

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

EL CALENDARIO MAYA

Tzolk'in se inspira en el funcionamiento del calendario maya, representado en este juego mediante un engranaje con 26 dientes que se conecta a otras 5 ruedas dentadas de menor tamaño. Cada una de estas últimas ilustra un núcleo de población en el que históricamente se desarrolló la civilización maya: Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilán y Chichén Itzá. A lo largo de la partida, cada jugador asumirá el papel de una tribu maya.

El tablero da lugar a varias acciones que pueden beneficiar a las tribus. Cada jugador aprovecha su turno para colocar trabajadores en un engranaje o recoger aquellos que había colocado previamente, ya que solo realizarán su correspondiente acción en el momento de recuperarlos.

Después de que todos los jugadores hayan completado su turno, la rueda Tzolk'in avanza un día y todos los trabajadores que haya en los engranajes se mueven a la siguiente posición... lo que hará que también cambien las acciones que pueden realizar.

El maíz es un recurso básico del juego, ya que alimenta a la población y se emplea como moneda de cambio. Las acciones del tablero permiten producir alimento, extraer recursos, construir edificios y desarrollar varias tecnologías. Algunas acciones serán del agrado de los dioses, mientras que otras despertarán su ira. Por lo tanto, también se debe tener en cuenta cuál es la posición de las tribus respecto a ellos (Quetzalcóatl, Kukulcán y Chaac) a través de los 3 templos que se ilustran en el tablero. Las tribus más devotas serán las que reciben mejores presentes.

Los dioses conceden puntos de victoria en dos ocasiones durante la partida, aunque también es posible incrementar la puntuación construyendo ciertos edificios o llevando calaveras de cristal a Chichén Itzá. La partida acaba cuando la rueda Tzolk'in realiza una vuelta completa. Los recursos que tengas en tu poder se convierten en puntos de victoria y obtienes la recompensa asociada a la construcción de ciertos monumentos.

El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador.

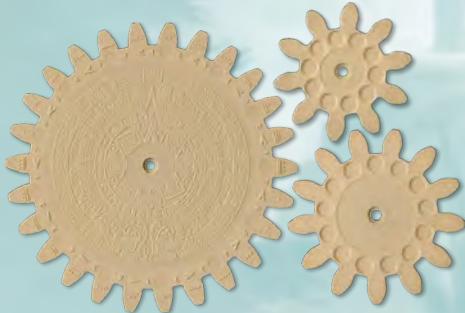
COMPONENTES

TABLERO DE JUEGO

Compuesto por 6 piezas.



6 ENGRANAJES DE VARIOS TAMAÑOS



1 HOJA CON PEGATINAS



6 PASADORES DE PLÁSTICO



24 TRABAJADORES EN 4 COLORES

(6 trabajadores por jugador)



28 MARCADORES EN 4 COLORES

(7 marcadores por jugador)



4 CONTADORES DE PUNTUACIÓN

(1 contador por jugador)



65 CUBOS DE MADERA

Representan los recursos: madera, piedra y oro.



13 CALAVERAS DE CRISTAL



65 MARCADORES DE MAÍZ CON VALORES DE 1 O 5



28 LOSETAS DE COSECHA

(16 de maíz y 12 de madera)



21 LOSETAS DE RIQUEZA INICIAL



13 MONUMENTOS



32 EDIFICIOS DIVIDIDOS EN 2 ERAS



4 TABLEROS INDIVIDUALES DE DOBLE CARA EN 4 COLORES



1 MARCADOR DE JUGADOR INICIAL



MATERIALES

Los componentes que representan algún material se identifican con los siguientes iconos:



RECURSOS
(solo la madera, la piedra y el oro se consideran recursos)



Hay un total de 13 calaveras de cristal en el juego. Cuando la última se haya cogido de la reserva, no habrá más calaveras disponibles.

En el extraño caso de que algún otro componentes se agote durante la partida, podéis usar un sustituto que represente las fichas necesarias.

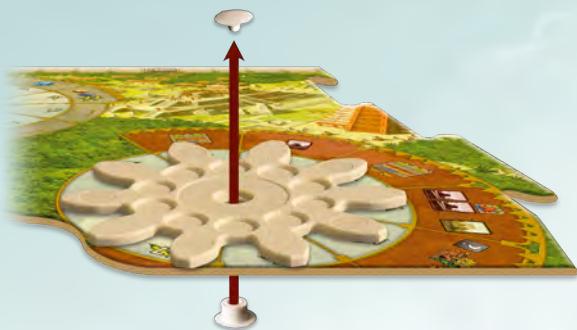
ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

PIEZAS DE CARTÓN

Destroza con cuidado todos los componentes.

TABLERO

Coloca los engranajes en el tablero usando los pasadores de plástico que se incluyen en la caja. Consulta la ilustración de la página siguiente para asegurarte de que todas las ruedas se encuentran en el lugar adecuado, ya que hay 3 tamaños diferentes.



PEGATINAS

Después de montar los engranajes, coloca la pegatina adecuada en cada uno de ellos. Añade las 4 pegatinas que ilustran los días de comida a los dientes del engranaje Tzolk'in tal como se muestra en la imagen de la derecha.

Nota: el tablero de juego está diseñado para que no tengas que desmontar los engranajes después de cada partida. Las piezas del rompecabezas tienen espacio suficiente en la caja incluso con los engranajes incorporados y pueden montarse sin necesidad de retirarlos. Las pegatinas y los pasadores deberían mantenerse en su lugar sin problemas.

MONTANDO EL TABLERO DE JUEGO

Cuando hayas preparado los engranajes y añadido las pegatinas, MONTA EL TABLERO DE JUEGO EN EL ORDEN QUE SE INDICA A CONTINUACIÓN PARA EVITAR POSIBLES DAÑOS.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Monta el tablero en el centro de la mesa y coloca el resto de componentes en las ubicaciones señaladas por la ilustración. Esta preparación corresponde a una partida de 4 jugadores. Para las modificaciones que afectan a partidas de 2 y 3 jugadores, consulta la página siguiente.

JUNGLA

Asociados al engranaje de Palenque, hay grupos de 4 casillas con parcelas de jungla que pueden limpiarse para su posterior cultivo. Coloca 1 loseta de cosecha de maíz en cada campo.

Los campos asociados a la acción 2 de Palenque (junto al número 2 que hay entre los dientes del engranaje) solo producen maíz, mientras que los 3 grupos restantes también abastecen de madera. Coloca 1 loseta de cosecha de madera sobre cada loseta de cosecha de maíz en los campos asociados a las acciones 3, 4 y 5.

CALENDARIO

Rota el engranaje Tzolk'in hasta que la flecha apunte a uno de los dos dientes con pegatinas de color turquesa. Este color representa los finales de era y sus respectivos días de comida.

JUGADOR INICIAL

Entregad el marcador de jugador inicial a la persona que más recientemente haya realizado un sacrificio. En caso de empate, entregadselo al jugador que se ofrezca voluntario para protagonizar el siguiente sacrificio.

El marcador de jugador inicial no cambia de manos de manera automática al final de la ronda. La única manera de conseguirlo es colocando un trabajador en la casilla de jugador inicial, tal como se explicará más adelante.



RESERVA

Deja la madera, la piedra, el oro, las calaveras de cristal y los trabajadores sin usar en una reserva a la que todos los jugadores puedan acceder fácilmente. La reserva de maíz se coloca en el centro del engranaje Tzolk'in.



CONTADORES DE PUNTUACIÓN

Cada jugador deja su contador en la casilla 0 de la escala de puntuación.



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Cada jugador elige un color y recibe los siguientes componentes asociados:

1 TABLERO INDIVIDUAL

Cada jugador comienza la partida con el lado más claro del tablero hacia arriba.

3 TRABAJADORES

LOSETAS DE RIQUEZA INICIAL

Después de preparar la partida y revelar tanto los edificios como los monumentos, mezcla las losetas de riqueza inicial y reparte cuatro a cada jugador sin que nadie las vea. Cada uno de vosotros debe quedarse con dos de ellas y descartarse de las otras dos después de mirarlas. Cuando todo el mundo haya hecho su elección, las losetas se muestran al resto del grupo y cada jugador recibe los beneficios que consten en las suyas (ver página 16 para más detalles sobre los efectos de cada loseta). Los jugadores deben mantener las losetas de riqueza inicial frente a sí, ya que algunas tienen efectos que pueden utilizarse a lo largo la partida.

MARCADORES DE JUGADOR

Cada jugador coloca los marcadores de su color de la siguiente manera:

1 en el peldaño blanco de cada templo (3 en total)

1 en la casilla inicial de cada escala tecnológica (4 en total)

EDIFICIOS Y MONUMENTOS

Divide los edificios y monumentos en 3 pilas según su reverso (edificios de la Era I, edificios de la Era II y monumentos), asegurándote de que estén todos boca abajo. A continuación, baraja cada una de las pilas por separado.

CASILLAS PARA MONUMENTOS

Roba 6 monumentos y colócalos boca arriba en sus correspondientes casillas del tablero.

Devuelve el resto de monumentos a la caja; no los necesitarás durante el resto de la partida.



CASILLAS PARA EDIFICIOS

Roba 6 edificios de la Era I y colócalos boca arriba en sus correspondientes casillas del tablero. Deja los edificios restantes de la Era I y los edificios de la Era II boca abajo cerca del tablero de juego.

PARTIDAS DE 2 O 3 JUGADORES



La preparación de la partida cambia ligeramente si sois menos de 4 jugadores. Estos símbolos pueden encontrarse en el tablero de juego y sirven para recordarlos las modificaciones que debéis introducir.

MONUMENTOS

Cuantos menos jugadores haya en la partida, menos monumentos se incorporan.

- Roba 5 monumentos para partidas de 3 jugadores.
- Roba 4 monumentos para partidas de 2 jugadores.

JUNGLA

Cuantos menos jugadores haya en la partida, menos losetas de cosecha se incorporan.

- Cubre solo 3 campos de cada grupo en partidas de 3 jugadores.
- Cubre solo 2 campos de cada grupo en partidas de 2 jugadores.

TRABAJADORES NO ASIGNADOS

Después de repartir las losetas de riqueza inicial y antes de decidir con cuáles os quedáis, coloca los trabajadores de los colores no asignados a ningún jugador de modo que bloqueen las casillas de acción de los engranajes siguiendo estas reglas:

- Mezcla las losetas de riqueza inicial restantes y róbalas de una en una.
- Cada loseta de riqueza inicial indica una acción específica en uno de los 5 engranajes. Coloca un trabajador no asignado en la casilla de acción indicada por la loseta.
- Si es el primer trabajador que se coloca en un engranaje, deberás colocar un segundo trabajador no asignado en la casilla opuesta de la misma rueda. Excepción: esta regla no se aplica a Chichén Itzá.
- Continúa robando losetas de riqueza inicial hasta que hayas colocado en los engranajes todos los trabajadores que no estén asignados a ningún jugador (6 en partidas de tres jugadores y 12 en partidas de dos jugadores).

Estos trabajadores permanecen en sus engranajes hasta el final de la partida. Si lo prefieres, puedes usar marcadores en lugar de trabajadores para diferenciar más fácilmente las fichas que han colocado los jugadores y las que se han incorporado por defecto con el objetivo de bloquear acciones.

Ejemplo:



Esta loseta indica que debes colocar un trabajador no asignado en la acción 5 del engranaje de Palenque. Si este es el primer trabajador que añades a dicho engranaje, deberás colocar otro trabajador en la acción 0 del mismo (asumiendo que aún queden trabajadores no asignados por colocar).

TRANSCURSO DE LA PARTIDA

Cada ronda se compone de 2 o 3 fases:

1. LOS JUGADORES LLEVAN A CABO SUS TURNOS. Comenzando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador completa su turno.

2. SI ES UN DÍA DE COMIDA, CADA JUGADOR DA DE COMER A SUS TRABAJADORES Y RECIBE LAS POSIBLES RECOMPENSAS. Solo hay 4 días de comida en la partida, por lo que esta fase no tendrá lugar en la mayor parte de las rondas.

3. ACTUALIZA EL CALENDARIO. Rota el engranaje Tzolk'in (normalmente el equivalente a un día). Si hay algún trabajador en la casilla de jugador inicial, el marcador de jugador inicial cambia de manos.

Este aspecto se explica con mayor detalle más adelante.

La partida termina al final de la Era II, lo que corresponde a una vuelta completa del engranaje Tzolk'in. El jugador que tenga más puntos de victoria al final de la partida será el ganador.

EL TURNO DE LOS JUGADORES

Comenzando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador lleva a cabo su turno:

- ❖ Colocando en los engranajes cualquier número de trabajadores tras pagar la cantidad de maíz necesaria,
- ❖ O recogiendo de los engranajes cualquier número de trabajadores y resolviendo sus acciones.

Cada jugador debe limitarse a una de estas dos opciones: no puede llevar a cabo una combinación de ambas en el mismo turno. Del mismo modo, tampoco es posible pasar para evitar hacer esta selección.

Nota: los jugadores siempre tendrán que colocar trabajadores en su primer turno, ya que no hay ninguno que quitar de los engranajes.

MENDIGAR

Si al inicio de tu turno tienes 0, 1 o 2 unidades de maíz, puedes mendigar para coger de la reserva de maíz tantas unidades como sean necesarias hasta que tengas 3. Tu necesidad enfada a los dioses, por lo deberás retroceder 1 peldaño en alguno de los templos (ver página 10 para más detalles).

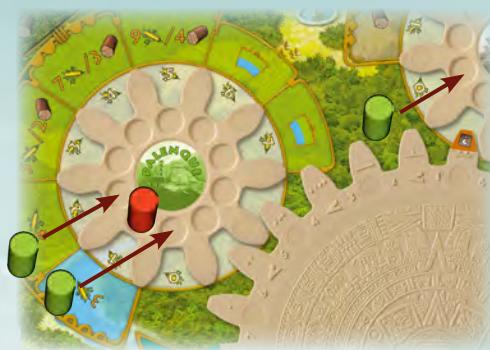
Si no tienes suficiente maíz para colocar un trabajador y no hay trabajadores de tu color en los engranajes, deberás mendigar obligatoriamente.

COLOCAR TRABAJADORES

Comienzas la partida con 3 trabajadores, aunque podrás conseguir más a medida que el juego avance.

Para colocar trabajadores debes tener al menos uno disponible, es decir, que no esté ni en los engranajes ni en la reserva. También es posible colocar más de uno en el mismo turno, incluso puedes utilizar todos los que tienes, la única condición es que estén disponibles. Simplemente escoge un engranaje para cada trabajador y colócalo en la casilla de acción vacía con el número más bajo (siendo 0 el mínimo). Puedes colocar tus trabajadores en el mismo engranaje o en engranajes diferentes.

Ejemplo:



El jugador rojo ha colocado un trabajador en Palenque durante el primer turno, pero el engranaje ha girado y ahora se encuentra en la casilla de acción 1. La jugadora verde también quiere colocar sus trabajadores en el engranaje de Palenque, así que dejará el primero en la casilla de acción 0 por ser el número más bajo no ocupado. El segundo tendrá que colocarlo en la casilla de acción 2, puesto que en la anterior ya hay un trabajador de color rojo. La jugadora verde coloca su tercer trabajador en Yaxchilán, concretamente, en la casilla de acción 0.

Colocar trabajadores tiene un coste en maíz:

- ❖ Pagas tantas unidades de maíz como indique la casilla de acción en la que colocas tu trabajador.
- ❖ También debes pagar un coste adicional por la cantidad de trabajadores que hayas colocado después del primero (ver tablero individual). Nota: el primer número indica el coste total por colocar tus trabajadores, mientras que el número entre paréntesis indica el coste para colocar ese trabajador en concreto.



0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Ejemplo:

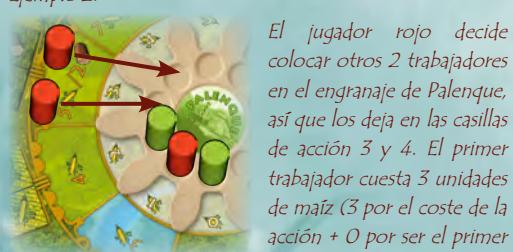
En el ejemplo anterior, la jugadora verde debe pagar 5 unidades de maíz.

- ❖ 2 por colocar sus trabajadores en las casillas de acción 0, 0 y 2.
- ❖ 3 por colocar 3 trabajadores.



La jugadora verde tiene un cuarto trabajador disponible, pero no puede colocarlo porque le costaría un mínimo de 3 unidades de maíz y en estos momentos no puede permitírselo.

Ejemplo 2:



El jugador rojo decide colocar otros 2 trabajadores en el engranaje de Palenque, así que los deja en las casillas de acción 3 y 4. El primer trabajador cuesta 3 unidades de maíz (3 por el coste de la acción + 0 por ser el primer trabajador).

trabajador colocado), mientras que el segundo le costará 5 ($4 + 1$). El jugador rojo tiene maíz para colocar otro trabajador, pero no puede hacerlo porque no le queda ninguno disponible.

No puedes colocar más trabajadores de los que puedas pagar ni pasar en tu turno para no colocar ninguno.

Si estás obligado a colocar trabajadores (porque no tienes ninguno que quitar de los engranajes) y no tienes maíz suficiente, primero tendrás que mendigar, tal como se describe más arriba.

Nota: la casilla de jugador inicial se encuentra entre los engranajes de Palenque y Chichén Itzá. Puedes colocar un trabajador en ella si aún está vacía, tratándolo como si lo colocases en una casilla de acción 0 (ver página 10 para más detalles).

RECORDER TRABAJADORES

Si tienes al menos un trabajador en alguno de los engranajes, puedes elegir recogerlos (uno, varios o todos) en lugar de colocar más.

Por cada trabajador que retires de los engranajes tendrás que efectuar una de las siguientes opciones:

- ❖ Usar la acción en la que se encontraba el trabajador.
- ❖ Usar una acción con un número más bajo del mismo engranaje en el que se encontraba el trabajador, pagando 1 maíz por cada casilla que debas "retroceder" para llegar a esa acción (puedes hacerlo aunque la casilla esté ocupada por otro jugador).
- ❖ Recoger el trabajador sin realizar acciones.

Debes realizar tus acciones una detrás de otra, pero el orden en el que las resuelvas queda a tu elección.

Ejemplo:



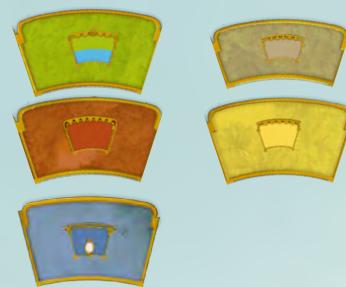
El jugador rojo no tiene trabajadores disponibles, así que debe recoger alguno de los que ha colocado. Decide recuperar el trabajador que se encuentra en la casilla de acción 2, por el que recibe 1 piedra y 1 maíz. Como le gustaría conseguir otra piedra, retira también el trabajador de la acción 3 y paga 1 maíz para usar la acción anterior: gracias a esto vuelve a conseguir 1 piedra y 1 maíz. El jugador no quiere madera, así que deja su tercer trabajador en el engranaje para que avance al final de la ronda. El jugador rojo termina con 2 piedras y 1 maíz, ya que ha usado el otro para poder realizar una acción anterior.

Observa que el orden de resolución es importante. Si el jugador rojo no tuviera maíz a la hora de recoger el trabajador de la casilla 3, no podría pagar el coste necesario para realizar la acción anterior. En su lugar, estaría obligado a llevar a cabo la acción 3 o no realizar ninguna acción con ese trabajador.

ACCIONES DE LIBRE ELECCIÓN

Las casillas de acción con los números más altos te permiten elegir libremente la acción de ese engranaje que vas a realizar, sin tener que pagar maíz para ello. Estas casillas se corresponden con los números 6 y 7 en la mayoría de los

engranajes, o el número 10 en Chichén Itzá. Cuando recoges tus trabajadores de una de estas casillas, puedes llevar a cabo cualquier acción de ese engranaje sin realizar un pago extra de maíz por usar una acción con un número más bajo.



ACTUALIZAR EL CALENDARIO

Después de que todos los jugadores hayan completado su turno, el engranaje Tzolk'in rota el equivalente a 1 día en sentido antihorario. Esto hace que todos los trabajadores colocados en los engranajes avancen 1 casilla de acción.

Si un trabajador se encontraba ya en la casilla de acción con el número más alto de su engranaje, quedará expulsado del mismo y volverá con su propietario. Los jugadores no resuelven ninguna acción con los trabajadores que han recuperado de este modo. Nota: procura usar tus trabajadores antes de que sean expulsados del engranaje.

Nota: los trabajadores no asignados nunca quedan fuera de su engranaje, sino que permanecen en él durante toda la partida. Esto significa que a veces pueden bloquear casillas de acción sin numerar.

Si no hay ningún trabajador en la casilla de jugador inicial, coge 1 maíz de la reserva y colócalo en el diente del engranaje Tzolk'in señalado por la flecha.



En caso contrario, deberás seguir las reglas para actualizar el calendario detalladas en la página 10.

ACCIONES

TECNOLOGÍAS

Las tecnologías proporcionan beneficios que se aplican cada vez que realizas cierta acción (ver página 12 para más detalles sobre los beneficios de cada tecnología).

La tabla de tecnología que hay en el tablero contiene 4 escalas diferentes, cada una con 5 casillas ordenadas de izquierda a derecha. Cuando consigues un avance tecnológico, debes elegir en qué escala deseas realizarlo.



Para avanzar de la casilla inicial al nivel 1, debes pagar 1 cubo de cualquier recurso.



Para avanzar del nivel 1 al nivel 2, debes pagar 2 cubos iguales o de distintos recursos.



Para avanzar del nivel 2 al nivel 3, debes pagar 3 cubos iguales o de distintos recursos. Este es el nivel más alto que puedes alcanzar en una tecnología, pero aún podrás usar tus avances tecnológicos para ganar una bonificación en ese campo.



Para realizar un avance tecnológico habiendo alcanzado el nivel 3, debes pagar 1 cubo de recurso para recibir la bonificación indicada en la última casilla de esa escala tecnológica. Tu marcador no cambiará de lugar y esta bonificación seguirá disponible cada vez que realices un avance en ese mismo campo.

EDIFICIOS Y MONUMENTOS

Algunas acciones te permiten construir edificios y monumentos pagando el coste indicado en la esquina superior izquierda de la loseta. Si dispones de los recursos necesarios para realizar el pago, coge la loseta del tablero de juego y déjala frente a ti.

En caso de que te falte algún recurso de los indicados, no podrás construirla.

Ejemplo:



Para construir este edificio, el jugador debe realizar una acción de construcción y pagar 1 cubo de piedra y 1 cubo de oro.

Todos los monumentos disponibles quedan al descubierto desde el comienzo de la partida. Por lo tanto, cuando uno de ellos se construye, no es reemplazado por otro nuevo. Los edificios, por otra parte, se reponen a medida que los jugadores consiguen estas losetas. Si has construido algún edificio, al final del turno deberás colocar otro nuevo en cada casilla que haya quedado vacía.

En la primera mitad de la partida, tan solo los edificios de la Era I estarán disponibles. Cuando el engranaje Tzolk'in haya realizado media vuelta, todos los edificios de la Era I que aún haya en el tablero serán descartados y sustituidos por edificios de Era II (ver página 11 para más detalles).

Cada engranaje representa un núcleo de desarrollo de la civilización maya y ofrece una serie de acciones asociadas a un número.

Cuando recoges un trabajador de su engranaje, puedes realizar la acción de la casilla en la que estaba. Si no, puedes realizar una acción de otro número más bajo del mismo engranaje –es decir, con un número inferior al de la casilla en la que estaba el trabajador– pagando 1 unidad de maíz por cada casilla que debas “retroceder”. Si lo prefieres, también puedes recoger el trabajador sin realizar ninguna acción a cambio.

En general, las acciones con números más altos aportan mayores beneficios. Por lo tanto, tus trabajadores avanzarán a posiciones más favorables con cada nuevo movimiento del engranaje Tzolk'in.

MATERIALES

A lo largo de la partida, puedes ganar o perder materiales.

- ◊ Si consigues un material como resultado de una acción, coge las fichas apropiadas de la reserva y colócalas frente a ti.
- ◊ Si pierdes un material como resultado de pagar ciertos costes, devuelve las fichas apropiadas a la reserva. Si no puedes pagar este coste, tampoco podrás realizar la acción.

La madera, la piedra y el oro están representados por cubos de madera y se consideran recursos.

LISTA DE MATERIALES

1 unidad de maíz

1 madera

1 piedra

1 oro

1 cubo de recursos (solo la madera, la piedra y el oro se consideran recursos, a diferencia del maíz y las calaveras de cristal)

1 calavera de cristal



PALENQUE

Palenque te permite conseguir comida y madera de la jungla. Las acciones 2, 3, 4 y 5 se llevan a cabo usando las losetas de cosecha que se han colocado durante la preparación de la partida. La acción 2 solo contiene losetas de cosecha de maíz, mientras que las acciones 3, 4 y 5 empiezan con una loseta de cosecha de madera colocada sobre cada loseta de cosecha de maíz.

Cuando realizas una de estas acciones, debes elegir una de las 4 casillas que conforman el grupo de parcelas asociado a la acción y retirar la loseta superior. Según se trate de una loseta de cosecha de madera o de maíz, debes coger la cantidad de cubos de madera o marcadores de maíz indicados por la acción. Si todas las losetas de cosecha de un grupo se han cogido, la acción no podrá utilizarse (a no ser que hayas alcanzado el nivel 2 en la tecnología de agricultura, que te permite conseguir maíz sin losetas disponibles).



En las acciones 3, 4 y 5 primero hay que coger la madera para poder acceder al maíz. El primer jugador que realice una de estas acciones solo tendrá disponibles losetas de cosecha de madera. Sin embargo, cuando coja una de ellas, la loseta de maíz que hay debajo pasará a estar disponible para el siguiente jugador que escoja esa acción.

También puedes conseguir maíz quemando la jungla: retira del juego 1 loseta de cosecha de madera de la acción en la que te encuentras (devuélvela a la caja) y coge la loseta de cosecha de maíz que hay debajo, así como la cantidad de maíz indicada en la acción que acabas de realizar. Por desgracia, esta acción habrá provocado la ira de los dioses, así que tendrás que retroceder un peldaño en uno de los templos (ver página 11 para más detalles).

Si en la acción que realizas hay ambos materiales disponibles, elige el que más te interese.

Nota: ciertos monumentos conceden puntos de victoria por las losetas de cosecha que hayas conseguido, así que déjala junto a ti hasta que termine la partida. Recuerda, cuando quemas la jungla, descarta la loseta de cosecha de madera y solo conservas la de maíz.



Pescar: consigues 3 unidades de maíz. El juego no tiene fichas de pesca, así que la comida obtenida a través de esta acción se representa mediante los marcadores de maíz. Al carecer de losetas de pesca, esta acción nunca se agota y puede llevarse a cabo indefinidamente a lo largo de la partida.



Consigues 1 loseta de cosecha de maíz y 4 unidades de dicho material.



Consigues 1 loseta de cosecha de maíz y 5 unidades de dicho material, o bien 1 loseta de cosecha de madera y 2 cubos de dicho material.



Consigues 1 loseta de cosecha de maíz y 7 unidades de dicho material, o bien 1 loseta de cosecha de madera y 3 cubos de dicho material.



Consigues 1 loseta de cosecha de maíz y 9 unidades de dicho material, o bien 1 loseta de cosecha de madera y 4 cubos de dicho material.



Realiza cualquier acción del engranaje de Palenque sin pagar un coste de maíz adicional por usar una acción con un número más bajo.

Ejemplo:



El jugador rojo ha decidido recoger sus trabajadores. Deja en su sitio el trabajador que hay en la acción 1, puesto que prefiere que avance hasta una posición más valiosa. Sin embargo, si que recoge el trabajador de la acción 3, gracias a lo que consigue 1 loseta de cosecha de madera y 2 cubos del mismo material. Al jugador rojo también le interesa conseguir maíz, así que usa el trabajador que tiene en la acción 4 para quemar una parcela de bosque y conseguir 7 unidades de maíz. Por desgracia, tendrá que retroceder 1 peldaño en alguno de los templos por haber despertado la ira de los dioses.

Supongamos que el jugador rojo quiere usar estos mismos trabajadores para conseguir maíz sin ofender a los dioses. Una vez que ha realizado la acción 3 y ha conseguido la loseta de cosecha de madera, la loseta de cosecha de maíz que había debajo queda disponible. El jugador puede pagar 1 maíz para que el trabajador de la acción 4 realice la acción anterior y consiga 5 unidades de maíz. Como ha pagado 1 unidad de maíz para realizar la acción y ha ganado 5 a cambio, termina su turno con 4 unidades de maíz más que al principio. Recuerda, sin embargo, que debe pagar el coste por "retroceder" en la rueda antes de realizar la acción, así que no podrá llevarla a cabo sin al menos 1 unidad de maíz en su poder.



Consigues 1 cubo de madera.



Consigues 1 cubo de piedra y 1 unidad de maíz.



Consigues 1 cubo de oro y 2 unidades de maíz.



Consigues 1 calavera de cristal.



Consigues 1 cubo de oro, 1 cubo piedra y 2 unidades de maíz.



Realiza cualquier acción del engranaje de Yaxchilán sin pagar un coste de maíz adicional por usar una acción con un número más bajo.

Tal como se menciona al principio del reglamento, solo hay 13 calaveras de cristal para toda la partida. Cuando la última se haya cogido de la reserva, la acción 4 dejará de tener efecto. Sin embargo, la madera, la piedra, el oro y el maíz son ilimitados. Si agotáis los cubos o los marcadores de alguno de estos materiales, podéis usar un sustituto que represente las fichas necesarias.



TIKAL

Tikal es el núcleo de desarrollo tecnológico y arquitectónico. Estas acciones permiten construir edificios o avanzar en una escala de tecnología a cambio de pagar un coste en madera, piedra u oro.



Avanza 1 nivel en cualquier escala de tecnología tras pagar el número de cubos indicado (ver página 7).



Construye 1 edificio tras pagar el coste indicado.



Avanza 1 o 2 niveles de tecnología tras pagar el coste indicado para cada uno de ellos. Los avances pueden realizarse en la misma escala o en escalas distintas.



YAXCHILAN

Las montañas de Yaxchilán ofrecen una gran variedad de valiosos materiales: madera de los bosques, piedra de las canteras, oro de las minas y calaveras de cristal ocultas bajo algún que otro desprendimiento. Todos estos objetos se cogen de la reserva al realizar la acción correspondiente.



Construye 1 o 2 edificios, o bien 1 monumento, tras pagar el coste indicado. En caso de construir 2 edificios, solo podrás aplicar tus tecnologías de arquitectura a uno de ellos.

Si el primer edificio que construyes te concede un avance tecnológico que inviertes en arquitectura, puedes usar ese efecto (o cualquier otro) con el segundo edificio siempre y cuando no hayas usado tus tecnologías de arquitectura para construir el primero. Si el primer edificio que construyes te concede algún tipo de recurso, puedes utilizarlo para construir el segundo. En caso de que el primer edificio te recompense con una acción, tendrás que llevarla a cabo antes de comenzar la construcción del segundo edificio.



Avanza 1 peldaño en dos templos tras pagar 1 cubo de cualquier recurso (ver página 10 para más detalles).



Realiza cualquier acción del engranaje de Tikal sin pagar un coste de maíz adicional por usar una acción con un número más bajo.

Ejemplo:



El jugador amarillo tiene algunos cubos de madera para gastar, así que decide recoger los 2 trabajadores que había colocado en el engranaje de Tikal. En primer lugar, usa la acción 3 para pasar de la casilla inicial al Nivel 1 en dos escalas tecnológicas (pagando 1 cubo de madera por cada una). Luego usa la acción 4 para construir los 2 edificios que puede costear. Una vez terminado su turno, robará 2 nuevos edificios de la Era I y los colocará en el tablero de juego para sustituir a los que ha construido.

Nota: el jugador amarillo podría haber avanzado 2 niveles en una misma tecnología, pero no le habría quedado madera suficiente para comprar ambos edificios.



UXMAL

Uxmal es el centro comercial de la civilización maya, donde los jugadores podrán hacer ofrendas a los dioses y participar en distintos intercambios de material en el mercado.



Avanza 1 peldaño en cualquier templo pagando 3 unidades de maíz (ver página 10 para más detalles).



Intercambia unidades de maíz y recursos tantas veces como quieras. Las equivalencias pueden consultarse en la tabla de intercambio que hay junto a la primera escala de tecnología empezando por abajo.

Algunos ejemplos de trueque:

$$\begin{aligned} 2 \text{ maíz} &= 6 \text{ leñador} \\ 8 \text{ leñador} &= 2 \text{ piedra} \\ 22 \text{ leñador} &= 3 \text{ maíz} \end{aligned}$$

2	↔	maíz
3	↔	leñador
4	↔	piedra



Coge de la reserva un trabajador de tu color y déjalo frente a ti. Esta acción no tiene efecto si tus 6 trabajadores ya están en juego.



Construye un edificio y págalo con maíz. Esta acción se resuelve de manera similar a las acciones de construcción del engranaje de Tikal, con la salvedad de que, en lugar de cubos, tendrás que pagar 2 unidades de maíz por cada recurso indicado. Todo el pago debe realizarse con maíz, no es posible combinarlo con otros materiales.

Esta acción no puede emplearse para construir un monumento.



Paga 4 unidades de maíz para construir cualquiera de estos edificios.



Realiza cualquier acción del engranaje de Palenque, Yaxchilán, Tikal o Uxmal pagando 1 unidad de maíz más el coste de la acción elegida. Como puedes ver, las acciones del engranaje de Chichén Itzá no están disponibles mediante esta casilla.



Realiza cualquier acción del engranaje de Uxmal sin pagar un coste de maíz adicional por usar una acción con un número más bajo. No obstante, si eliges realizar la acción 5, aún tendrás que pagar la unidad de maíz indicada.



CHICHÉN ITZÁ

Chichén Itzá es un lugar sagrado en el que puedes dejar tus calaveras de cristal para obtener el favor de los dioses. Cuando realices una de estas acciones, debes colocar 1 calavera de cristal en el espacio reservado para ella en la acción que vas a llevar a cabo.

Si alguien ya ha colocado una calavera en ese lugar, no podrás realizar la acción asociada. Atención, esto significa que cada acción solo puede llevarse a cabo una vez por partida!

Cuando realices una acción de este engranaje, coloca la calavera de cristal en el lugar que tiene reservado y recibe inmediatamente las recompensas.



Cierto número de puntos de victoria,



avances en un templo especificado



y, en ocasiones, algún cubo del recurso a tu elección.



Cada acción recibe el beneplácito de una deidad:



Chac gobierna sobre el templo marrón de la izquierda.



Quetzalcóatl gobierna sobre el templo amarillo del centro.



Kukulcán gobierna sobre el templo verde de la derecha.

Ejemplo:



Como el jugador rojo quiere colocar 1 calavera de cristal en Chichén Itzá, decide recoger el trabajador que tiene en la acción 7 de ese engranaje. Necesita 1 cubo de oro para llevar a cabo el resto de sus planes, así que paga 1 unidad de maíz para llevar a cabo la acción anterior: deja 1 calavera de cristal en esa casilla y recibe 8 puntos de victoria a cambio. Finalmente avanza 1 peldaño en el templo verde y coge un 1 cubo de recursos a su elección, en este caso, de oro.

Al igual que sucede con el resto de engranajes, Chichén Itzá también tiene una casilla de acción (10) que permite realizar cualquier acción del engranaje sin pagar unidades de maíz adicional por usar una acción con un número más bajo.

CASILLA DE JUGADOR INICIAL



La casilla de jugador inicial se encuentra entre los engranajes de Palenque y Chichén Itzá. Si no está ocupada, puedes dejar un trabajador en este espacio tras aplicar todos los costes asociados a su colocación (número de trabajadores y coste de la acción). La casilla de jugador inicial tiene un coste de 0.

Cuando colocas uno de tus trabajadores en esta casilla, obtienes varios beneficios. Tres de ellos se obtienen al actualizar el calendario, mientras que el beneficio restante lo recibes tan pronto como acaba tu turno.

COGER EL MAÍZ ACUMULADO

Si nadie escoge esta acción durante la ronda, coloca 1 unidad de maíz en el diente activo del engranaje Tzolk'in. Cuando un jugador coloque uno de sus trabajadores en la casilla de jugador inicial, podrá recoger todo el maíz que se haya acumulado en el engranaje tan pronto como concluya su turno. Esto significa que no podrá usar el maíz recién obtenido para colocar trabajadores en esa ronda, pero los podrá alimentar con él si se trata de un día de comida.

Los siguientes pasos se llevan a cabo al final de la ronda, durante la actualización del calendario:

RECUPERAR EL TRABAJADOR

No hace falta dedicar un turno a recuperar trabajadores para recoger el que has colocado en la casilla de jugador inicial, puesto que automáticamente vuelve a ti al final de la ronda.

Nota: el funcionamiento es similar al de recoger un trabajador cuando queda fuera de los engranajes. Estas son las dos únicas formas de recuperar tus trabajadores sin dedicar el turno exclusivamente a ello.

EL MARCADOR DE JUGADOR INICIAL CAMBIA DE MANOS

El marcador de jugador inicial siempre cambia de manos al resolverse esta acción. Si ya estaba en tu poder, deberás entregárselo al jugador de tu izquierda, lo que significa que serás el último jugador de la ronda hasta que alguien vuelva a realizar la acción de jugador inicial. Si lo tiene otra persona, deberá entregártelo y te convertirás en el primer jugador de la ronda hasta que alguien vuelva a realizar dicha acción. Esta es la única manera de que este marcador de jugador inicial cambie de manos a lo largo de la partida.

ACTUALIZAR EL CALENDARIO

El calendario suele avanzar 1 día por ronda, pero puedes elegir que transcurra un día adicional si se cumplen las siguientes condiciones:

- ❖ Cuando haces uso de este privilegio, debes girar tu tablero individual para que muestre su lado más oscuro en señal de que no podrás volver a beneficiarte del transcurso de un día adicional. No obstante, si alcanzas el peldaño más alto de un templo, puedes voltear otra vez tu tablero y hacer nuevo uso del privilegio (ver el apartado Templos a continuación para más detalles).
- ❖ No puedes usar este privilegio si con ello expulsas de su engranaje a un trabajador que en circunstancias normales habría seguido en él. Es decir, la opción de que transcurra un día adicional queda descartada si hay algún trabajador en la acción 6 de uno de los engranajes pequeños o en la acción 9 de Chichén Itzá.

Aunque no puedas hacer que transcurran dos días de golpe, consigues el resto de beneficios por ocupar la casilla del jugador inicial.

Esta opción no puede usarse para evitar un día de comida. En caso de que coincida con el día siguiente, deberás rotar el engranaje Tzolk'in un equivalente a dos días y celebrar el día de comida en el diente en el que te detengas.

Ejemplo:



La jugadora verde ha colocado un trabajador en la casilla de jugador inicial, tras lo que el jugador rojo comienza su turno y decide recoger sus trabajadores. Si recupera el trabajador que se encuentra en la acción 6, la jugadora verde podrá hacer que transcurran dos días en lugar de uno (el trabajador de la casilla 7 no tiene relevancia a este respecto porque quedará fuera del engranaje de todos modos). Así que el jugador rojo decide mantener su trabajador en la acción 6 para evitar que la jugadora verde acelere el calendario. Finalmente recoge el trabajador de la acción 7: no quiere que quede fuera del engranaje sin antes realizar una acción.

Nota: si esta fuera la última ronda de la partida, acelerar el engranaje Tzolk'in y entregar el marcador de jugador inicial no supondrán ninguna ventaja. Sin embargo, aún se podría realizar esta acción para obtener el maíz acumulado y así alimentar a los trabajadores. Las unidades de maíz restantes al final de la partida también conceden puntos de victoria.

TEMPLOS

Para ascender un peldaño en algún templo puedes:

- ❖ Elegir una loseta de riqueza inicial que te proporcione esta bonificación al comienzo de la partida.
- ❖ Dejar una calavera de cristal en Chichén Itzá.
- ❖ Pagar 3 unidades de maíz mediante la acción 1 de Uxmal.
- ❖ Pagar 1 cubo de cualquier recurso mediante la acción 5 de Tikal.
- ❖ Construir un edificio que te permita ascender 1 peldaño en algún templo.
- ❖ Utilizar una tecnología que te permita ascender 1 peldaño en algún templo.

Si alguno de estos mecanismos te permite ascender 1 peldaño en un templo que ya has coronado, este beneficio se perderá.



Cada uno de los tres dioses que aparecen en el juego tiene un templo con una altura determinada. El peldaño más alto de cada templo tiene la forma del dios que lo gobierna, cuyo símbolo también aparece en el peldaño blanco donde comienzan los jugadores.

Nota: la acción 1 de Uxmal te permite ascender 1 peldaño en un templo, mientras que con la acción 5 de Tikal es posible avanzar en dos templos diferentes. En ambos casos solo puedes realizar esta acción si pagas el coste indicado (3 unidades de maíz en Uxmal y 1 cubo de recurso en Tikal). No obstante, estas opciones no te dan la posibilidad de escalar peldaños adicionales pagando una mayor cantidad de recursos o maíz.

El peldaño más alto de cada templo solo puede ser ocupado por un jugador. Una vez que alguien ha alcanzado este lugar, nadie más puede hacerlo (a no ser que el jugador que está arriba despierte la ira de los dioses y tenga que descender 1 peldaño). El resto de las casillas tiene espacio para múltiples jugadores.

Cuando alcanzas el peldaño más alto de un templo, voltear inmediatamente tu tablero individual de modo que la cara más clara quede al descubierto. Esto te permitirá acelerar de nuevo el engranaje Tzolk'in. Si tu tablero ya muestra su lado más claro, este beneficio se perderá.

DESPERTAR LA IRA DE LOS DIOSSES

Algunas acciones despiertan la ira de los dioses, pero a veces no hay más remedio que llevárlas a cabo si necesitas maíz. Cuando esto ocurre, debes descender 1 peldaño en un templo a tu elección. No obstante, no puedes escoger un templo si ya te encuentras en su peldaño más bajo.

QUEMAR LA JUNGLA

En las casillas de acción 3, 4 y 5 de Palenque es posible quemar la jungla para descartar una loseta de cosecha de madera y conseguir la loseta de cosecha de maíz que se encuentre debajo.

Esta acción despierta la ira de los dioses, así que deberás descender 1 peldaño en un templo a tu elección. Si ya te encuentras en la casilla inferior de todos los templos, no tendrás opción de quemar la jungla.

MENDIGAR

Si al inicio de tu turno tienes 0, 1 o 2 unidades de maíz, puedes mendigar para coger de la reserva de maíz tantas unidades como sean necesarias hasta que tengas 3. Esta acción despierta la ira de los dioses, así que deberás descender 1 peldaño en un templo a tu elección. Si ya te encuentras en la casilla inferior de todos los templos, no tendrás opción de mendigar.

Excepción: si al inicio de tu turno no tienes trabajadores en los engranajes, deberás colocar alguno de los que tengas disponibles.

Si no tienes maíz para colocarlos, te verás obligado a mendigar. Sin embargo, si te encuentras en el peldaño inferior de todos los templos, la opción de mendigar tampoco estará disponible. En esta situación, los dioses se apiadan de ti y te permiten colocar un único trabajador en los engranajes: déjalo en la acción de menor coste disponible y entrega todo tu maíz a la reserva.

EDIFICIOS Y MONUMENTOS

Cuando construyas un edificio o monumento, déjalo en la mesa frente a ti.

EDIFICIOS

Cuando construyas un edificio, roba otro de la era actual para reemplazarlo al final de tu turno. Si todos los edificios de la era en juego ya están siendo utilizados, el espacio del tablero queda libre.

Al final de la Era I (mitad de la partida), después de que los jugadores hayan alimentado a sus trabajadores, retira todos los edificios pertenecientes a dicha era que haya en la fila de construcción y sustítuyelos por 6 edificios que hayas robado de la pila de la Era II. Esta pila será la que se use durante la segunda mitad de la partida.

Algunos edificios proporcionan bonificaciones inmediatas de un solo uso, mientras que otros, llamados granjas, aportan sus beneficios cada vez que alimentas a tus trabajadores.

GRANJAS

Las granjas conceden beneficios que puedes utilizar cada vez que debas alimentar a tus trabajadores.



1 de tus trabajadores no necesita maíz.



3 de tus trabajadores no necesitan maíz.



Cada uno de tus trabajadores necesita 1 unidad menos de maíz. Si tienes dos de estos edificios, no necesitas alimentar a tus trabajadores.

MONUMENTOS



Los monumentos solo se incorporan al tablero durante la preparación de la partida. Si construyes alguno, no tendrás que reemplazarlo por un nuevo monumento. Recuerda que sus efectos solo se aplican al final de la partida (ver Apéndice para los efectos de cada monumento).

EDIFICIOS DE UN SOLO USO



EDIFICIOS PÚBLICOS



TUMBAS



SANTUARIOS

Al construir uno de estos edificios, obtienes inmediatamente la bonificación que se indica en él (ver Apéndice para más detalles).

Ejemplo:



Cuando construyes este edificio, avanzas inmediatamente un peldaño en cada templo y consigues 3 puntos de victoria.

Ningún trabajador puede necesitar menos de 0 unidades de maíz.

Ejemplo:



A la hora de alimentar a sus trabajadores, la jugadora verde paga 3 unidades de maíz. 2 de sus trabajadores no necesitan ser alimentados y los restantes solo requieren una unidad por cabeza.

TECNOLOGÍAS

Las tecnologías hacen que ciertas acciones sean más valiosas a lo largo de la partida.

Hay 4 escalas de tecnología, cada una de las cuales tiene: 1 casilla inicial, 3 niveles de tecnología y 1 casilla de bonificación. Si alcanzas el tercer nivel de una escala tecnológica, no podrás seguir avanzando en ella.

En su lugar, cada vez que resuelvas una acción que te permite avanzar en esa escala, obtendrás una bonificación. Si dicha acción te permite realizar dos avances, también obtienes la bonificación por duplicado (ver páginas 7, 8 y 9 para más detalles).

Una tecnología afecta solamente a ciertas acciones. El color del nivel tecnológico en el que te encuentras se corresponde con las acciones que se ven afectadas por él. Si tu marcador está en un nivel avanzado, también obtienes las bonificaciones de los niveles anteriores.

AGRICULTURA

Coge 1 unidad adicional de maíz cada vez que consigas maíz en la jungla (acciones 2, 3, 4 o 5 de Palenque).



Cuando no haya losetas de cosecha de maíz disponibles en la acción de Palenque que estás llevando a cabo (porque no quedan o porque están ocultas bajo las losetas de cosecha de madera), puedes conseguir las unidades de maíz correspondiente sin necesidad de robar una loseta.

Obtienes una unidad adicional de maíz cada vez que pesques (acción 1 de Palenque).

Nota: como las bonificaciones tecnológicas son acumulativas, un jugador en el tercer nivel de esta tecnología obtendrá un total de 3 unidades adicionales de maíz cuando consiga maíz de la jungla. Puede hacerse con este material incluso sin losetas de cosecha de maíz disponibles y coger 1 unidad adicional de maíz cuando pesque.

Coge 2 unidades adicionales de maíz cada vez que consigas maíz en la jungla (acciones 2, 3, 4 o 5 de Palenque).

EXTRACCIÓN DE RECURSOS

Coge 1 cubo de madera adicional cada vez que consigas madera en Yaxchilán (acción 1) o Palenque (acciones 3, 4 o 5).



Coge 1 cubo de piedra adicional cada vez que consigas piedra en Yaxchilán (acciones 2 o 5).

Coge 1 cubo de oro adicional cada vez que consigas oro en Yaxchilán (acciones 3 o 5).



Nota: Solo recibes el recurso adicional cuando obtienes un recurso del mismo tipo. No puedes conseguir madera al cosechar en Palenque ni al usar la acción 2 de Yaxchilán.

Nota: Estas tecnologías solo tienen efecto en Yaxchilán y en Palenque. No otorgarán recursos adicionales cuando estos se obtengan por otros medios (por ejemplo mediante los edificios, los dioses, las acciones de Chichén Itzá o el mercado).

ARQUITECTURA

Coge 1 unidad de maíz cada vez que construyas un edificio (acciones 2 o 4 de Tikal, acción 4 de Uxmal).



Consigues 2 puntos de victoria cada vez que construyas un edificio (acciones 2 o 4 de Tikal, acción 4 de Uxmal).

Cuando construyas un edificio en Tikal (acciones 2 o 4), puedes reducir su coste en 1 cubo de recurso a tu elección.

Cuando construyas un edificio en Uxmal (acción 4) paga 2 unidades menos de maíz.

TEOLOGÍA

Cuando recojas un trabajador del engranaje de Chichén Itzá, puedes realizar la siguiente acción de la rueda sin pagar un coste adicional de maíz. Llevas a cabo esta acción en lugar de la que podría haber realizado el trabajador en circunstancias normales.



Coge 1 calavera de cristal adicional cada vez que obtengas una en Yaxchilán (acción 4). Esta bonificación no se aplica si consigues la calavera por otro medio.

Después de realizar una acción en Chichén Itzá, puedes pagar 1 cubo de recurso para avanzar un peldaño en un templo a tu elección (si consigues algún cubo gracias a la acción que acabas de resolver en Chichén Itzá puedes emplearlo para esto).

Coge 1 calavera de cristal de la reserva.

Nota: cuando realices la acción 4 de Tikal, estas bonificaciones se aplican solo en uno de los edificios construidos. El otro edificio (si decides construirlo) no verá reducido su coste ni te proporcionará maíz ni puntos de victoria. Recuerda que esta escala tecnológica no se aplica a la construcción de monumentos.

DÍAS DE COMIDA



Los días de comida son las cuatro rondas en las que debes alimentar a tus trabajadores.

Hay 4 dientes en el engranaje Tzolk'in señalados como días de comida. Cuando el engranaje central gira y la flecha apunta hacia un día de comida (o cuando un jugador usa el privilegio de acelerar el engranaje para saltar un día de comida), la ronda que comienza se considera un día de comida. Los números en el engranaje Tzolk'in indican cuántos días faltan para la siguiente ocasión en la que deberás alimentar a tus trabajadores.

Nota: la primera ronda transurre de manera normal aunque el diente activo del engranaje represente asimismo el último día de comida (después de que la rueda haya dado una vuelta completa).

Un día de comida se desarrolla igual que una ronda normal. Sin embargo, tras concluir el turno de los jugadores y antes de girar el engranaje Tzolk'in, se deben llevar a cabo los siguientes pasos (ver tablero individual como referencia):

ALIMENTAR A LOS TRABAJADORES



Debes pagar 2 unidades de maíz por cada trabajador que tengas en juego. Se considera que un trabajador está en juego si está junto a ti o colocado en un engranaje. Los únicos trabajadores por los que no pagas comida son los que siguen en la reserva.

Debes alimentar a tantos trabajadores como puedas. Si no puedes hacerlo, pierdes 3 puntos de victoria por cada trabajador que se haya quedado sin comer.

No es posible alimentar a medios a un trabajador. Es decir, si tienes 3 trabajadores y 5 unidades de maíz, tendrás que gastar 4 de ellas para alimentar a 2 trabajadores. No tienes maíz suficiente para alimentar al tercer trabajador, así que conservarás 1 unidad y perderás 3 puntos de victoria.

Las granjas son edificios que te permiten pagar una cantidad menor de maíz para alimentar a tus trabajadores (ver página 11 para más detalles).

CAMBIAR LOS EDIFICIOS DISPONIBLES



Al llegar a la mitad de la partida, los edificios de la Era I dejan el juego y se incorporan los edificios de la Era II.

Cuando llegue el segundo día de comida, después de alimentar a los trabajadores, retira todos los edificios de la Era I que haya en el tablero de juego y coloca 6 edificios robados de la pila de la Era II en su lugar. Los monumentos y los edificios ya construidos no se ven afectados por este cambio.

OBTENER RECOMPENSAS



Cuando todos los jugadores hayan alimentado a sus trabajadores, los dioses recompensarán a sus devotos. Estas recompensas se obtienen en forma de puntos de victoria o beneficios de juego, dependiendo de si el día de comida tiene lugar a mitad de una era o al final de la misma.

RECOMPENSAS DE MITAD DE ERA



Los días de comida de color naranja tienen lugar en mitad de una era. Esto ocurre al concluir al primer y tercer cuarto de la partida, cuando los jugadores son recompensados con recursos y calaveras de cristal.

Los elementos que recibes dependen de tu posición en los templos, puesto que obtienes los recursos o calaveras impresas en cada escalón que ocupas, así como en los escalones inferiores de cada templo.

Nota: si la reserva no tiene calaveras de cristal para todos los jugadores que deben recibirlas, ninguno de ellos conseguirá esta recompensa.

Ejemplo:



El jugador rojo recibe 1 piedra, 2 maderas y 1 calavera de cristal; el jugador azul, 2 piedras y 2 maderas; y el jugador amarillo, 2 piedras.

RECOMPENSAS DE FIN DE ERA



Los días de comida de color turquesa tienen lugar al final de una era, es decir, cuando se llega al ecuador de la partida o cuando el engranaje Tzolk'in ha completado una vuelta.

En estos casos, los jugadores son recompensados con puntos de victoria.

- ❖ Obtiene tantos puntos de victoria como indique el peldaño que ocupes en cada templo. (Si estás en el primer peldaño de un templo tu puntuación se verá reducida. No puede darse el caso de puntuación negativa).
- ❖ El jugador que más alto haya llegado en cada escalinata recibe una bonificación en puntos de victoria igual a los números en la parte superior de cada templo: el número de la izquierda se concede al final de la Era I y el de la derecha al final de la partida. Si varios jugadores están empacados en el lugar más alto de un templo, cada uno de ellos recibe la mitad de los puntos que se les deberían asignar.

Ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, los jugadores recibirían las siguientes bonificaciones al final de la Era I.

- Rojo: 16 puntos de victoria ($2 + 0 + 9$ por los peldaños que ocupa, 4 por haber llegado más alto en el templo verde y 1 por estar empacado en el templo amarillo).

- Azul: 15 puntos de victoria ($6 + 0 + 5$ por los peldaños que ocupa, 3 por estar empacado en el templo marrón y 1 por estar empacado en el templo amarillo).

- Amarillo: 7 puntos de victoria ($6 + 0 - 3$ por los peldaños que ocupa, 3 por estar empacado en el templo marrón y 1 por estar empacado en el templo amarillo).

Si se tratara del final de la partida, la bonificación variaría ligeramente.

- Rojo: 18 puntos de victoria ($2 + 0 + 9$ por los peldaños que ocupa, 4 por haber llegado más alto en el templo verde y 3 por estar empacado en el templo amarillo).

- Azul: 15 puntos de victoria ($6 + 0 + 5$ por los peldaños que ocupa, 1 por estar empacado en el templo marrón y 3 por estar empacado en el templo amarillo).

- Amarillo: 7 puntos de victoria ($6 + 0 - 3$ por los peldaños que ocupa, 1 por estar empacado en el templo marrón y 3 por estar empacado en el templo amarillo).

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después del cuarto día de comida, cuando el engranaje Tzolk'in ha dado una vuelta completa. Los jugadores convierten sus materiales restantes en puntos de victoria y suman los puntos que han obtenido por sus monumentos. El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador.

En caso de empate, el jugador empatado que tenga más trabajadores en los engranajes será el ganador. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Nota: el engranaje Tzolk'in avanza un día adicional tras realizar la puntuación de la Era II y antes de proceder a la puntuación final. Esto podría hacer que algunos trabajadores queden fuera de los engranajes, lo que a su vez afectaría a los posibles empates.

PUNTUACIÓN FINAL

Para obtener los puntos de victoria finales, sigue los siguientes pasos:

1. Convierte todos tus recursos en maíz usando la tasa de intercambio del mercado.
2. Anota $\frac{1}{4}$ punto de victoria por cada unidad de maíz que haya en tu reserva.
3. Anota 3 puntos de victoria por cada calavera de cristal que haya en tu reserva.
4. Anota los puntos de victoria concedidos por tus monumentos.



RESUMEN DETALLADO DE LA RONDA DE JUEGO

1. TURNO DE LOS JUGADORES. Empezando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador realiza su turno siguiendo estos pasos:

- a. Mendigar. Si tienes 0, 1 o 2 unidades de maíz, puedes coger de la reserva tantas unidades como sean necesarias hasta que tengas 3. Actuando así despiertas la ira de los dioses.
- b. Escoger una de las siguientes opciones.
 - i. Colocar cualquier número de trabajadores. Un trabajador siempre se coloca en la acción de valor más bajo que hay libre en un engranaje. La cantidad de maíz a pagar por colocar un trabajador depende de:
 1. el número de trabajadores colocados (según la tabla que consta en el tablero individual),
 2. la casilla de acción en la que se coloca cada trabajador.
 - ii. Recoger cualquier número de trabajadores que haya en los engranajes (uno a uno). Por cada trabajador retirado, puedes:
 1. Realizar la acción descrita en la casilla en la que estaba.
 2. Realizar una acción con un número menor, pagando 1 maíz por cada casilla que debas "retroceder" hasta ella.
 3. No realizar ninguna acción.
 - c. Si has construido algún edificio, roba los edificios de la era actual que sean necesarios para llenar los espacios vacíos que hayan quedado en el tablero.
 - d. Si has colocado un trabajador en la casilla de jugador inicial, coge todo el maíz acumulado en los dientes del engranaje Tzolk'in.

2. ALIMENTAR TRABAJADORES Y OBTENER RECOMPENSAS. Esta fase solo tiene lugar en los días de comida.

- a. Paga 2 unidades de maíz por cada trabajador que tengas en juego (perdes 3 puntos de victoria por cada trabajador que no puedas alimentar).
- b. Si el día de comida corresponde al final de la Era I, todos los edificios que haya en el tablero quedan descartados y se sustituyen por edificios de la Era II.
- c. Los dioses otorgan sus recompensas. Cada templo se resuelve por separado.
 - i. En la mitad de una era (días de comida de color naranja), los jugadores obtienen los recursos o calaveras de cristal indicadas en el peldaño en el que se encuentran, así como las recompensas correspondientes a todos los peldaños anteriores.
 - ii. Al final de una era (días de comida de color turquesa), los jugadores obtienen puntos de victoria.
 1. Anota los puntos indicados en el peldaño que ocupas en cada templo, pero no los que consten en peldaños anteriores.
 2. El jugador que haya llegado más alto en cada templo obtiene la bonificación indicada en la cima. El número de la izquierda se concede al final de la Era I y el de la derecha al final de la partida. En caso de empate, cada jugador empatado recibe la mitad de los puntos que se le deberían asignar.

3. ACTUALIZAR EL CALENDARIO TZOLK'IN.

- a. Si no hay ningún trabajador en la casilla de jugador inicial:
 - i. Pon 1 marcador de maíz en el diente activo del engranaje Tzolk'in.
 - ii. Rota el engranaje Tzolk'in el equivalente a un día. Cualquier trabajador que quede fuera de los engranajes vuelve con su jugador.
- b. Si tu trabajador está en la casilla de jugador inicial:
 - i. Recupera tu trabajador de la casilla de jugador inicial.
 - ii. El actual jugador inicial te entrega el marcador de jugador inicial. Si ya eres el jugador inicial, entrégaselo al jugador de tu izquierda.
- iii. Rota el engranaje Tzolk'in el equivalente a 1 día. Si tu tablero individual muestra su lado más claro, puedes avanzar 2 días de golpe siempre que ningún trabajador quede fuera de los engranajes a causa de este día adicional. Voltea tu tablero de jugador en señal de que has hecho uso de este privilegio. Los trabajadores que hayan quedado fuera de los engranajes vuelven con sus respectivos jugadores.

EJEMPLO: LAS DOS PRIMERAS RONDAS

Es la primera ronda de la partida y la jugadora verde es la primera en jugar. Está pensando en colocar 2 trabajadores: uno en la acción 0 de Tikal y otro en la acción 0 de Yaxchilán con el objetivo de recogerlos en el turno siguiente. Se da cuenta de que colocar un tercer trabajador en la acción 0 de Palenque le costaría 2 unidades de maíz adicionales. No obstante, si lo hace, este trabajador podría proporcionarle 3 unidades de maíz en un solo turno. Finalmente, se decide a colocarlo pagando un total de 3 unidades de maíz.

Ahora es el turno del jugador azul, que coloca dos trabajadores en las acciones 1 y 2 de Palenque por 4 unidades de maíz. Le gustaría colocar su tercer trabajador en este mismo engranaje, pero no tiene suficiente maíz. Durante su turno, el jugador rojo coloca dos trabajadores en las acciones 1 y 2 de Yaxchilán, y un trabajador en la acción 1 de Tikal por 7 unidades de maíz. Por último, el jugador amarillo coloca dos trabajadores: uno en la acción 2 de Tikal y otro en la casilla de jugador inicial por 3 unidades de maíz.

El jugador amarillo recibe el marcador de jugador inicial al final de la ronda: debe elegir si quiere que pasen 1 o 2 días. Como solo tiene un trabajador en los engranajes, decide rotar el engranaje Tzolk'in el equivalente a un solo día.



Ahora el jugador amarillo es el jugador inicial. Coloca dos trabajadores en la acciones 0 y 4 de Palenque, pagando 5 unidades de maíz por ello. La jugadora verde tiene todos sus trabajadores en los engranajes, pero decide recoger solo dos: primero el de la acción 1 de Yaxchilán (con el que consigue 1 madera) y luego el de la acción 1 de Tikal (con el que avanza 1 casilla en la escala de tecnología agrícola). Si recogiera el trabajador que le quedó en Palenque, recibiría 3 unidades de maíz. Sin embargo, como ha realizado un avance en la tecnología de agricultura, decide dejar el trabajador en su sitio para sacar más beneficio en un turno posterior.

En lugar de recoger sus trabajadores, el jugador azul decide colocar el último que le queda en la acción 0 de Tikal sin pagar nada por él. El jugador rojo, por su parte, tiene que recoger obligatoriamente alguno de sus trabajadores. Decide retirar únicamente el que está en la acción 3 de Yaxchilán, con el que consigue 1 cubo de oro y 2 unidades de maíz.

Al final de este turno se añade 1 unidad de maíz al engranaje Tzolk'in, puesto que nadie ha colocado un trabajador en la casilla de jugador inicial.



**UN JUEGO DE
DANIELE TASCINI Y SIMONE LUCIANI**

ILUSTRACIONES: MILAN VAVROŇ

DISEÑO GRÁFICO: FILIP MURMAK

TRADUCCIÓN: MAITE MADINABEITIA

PROBADORES PRINCIPALES:

PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

PROBADORES: Kreten, Vítěk, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytka, Ido Trajni, Simone Tascini y los amigos de Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill y muchos otros de Gathering of Friends, Podmitrov y diversos eventos lúdicos.

UN AGRADECIMIENTO MUY ESPECIAL A: Antonio Petrelli por sus brillantes ideas en las primeras etapas del desarrollo y Paul Grogan por su inagotable apoyo y entusiasmo.

Edited by:
Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

© Czech Games Edition,
Octubre 2012
www.CzechGames.com



EFFECTOS DE LAS LOSETAS DE RIQUEZA INICIAL Y DE LOS EDIFICIOS

6 Consigues 6 unidades de maíz.



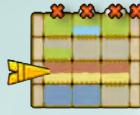
2 Consigues 2 cubos de madera.



Consigues 1 cubo de piedra.



Consigues 1 cubo de oro.



Consigues 1 calavera de cristal



Consigues 2 puntos de victoria.



Consigues 1 trabajador de la reserva. Déjalo junto a ti.



Avanza 1 casilla en la tecnología de agricultura sin pagar recursos.

Avanza 1 casilla en la tecnología de extracción de recursos sin pagar recursos.

Avanza 1 casilla en la tecnología de arquitectura sin pagar recursos.

Avanza 1 casilla en la tecnología de teología sin pagar recursos.

Avanza 1 casilla en una tecnología a tu elección sin pagar recursos.

Avanza 2 casillas en una tecnología a tu elección, o bien avanza 1 casilla en dos tecnologías a tu elección, sin pagar recursos.



Avanza 1 peldaño en el templo marrón.



Avanza 1 peldaño en el templo amarillo.



Avanza 1 peldaño en el templo verde.



Avanza 1 peldaño en un templo a tu elección.



Puedes construir un edificio (como si realizaras la acción 2 de Tikal).



Puedes intercambiar maíz en el mercado (como si realizaras la acción 2 de Uxmal).



Paga 1 unidad de maíz y realiza inmediatamente una acción del engranaje de Palenque, Yaxchilán, Tikal o Uxmal.



Uno de tus trabajadores no necesita ser alimentado.



Cada uno de tus trabajadores requiere 1 unidad menos de maíz a la hora de ser alimentado.

Si tienes 2 elementos de juego que te concedan este mismo efecto, no necesitas alimentar a tus trabajadores.

EFFECTOS DE LOS MONUMENTOS



Consigues 4 puntos de victoria por cada edificio de tumba (gris) o monumento que hayas construido. Este monumento también cuenta de cara a la puntuación.



Consigues 4 puntos de victoria por cada edificio público (verde) o monumento que hayas construido. Este monumento también cuenta de cara a la puntuación.



Consigues 4 puntos de victoria por cada santuario (azul) o monumento que hayas construido. Este monumento también cuenta de cara a la puntuación.



Consigues 2 puntos de victoria por cada edificio o monumento que hayas construido.



Consigues cierto número de puntos de victoria según el número de trabajadores que tengas en juego. La tasa es de 0 puntos de victoria por 3 trabajadores, 6 puntos de victoria por 4 trabajadores, 12 puntos de victoria por 5 trabajadores y 18 puntos de victoria por 6 trabajadores.



Elige un templo y cuenta el número de peldaños entre tu marcador y la casilla inicial. Consigues 3 puntos de victoria por cada peldaño de diferencia (12 puntos de victoria en el caso de la imagen).



Consigues cierto número de puntos de victoria por cada monumento que se haya construido en la partida, independientemente de quién lo haya edificado. La tasa es de 6 puntos de victoria por cada monumento construido en una partida de 2 jugadores, 5 puntos de victoria por cada edificio construido en una partida de 3 jugadores y 4 puntos de victoria por cada edificio construido en una partida de 4 jugadores.



Consigues 3 puntos de victoria por cada casilla de tecnología que hayas avanzado.



Consigues tantos puntos de victoria como indique tu peldaño actual en cada uno de los templos. Es decir, vuelve a anotar los puntos de victoria conseguidos al final de la era (excepto las bonificaciones por estar en el peldaño más alto).



Consigues 4 puntos de victoria por cada loseta de cosecha de maíz que tengas.



Consigues cierto número de puntos de victoria por alcanzar el nivel 3 en tus tecnologías. La tasa es de 9 puntos de victoria por una tecnología de nivel 3, 20 puntos de victoria por dos tecnologías de nivel 3 y 33 puntos de victoria para tres o cuatro tecnologías de nivel 3.



Consigues 3 puntos de victoria por cada calavera de cristal que haya en el engranaje de Chichén Itzá, independientemente de quién la haya colocado.