оформлением и 50 уникальными кубиками! Посетите сайт www.nskn.net, чтобы скачать правила для проможетона.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Жетоны вождей



Получите на 1 какао больше, чем сила молящегося здесь работника.



Отдайте 1 какао и получите 1 дерево и 1 камень. Вы можете сделать это столько раз, сколько составляет сила молящегося здесь работника.



Отдайте 1 ресурс и получите 2 какао. Вы можете сделать это столько раз, сколько составляет сила молящегося здесь работника.



Выберите наименьшее из значений:

- число освоенных вами технологий,
- сила молящегося здесь работника.

Получите победные очки, умножив это значение на 2.



Выберите наименьшее из значений:

- число пройденных плит по алтарю пирамиды,
- сила молящегося здесь работника.

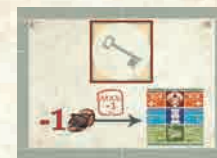
Получите победные очки, умножив это значение на 2.



Отдайте 1 какао и получите 1 золото и 1 камень. Вы можете сделать это столько раз, сколько составляет сила молящегося здесь работника.



Отдайте 1 какао и 1 ресурс и получите столько ресурсов, сколько составляет сила молящегося здесь работника (в любой комбинации).



Отдайте 1 какао и продвиньтесь на 1 ступень в любом храме. Вы можете сделать это столько раз, сколько составляет сила молящегося здесь работника минус 1.
Примечание. Держать здесь молящегося работника с силой «1» бессмысленно.



Выберите наименьшее из значений:

- число пройденных плит по Дороге мёртвых,
- сила молящегося здесь работника плюс 1.

Получите победные очки, равные этому значению.

Эксклюзивный дистрибьютор игры «Теотиуакан. Город богов» на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



Жетоны технологий

Жетоны открытий

<p>Каждый раз, когда вы перемещаете работника во дворец (1) или проходите мимо него, вы получаете 1 какао.</p> <p>(Не распространяется на работников, перемещающихся при вознесении.)</p>	<p>Выполнив основное действие на планшете жрецов (5) или знати (6), получите 3 победных очка.</p>	<p>Выполнив основное действие в лесу (2), каменоломне (3) или на прииске (4), получите дополнительно 1 дерево, 1 камень или 1 золото соответственно.</p>
<p>Выполнив основное действие в лесу (2), каменоломне (3) или на прииске (4), получите 1 какао и 1 победное очко.</p>	<p>Выполнив основное действие на планшете ремесленников (7), получите 4 победных очка.</p>	<p>Выполнив основное действие на планшете архитектора (8), получите 3 победных очка (независимо от числа выложенных жетонов).</p>
<p>Увеличив силу одного или нескольких работников в результате выполнения основного действия, вы можете отдать 1 какао и ещё раз увеличить силу работника на том же планшете действий.</p>	<p>Выполнив основное действие на планшете архитектора (8), считайте, что у вас есть дополнительный работник, который также предоставил скидку в 1 ресурс.</p>	<p>Выполнив основное действие на планшете архитектора (8), продвиньте свою фишку на 1 ступень в любом храме (независимо от числа выложенных жетонов).</p>

<p>Получите 3 ресурса.</p>	<p>Получите 2 ресурса.</p>	<p>Получите 4 какао.</p>	
<p>Продвиньтесь на 1 ступень в зелёном храме.</p>	<p>Продвиньтесь на 1 ступень в синем храме.</p>	<p>Продвиньтесь на 1 ступень в красном храме.</p>	
<p>Продвиньтесь на 1 ступень в любом храме.</p>	<p>Получите 4 победных очка.</p>	<p>Увеличьте силу двух своих свободных работников (или одного и того же работника дважды).</p>	
<p>Перемещая работника, переместите ещё одного работника с того же планшета на тот же новый планшет.</p>	<p>Переместите одного своего работника на любой планшет действий, вне зависимости от расстояния. (Можно совместить со свойством жетона двойного перемещения.)</p>	<p>Выполнив основное действие на планшете жрецов (5), знати (6) или архитектора (8), считайте, что у вас есть там дополнительный работник.</p>	
<p>Не платите какао за одно из перечисленного:</p> <ul style="list-style-type: none"> за основное действие, за действие поклонения (включая стоимость возвращения работника другого игрока), за работников во время затмения. 		<p>Продвиньтесь на 1 плитку по Дороге мёртвых (но не далее 9-й плитки.)</p>	
<p>Это жетоны масок, за которые во время затмения начисляются победные очки. Число в правом нижнем углу жетона показывает, сколько таких масок существует. Чем меньше число, тем ценнее маска.</p>			



Начальные жетоны

 <p>Продвиньтесь на 1 плиту по Дороге мёртвых и получите 2 какао и 3 дерева.</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в зелёном храме и получите его бонус, а также 2 камня и 3 золота.</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в синем храме и получите его бонус, а также 4 дерева и 1 камень.</p>
 <p>Выберите жетон технологии с наименьшим номером на планшете жрецов (5) и бесплатно положите на него свою фишку. Продвиньтесь на 1 ступень в соответствующем храме и получите его бонус, а также 2 любых ресурса.</p>	 <p>Выберите жетон технологии с наименьшим номером на планшете жрецов (5) и бесплатно положите на него свою фишку. Продвиньтесь на 1 ступень в соответствующем храме и получите его бонус, а также 2 золота.</p>	 <p>Увеличьте силу одного из ваших начальных работников. Получите 3 дерева и 2 золота.</p>
 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в красном храме, получите его бонус, а также 5 какао и 2 золота.</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в синем храме, получите его бонус, а также 2 какао и 4 камня.</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в каждом храме и получите их бонусы.</p>
 <p>Получите 3 какао и 5 дерева.</p>	 <p>Получите 3 какао, 2 дерева и 3 камня.</p>	 <p>Получите 1 дерево, 2 камня и 3 золота.</p>

 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в красном храме, получите его бонус, увеличьте силу одного из ваших начальных работников и получите 5 какао.</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в зелёном храме, получите его бонус, увеличьте силу одного из ваших начальных работников и получите 5 какао.</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 ступень в синем и красном храмах, получите их бонусы, а также 2 любых ресурса.</p>
 <p>Получите 2 какао и 3 золота. Вы можете приобрести случайный жетон открытия, оплатив его стоимость. (Можно посмотреть жетон открытия до приобретения.)</p>	 <p>Получите 3 камня и 1 золото. Вы можете приобрести случайный жетон открытия, оплатив его стоимость. (Можно посмотреть жетон открытия до приобретения.)</p>	 <p>Продвиньтесь на 1 плиту по Дороге мёртвых и получите 1 дерево и 2 камня.</p>

Жетоны бонусов храмов

 <p>Получите ещё раз победные очки за свой самый ценный набор масок.</p>	 <p>Получите 5 победных очков за каждый жетон технологии с вашей фишкой.</p>	 <p>Получите 15 победных очков.</p>
 <p>Получите 3 победных очка за каждую пройденную вами плиту Дороги мёртвых.</p>	 <p>Получите 9 победных очков за каждый достигнутый вами жетон бонуса храма, включая этот.</p>	 <p>Получите 2 победных очка за каждый ваш жетон открытия без маски (использованный или неиспользованный).</p>
 <p>Получите 4 победных очка за каждого вашего работника с силой «1», «2» или «3» и 9 победных очков за каждого вашего работника с силой «4» или «5».</p>		

