TEOTIHUACAN
CITY OF GODS

PRAVIDLA

CÍL HRY

Hráči se vžijí do rolí potomků významných rodin, kteří se snaží při výstavbě Teotihuacánu dosáhnout věčné slávy. Vítězné body můžete získat různými způsoby: zajistěte si přízeň bohů, staňte se největším stavitelem pyramidy a získejte ty nejprestižnější pozemky kolem Cesty mrtvých. Ať vám bohové pomohou zvítězit!

KOMPONENTY

- hlavní herní deska

- 6 desek akcí (očíslované 2 až 7)
  - les (2)
  - kamenolom (3)
  - naleziště zlata (4)
  - alchymie (5)
  - rodiny (6)
  - výzdoba (7)

- 15 dílků výzdoby

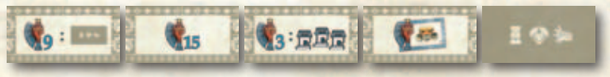
- 54 dílků objevů

- 9 dílků technologií

- 18 startovních dílků

- 9 panovnických dílků rozdělených do 3 kategorií (A, B, C)

- 7 dílků chrámových výhod



- 2 disky kalendáře: 1 tmavý, 1 světlý

- 11 budov

- 32 dílků pyramidy

- 4 žetony pořadí hráčů

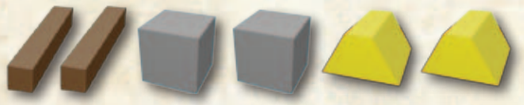
- komponenty hráčů ve 4 barvách
  - 4 kostky představující pracovníky

  - 12 dřevěných disků:
    6 ukazatelů technologií, 6 ukazatelů stupnic

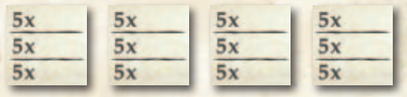
  - 1 žeton barvy hráče

- suroviny:

  - kakao v hodnotách 1 a 5



  - 60 surovin: 20 dřeva, 20 kamenů, 20 zlata



  - 4 žetony násobení

Kakaa a surovin je neomezené množství. Pokud vám někdy dojdou, použijte žetony násobení pro označení vyššího množství.

Hrajete Teotihuacán poprvé?

Pokud hrajete Teotihuacán poprvé, doporučujeme použít desky akcí předtištěné na hlavní herní desce. Pouze položte herní desku doprostřed stolu a přejděte rovnou ke kroku 6 níže. Desky akcí, panovnické dílky, dílky technologií a dílky chrámových výhod vraťte do krabice a žádný z nich na herní desku neumisťujte. Při přípravě hráčů navíc postupujte dle bodu 6 přípravy hráčů níže.

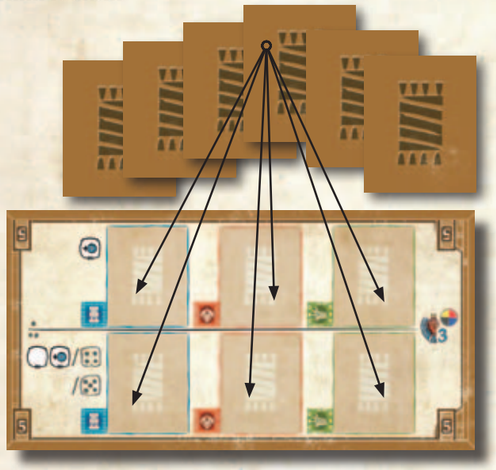
PŘÍPRAVA HRY

Příprava herní desky

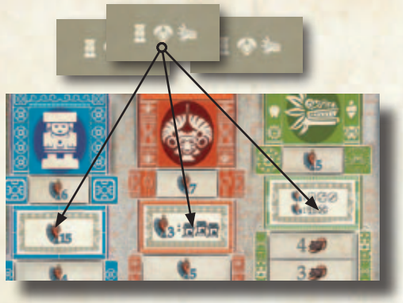
1. Hlavní herní desku položte doprostřed stolu.
2. Desky akcí očíslované 2 až 7 zamíchejte a náhodně položte lícem nahoru na pole 2, 3, 4, 5, 6 a 7 (desky akcí přímo na herní desce překryjte). Desky akcí 1 a 8 nikdy jiné desky akcí nepřekryjí.

3. Ve hře jsou tři kategorie panovnických dílků označené písmenem A, B nebo C v levém horním rohu dílků. Náhodně vyberte celkem 3 panovnické dílky, jeden z každé kategorie, a položte je lícem nahoru na uvedená místa na desce akce palác (1).

4. Náhodně vyberte 6 dílků technologií a seřaďte je podle čísel v pravém horním rohu. Tyto dílky položte na desku akce alchymie (5) a seřaďte je vzestupně zleva doprava, počínaje horním řádkem.



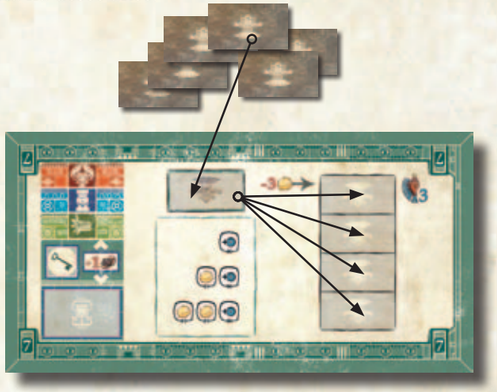
5. Náhodně vyberte 3 dílky chrámových bonusů a položte je po jednom na předposlední schod každého chrámu.



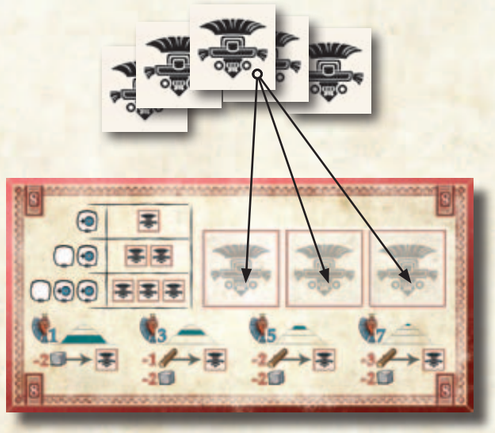
6. Světlý disk kalendáře položte na políčko 0 stupnice kalendáře. Tmavý disk kalendáře položte na políčko stupnice kalendáře podle počtu hráčů:
   - ve 4 hráčích na políčko 12,
   - ve 3 hráčích na políčko 11,
   - ve 2 hráčích na políčko 10.

7. Položte dřevěnou budovu na každé políčko v řadě budov na herní desce kromě políčka nejvíce vlevo.

8. Zamíchejte všechny dílky výzdoby a položte je ve sloupečku lícem dolů na desku akce výzdoba (7). Poté ze sloupečku otočte 4 dílky výzdoby a položte je lícem nahoru na uvedená místa na desce akce.



9. Zamíchejte všechny dílky pyramidy a položte je v několika sloupečcích lícem dolů vedle desky akce výstavba (8). Poté otočte 3 dílky pyramidy a položte je lícem nahoru na uvedená místa na desce akce.



10. Poté otáčejte dílky pyramidy a pokládejte je na plán pyramidy, abyste utvořili následující rozložení (vzestupně podle počtu hráčů):

2 hráči

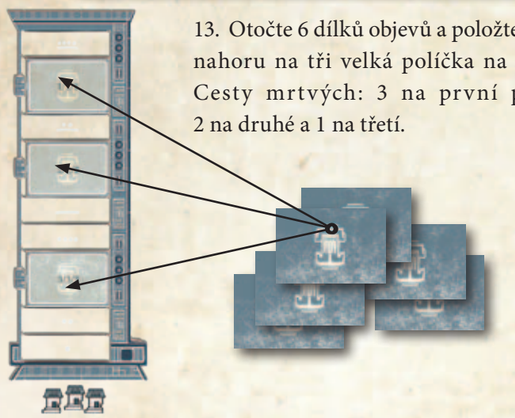
3 hráči

4 hráči

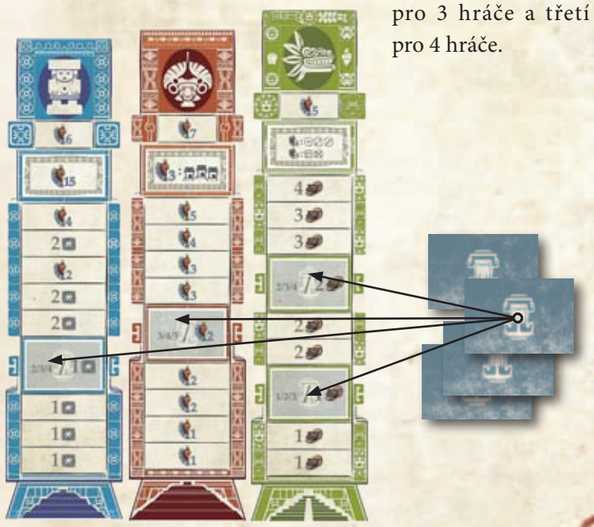
11. Zamíchejte všechny dílky objevů a položte je v několika sloupečcích lícem dolů vedle herní desky.

12. Otočte 5 dílků objevů a položte je lícem nahoru na místa u akcí uctívání na následujících deskách akcí: palác (1), les (2), kamenolom (3), naleziště zlata (4), výzdoba (7).

13. Otočte 6 dílků objevů a položte je lícem nahoru na tři velká políčka na stupnici Cesty mrtvých: 3 na první políčko, 2 na druhé a 1 na třetí.



14. Otočte další dílky objevů a položte jich lícem nahoru na velké schody chrámů takový počet, jaký je na schodech uveden: první číslo označuje počet dílků pro 2 hráče, druhé pro 3 hráče a třetí pro 4 hráče.



Příprava hráčů

1. Každý hráč dostane žeton barvy hráče dle své volby. Každý hráč bude ve hře používat pracovníky (kostky) této barvy.
2. Náhodně vyberte prvního hráče. Tento hráč dostane 1 kakao a žeton pořadí hráče „1“.
3. Hráč sedící napravo (proti směru hodinových ručiček) od prvního hráče dostane 3 kakaa a žeton pořadí hráče odpovídající počtu hráčů („2“ ve hře 2 hráčů, „3“ ve hře 3 hráčů, „4“ ve hře 4 hráčů). Tento žeton bude dále v pravidlech označován jako žeton posledního hráče.
4. Všichni zbývající hráči dostanou 2 kakaa a žetony pořadí hráčů odpovídající jejich pozicím (hráč sedící nalevo od prvního hráče dostane žeton „2“ atd.).
5. Každý hráč dostane 12 barevných disků odpovídajících jeho žetonu barvy hráče. Z nich si každý hráč 6 nechá a bude je používat jako ukazatele technologií. Zbývajících 6 disků položte na následující místa:
   - políčko 0 na stupnici pyramidy,

   - pod stupnici Cesty mrtvých,

   - pod schody všech 3 chrámů,

   - políčko 0 na stupnici vítězných bodů.

6. POKUD HRAJETE **POPRVÉ**:
   - Každý hráč umístí jednoho pracovníka o síle 3 na kruh povznesení.

   - K počátečnímu kakau získají hráči navíc následující suroviny:
     - Hráč „1“ dostane:
       - 5 kakaa,
       - 1 dřevo,
       - 2 kameny,
       - 4 zlata,
       - postoupení na zeleném chrámu o jeden schod (díky čemuž získá 1 další kakao).
     - Hráč „2“ dostane:
       - 5 kakaa,
       - 4 dřeva,
       - 1 kámen,
       - postoupení na červeném a modrém chrámu o jedno políčko (díky čemuž získá 1 vítězný bod a 1 kámen).
     - *Ve hře 3 a 4 hráčů:* Hráč „3“ dostane:
       - posunutí o jedno políčko na stupnici Cesty mrtvých,
       - 4 kakaa,
       - 3 dřeva,
       - 4 kameny,
       - postoupení na modrém chrámu o jeden schod (díky čemuž získá 1 zlato).
     - *Ve hře 4 hráčů:* Hráč „4“ dostane:
       - 2 dřeva,
       - 5 zlata,
       - postoupení na zeleném chrámu o jeden schod (díky čemuž získá 1 další kakao),
       - umístění žetonu technologie na dílek technologie s 3. nejnižším číslem (tím získá další postoupení na zeleném chrámu, díky čemuž získá další kakao).
   - Hráči umístí následující počáteční pracovníky do hlavních oblastí (viz rámeček) uvedených desek akcí:

Hlavní oblast

V pravidlech se často píše o „hlavní oblasti“ desky akce. Když dostanete pokyn umístit sem pracovníka (kostku), položte jej tak, aby nezakrýval žádnou ikonografii.

Každý pracovník na desce akce se nachází v „hlavní oblasti“ desky akce, KROMĚ uctívajících pracovníků v políčku uctívání (jež je popsáno dále).

     - Hráč „1“:
       - pracovníka o síle 2 na rodiny (6),
       - pracovníka o síle 1 na les (2),
       - pracovníka o síle 1 na výstavbu (8).

- Hráč „2“:
  - pracovníka o síle 2 na výzdobu (7),
  - pracovníka o síle 1 na les (2),
  - pracovníka o síle 1 na kamenolom (3).

Síla pracovníků

Některé schopnosti závisí na síle vašich pracovníků. Síla pracovníků nabývá hodnot od 1 do 5 a označuje ji aktuální hodnota kostky (pracovníka). Kdykoliv pracovník dosáhne síly 6, je okamžitě povznesen. Průběh povznesení je popsán dále.

- *Ve hře 3 a 4 hráčů:* Hráč „3“:
  - pracovníka o síle 1 na palác (1),
  - pracovníka o síle 1 na les (2),
  - pracovníka o síle 1 na výzdobu (7).
- *Ve hře 4 hráčů:* Hráč „4“:
  - pracovníka o síle 1 na kamenolom (3),
  - pracovníka o síle 1 na naleziště zlata (4),
  - pracovníka o síle 1 na alchymii (5).

7. POKUD **NEHRAJETE** POPRVÉ:
   - Každý hráč umístí pracovníka o síle 3 na kruh povznesení, zbývající tři pracovníky otočí na sílu 1 a položí je vedle svého žetonu barvy hráče.
   - Náhodně rozdejte každému hráči 4 startovní dílky. Pokud kterýkoliv z hráčů dostal startovní dílky s ikonou objevu , dobere si za každou takovou ikonu jeden náhodný dílek objevu.
   - Všichni hráči si najednou vyberou 2 startovní dílky a zbývající dva vrátí.
   - Každý hráč získá výhody z dílků, které si vybral:
     - Posílení zvýší počáteční sílu jednoho z vlastních pracovníků.
     - Dílek objevu si vezměte, pokud zaplatíte uvedenou cenu.
     - Při získání postoupení v chrámech též okamžitě získáte chrámovou výhodu jako obvykle.
     - Při získání dílku technologie položte ukazatel na dílek technologie s nejnižším číslem. Neutratíte zlato, ale získáte odměnu postoupení v chrámu.
   - Nakonec každý hráč umístí počáteční pracovníky do hlavních oblastí desek akcí, jež odpovídají 3 unikátním číslům desek akcí na startovních dílcích, které si vybral (2 pracovníci jednoho hráče nesmí začínat hru na stejné desce akce).
8. Pouze ve hrách 2 a 3 hráčů:
   - Ve hře 3 hráčů doberte 3 náhodné startovní dílky a umístěte 3 pracovníky nepoužité barvy na první 3 (unikátní) desky akcí uvedené na startovních dílcích.
   - Ve hře 2 hráčů tento postup zopakujte a umístěte 3 pracovníky druhé nepoužité barvy.
   - Tito „neutrální“ pracovníci se ve hře počítají jako pracovníci jiné barvy pro všechny herní účely.
9. Všechny počáteční dílky (použité i nepoužité) vraťte do krabice.
   - Všechny nevybrané dílky objevů zamíchejte zpátky do sloupečků s dílky objevů.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná první hráč, který vykoná tah, jak je popsáno níže. Poté je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček a hráči se takto neustále střídají. Ve hře Teotihuacán nejsou žádné fáze, hráči jednoduše jeden po druhém vyhodnocují své tahy, dokud nenastane zatmění (bodování, viz dále).

Průběh tahu

Ve svém tahu si musíte vybrat jednu ze dvou možností:

- vykonat běžný tah, NEBO
- zdarma uvolnit všechny své uctívající pracovníky (viz rámeček).

Poté, co provedete vybranou možnost, posuňte světlý disk na stupnici kalendáře o jedno políčko, pokud máte žeton posledního hráče. Díky tomu může nastat **zatmění** (viz dále).

Hra poté pokračuje k dalšímu hráči na tahu po směru hodinových ručiček.

Běžný tah

Pokud chcete vykonat běžný tah, musíte vybrat právě jednoho ze svých volných (viz rámeček) pracovníků a přesunout jej o 1, 2, nebo 3 desky akcí po směru hodinových ručiček.

Uctívající a volní pracovníci

Pracovníci mohou být volní nebo uctívající. Uctívající pracovníci se nachází na políčku s klíčkem a silným ohraničením (ta se nazývají políčka uctívání).

Všichni pracovníci v hlavní oblasti desky akce jsou volní.

Uctívající pracovníky NEMŮŽETE přesunovat, ale kdykoliv během běžného tahu můžete zaplatit 3 kakaa do společné zásoby, abyste uvolnili všechny své uctívající pracovníky. Místo toho si též můžete ve svém tahu vybrat možnost „zdarma uvolnit všechny své uctívající pracovníky“. Při uvolňování přesuňte pracovníka do hlavní oblasti téže desky akce.

Poznámka: Můžete se rozhodnout zaplatit 3 kakaa (nebo místo běžného tahu zdarma uvolnit své pracovníky), i pokud právě neuctívají všichni vaši pracovníci.

Poté, co přesunete pracovníka, musíte provést jednu ze 3 možných akcí na desce akce, na níž pracovník ukončil svůj pohyb:

- sběr kakaa,
- uctívání,
- hlavní akce.

Poznámka: Pokud nemáte žádného volného pracovníka a nechcete nebo nemůžete zaplatit za jejich uvolnění, nemůžete vykonat běžný tah. Místo toho si musíte vybrat možnost uvolnění pracovníků zdarma.

Sběr kakaa

Akci sběr kakaa můžete vykonat na libovolné desce akce. Před umístěním svého přesunutého pracovníka do hlavní oblasti desky akce spočítejte počet různých barev volných pracovníků, kteří se již na desce nacházejí (nepočítejte případného pracovníka v políčku uctívání). Dostanete stejný počet kakaa plus 1. Poté umístěte přesunutého pracovníka do hlavní oblasti dané desky akce.

PŘÍKLAD

Černý přesune pracovníka do kamenolomu (3) a chce provést akci sběr kakaa. Na desce se nacházejí 2 barvy volných pracovníků: červená a žlutá, takže černý sesbírá 3 kakaa. Ani uctívající modrý, ani právě přesouvaný černý pracovník se nepočítají.

Uctívání

Akci uctívání můžete provést pouze na následujících deskách akcí:

- palác (1),
- les (2),
- kamenolom (3),
- naleziště zlata (4),
- výzdoba (7).

Na desce akce palác (1) se nacházejí 3 panovnické dílky, které mají po jednom políčku uctívání, zatímco zbývající 4 desky akcí obsahují vždy jedno pole chrámu s jedním políčkem uctívání.

1. Vyberte políčko uctívání na desce akce. Pokud se již ve vybraném políčku nachází pracovník jiného hráče, zaplaťte 1 kakao do společné zásoby a uvolněte tohoto pracovníka (přesuňte jej do hlavní oblasti téže desky akce). Poté umístěte svého přesunutého pracovníka na vybrané políčko uctívání. Tímto způsobem nemůžete uvolňovat své vlastní pracovníky!

2. Vyberte si jednu z následujících možností:
   - aktivujte schopnost políčka uctívání, NEBO
   - vezměte si dílek objevu ležící u políčka uctívání, když zaplatíte cenu uvedenou na dílku, NEBO
   - zaplaťte 1 kakao a proveďte obě tyto možnosti v libovolném pořadí.

Poznámka: Ceny v kakau spojené s uvolněním pracovníka jiného hráče nebo provedením obou možností v políčku uctívání musíte zaplatit předtím, než vyhodnotíte jakékoliv výhody spojené s akcí uctívání.

V případě uctívání na desce akce paláce (1) naleznete vysvětlení schopností všech panovnických dílků v příloze pravidel.

V případě uctívání na deskách akcí les (2), kamenolom (3) a naleziště zlata (4) postupte o jeden schod v uvedeném chrámu (pro postupování v chrámech viz rámeček na straně 11).

V případě uctívání na desce akce výzdoba (7) postupte o jeden schod v chrámu dle vlastní volby.

VÝJIMKA: Když umisťujete svého pracovníka na desku akce palác (1), musíte si vybrat jeden z panovnických dílků a aktivovat jeho schopnost. Nemůžete si vybrat pouze dílek objevu, ale můžete jako obvykle zaplatit navíc cenu 1 kakaa, abyste mohli využít schopnost a k tomu si také vzít dílek objevu.

Dílky objevů

Dílek objevu si vezmete, když zaplatíte suroviny uvedené v jeho levém horním rohu (pokud nejsou uvedeny žádné suroviny, nemusíte za dílek platit žádnou cenu). Cenu musíte zaplatit bez ohledu na to, odkud jste dílek získali: z akce uctívání, z postoupení na velký chrámový schod nebo z Cesty mrtvých. Pokud nemůžete nebo nechcete zaplatit, nesmíte si dílek vzít.

Poté, co si vezmete dílek, položte jej před sebe lícem nahoru. Jedná-li se o masku, získáte za ni body během každého dalšího zatmění. V ostatních případech můžete dílek kdykoliv během svého tahu (i okamžitě po jeho získání, ale můžete si jej nechat na později) otočit lícem dolů a získat uvedenou výhodu. Dílky otočené lícem dolů si ponechejte před sebou, mohou totiž být důležité během posledního zatmění.

Vysvětlení schopností všech dílků objevů naleznete v příloze pravidel.

3. Pokud jste si vzali dílek objevu, doberte nový a položte jej lícem nahoru na právě uvolněné místo.

Postupování v chrámech

Kdykoliv máte postoupit v jednom ze tří chrámů, posuňte svůj ukazatel o jeden schod (políčko).

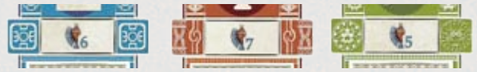
Jedná-li se o malý schod, okamžitě získáte na něm uvedenou odměnu.

Poznámka: Ikona znamená libovolnou surovinu (dřevo, zlato nebo kámen).

Jedná-li se o velký schod, můžete si vzít jeden z dílků objevů ležících na schodu (pokud tam nějaké jsou), NEBO získat odměnu uvedenou přímo na schodu.

Jedná-li se o předposlední schod, nic v tu chvíli nezískáte, ale bude pro vás na konci hry navíc platit bodování uvedené na dílku chrámové výhody na daném schodu.

Jedná-li se o nejvyšší schod, získáte odměnu uvedenou na schodu. Stále pro vás bude platit speciální bodování na konci hry.



Poznámka: Na nejvyšší schod můžete postoupit, pouze pokud na něm žádný jiný hráč nemá ukazatel. Pokud z jakéhokoliv důvodu nechcete dále v chrámu postupovat, nikam se neposunete ani nezískáte žádnou další výhodu.

PŘÍKLAD

Červená přesune pracovníka na akční desku kamenolom (3) a chce provést akci uctívání.

Modrý již má v poli chrámu pracovníka, takže musí červená zaplatit 1 kakao, aby uvolnila modrého pracovníka a přesunula jej do hlavní oblasti desky akce.

Červená se rozhodne provést obě akce políčka uctívání, a tak musí zaplatit 1 kakao. Poté se červená rozhodne vzít si dílek objevu na poli chrámu, za který musí zaplatit 1 další kakao. Nakonec červená postoupí o jeden schod na zeleném chámu, za což získá 2 kakaa.

Hlavní akce

Abyste vykonali hlavní akci na desce akce, spočítejte nejprve počet různých barev volných pracovníků, kteří se již na desce nacházejí (nepočítejte právě přesouvaného pracovníka). Před provedením hlavní akce musíte zaplatit právě tolik kakaa. Pokud zaplatit nemůžete, nemůžete ani provést hlavní akci.

Přesouvaného pracovníka umístěte do hlavní oblasti dané desky akce.

Na každé desce akce se nachází jiná hlavní akce. Výjimkou je palác (1), který žádnou hlavní akci nemá.

Když kvůli vyhodnocení jakékoliv hlavní akce počítáte, kolik pracovníků máte na desce akce, je tento počet vždy omezen na 3. I kdyby se tedy stalo, že budete mít při vyhodnocování hlavní akce všechny 4 své pracovníky na stejné desce akce, počítat se budou pouze 3 pracovníci. Když počítáte pracovníky kvůli efektům akce, vždy do počtu zahrňte i pracovníka, kterého jste na desku právě umístili.

Při provádění hlavní akce musíte vždy vyhodnotit všechny její efekty a zaplatit či získat případné suroviny. Nemůžete efekty hlavní akce vynechat a pouze posílit jednoho ze svých pracovníků.

PŘÍKLAD

Černý přesune pracovníka na desku akce kamenolom (3) a chce provést hlavní akci. Na desce se nacházejí 3 barvy volných pracovníků: červená, žlutá a černá (jeden z pracovníků, které sem černý umístil dříve), takže za vykonání akce musí zaplatit 3 kakaa. Uctívající modrý pracovník se do ceny akce nepočítá.

Popis hlavních akcí

Palác (1)

Deska akce palác (1) NEMÁ hlavní akci. Když sem přesunete pracovníka, můžete jej umístit pouze na jeden z panovnických dílků a vykonat akci uctívání, nebo do hlavní oblasti a vykonat akci sběr kakaa.

Les (2), kamenolom (3), naleziště zlata (4)

Spočítejte své volné pracovníky v hlavní oblasti dané desky akce (včetně právě přesunutého pracovníka), abyste určili řádek na desce akce. Podle úrovně síly vašeho nejslabšího pracovníka zase určíte sloupec. Získáte odměnu (dřevo, kamení, zlato, kakao, vítězné body nebo postoupení v chrámu) uvedenou v daném políčku.

Poté posilte jednoho z pracovníků na stejné desce akce. Pokud na desce akce máte 3 a více pracovníků, můžete místo toho posílit dvakrát (ale stále jen pracovníky na téže desce akce).

PŘÍKLAD

Modrý provádí hlavní akci na desce akce les (2) se dvěma pracovníky o síle 2 a 5. Nižší síla je 2, takže získá 2 dřeva a posílení jednoho pracovníka na desce akce les (2).

Alchymie (5)

Vyberte si jeden dílek technologie na desce akce alchymie (5) a řiďte se následujícími pravidly:

1. Pokud máte na desce akce jen jednoho pracovníka, musíte si vybrat dílek z první řady.
2. Pokud máte na desce akce dva a více pracovníků, můžete si vybrat dílek z kterékoliv řady.
3. **VÝJIMKA:** Pokud máte na desce akce jen jednoho pracovníka, který ale má sílu 4 nebo 5, můžete si vybrat dílek i z druhé řady, v tom případě ale z akce nezískáte žádné posílení pracovníků.

Zaplaťte cenu ve zlatě uvedenou na vybraném dílku a položte na něj jeden ze svých ukazatelů technologií, čímž označíte, že jste danou technologii získali. Vysvětlení dlouhodobých výhod všech dílků technologií naleznete v příloze pravidel.

Každý hráč, který již měl ukazatel na dílku technologie, kterou jste právě vyvinuli, ihned získá 3 vítězné body. Nemůžete vyvinout technologii, kterou jste již získali dříve (nemůžete umístit ukazatel technologie na dílek technologie, na kterém se již váš ukazatel nachází).

Po umístění ukazatele technologie postupte o jedno políčko na jednom z chrámů, podle toho, ve kterém sloupci se nachází vámi vybraný dílek technologie: pro levý sloupec, pro prostřední sloupec, pro pravý sloupec.

Poté posilte jednoho ze svých pracovníků na desce akce alchymie (5), pokud jste využili jinou než třetí možnost při vybírání dílku (využití jednoho pracovníka o síle 4 nebo 5 k umístění ukazatele na technologii z druhé řady).

PŘÍKLAD

Modrý vykonává hlavní akci alchymie (5) s jedním pracovníkem o síle 4. Může buď získat technologii z první řady a zvýšit sílu pracovníka na 5, nebo získat technologii z druhé řady bez posílení pracovníka (kvůli výjimce popsané výše).

Posílení pracovníka

Když vám nějaká schopnost umožní posílit jednoho z vašich pracovníků, vyberte si jednoho volného pracovníka a otočte kostku, která jej představuje, na stranu s o jedna vyšší hodnotou, čímž zvýšíte jeho sílu. Pokud pracovník dosáhne síly 6, ihned nastane povznesení, jež bude v pravidlech popsáno později.

Pokud vám nějaká schopnost umožní posílit pracovníka dvakrát, můžete buď posílit jednoho pracovníka dvakrát, nebo dva různé pracovníky jednou. Posilování pracovníků je povinné.

Rodiny (6)

Zaplaťte dvě dřeva, vezměte první dostupnou budovu zleva z řady budov na hlavní desce (je důležité odebírat tyto budovy zleva doprava) a položte ji na první volné políčko v jedné z řad budov na desce akce rodiny (6):

- Pokud máte na této desce akce 1 pracovníka: Položte budovu do prvního volného políčka zleva v horní řadě. Pokud v řadě nejsou volná políčka, nemůžete tuto akci vykonat.
- Pokud máte na této desce akce 2 pracovníky: Položte budovu do prvního volného políčka zleva v prostřední řadě. Pokud v druhé řadě nejsou volná políčka, položte ji do řady nad ní, je-li to možné.
- Pokud máte na této desce akce 3 pracovníky: Položte budovu do prvního volného políčka zleva ve spodní řadě. Pokud ve třetí řadě nejsou volná políčka, položte ji do jedné z řad nad ní, je-li to možné.

Poté získáte tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na políčku, které jste překryli budovou, a posuňte svůj ukazatel na Cestě mrtvých o jedno políčko, nejdále však do políčka devátého.

Nakonec posilte jednoho ze svých pracovníků na desce akce rodiny (6). Pokud máte na této desce akce tři a více pracovníků, můžete místo toho posílit pracovníky dvakrát (stále však jen pracovníky na téže desce akce).

PŘÍKLAD

Červená vykonává hlavní akci rodiny (6) se dvěma pracovníky. Červená zaplatí 2 dřeva a položí budovu do políčka nejvíce vlevo v prostřední řadě.

Červená posune svůj ukazatel na Cestě mrtvých o jedno políčko a ihned získá 4 vítězné body.

Výzdoba (7)

Zaplaťte 3 zlata a vyberte si jeden ze 4 dostupných dílků výzdoby. Za každého dalšího pracovníka, kterého máte na této desce akce, zaplatíte za akci o 1 zlato méně (ne však méně než 1 zlato).

Vybraný dílek výzdoby umístěte na pyramidu a řiďte se přitom následujícími pravidly:

- Dílek musíte umístit na jedno z vyznačených míst.
- Na modře vyznačená místa „2“ můžete dílek umístit, pouze pokud se pod oběma jeho čtverci nachází jedno patro dílků pyramidy A ZÁROVEŇ se na nejbližším oranžově vyznačeném místě „1“ již nachází dílek výzdoby.
- Na červeně vyznačená místa „3“ můžete dílek umístit, pouze pokud se pod oběma jeho čtverci nachází dvě patra dílků pyramidy A ZÁROVEŇ se na nejbližším modře vyznačeném místě „2“ již nachází dílek výzdoby.

- Na zeleně vyznačená místa „4“ můžete dílek umístit, pouze pokud se pod oběma jeho čtverci nachází tři patra dílků pyramidy A ZÁROVEŇ se na nejbližším červeně vyznačeném místě „3“ již nachází dílek výzdoby.
  - Dílek musíte umístit tak, že bude šipka na něm namířená směrem ke středu pyramidy.

Když umisťujete dílek výzdoby, zkontrolujte, jaké ikony překrýváte. Za každou ikonu, kterou překryjete ikonou stejného typu na dílku výzdoby, získáte 1 vítězný bod.

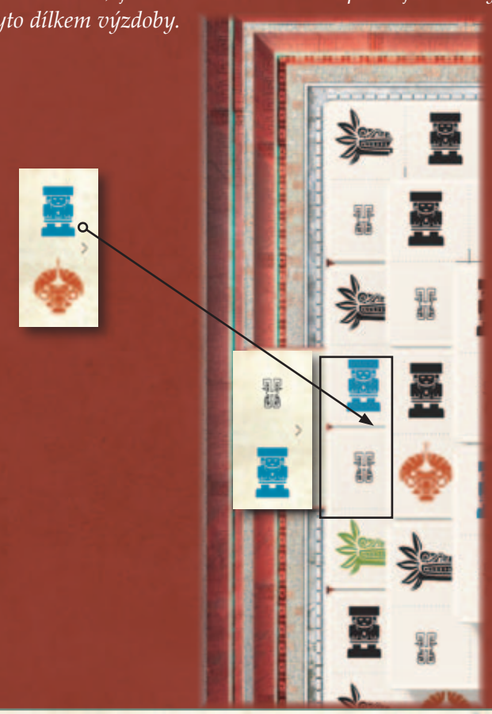
Pokud získáte 1 vítězný bod za červenou, zelenou nebo modrou ikonu na dílku výzdoby (nezáleží na tom, jakou barvu má překrývaná ikona), postupte také o jeden schod v odpovídajícím chrámu.

Poté získejte další 3 vítězné body a posuňte svůj ukazatel na stupnici pyramidy o jedno políčko.

Nakonec posilte jednoho ze svých volných pracovníků na desce akce výzdoba (7), doberte nový dílek výzdoby a doplňte jím nabídku.

PŘÍKLAD

Černý umisťuje dílek výzdoby s jednou modrou a jednou červenou ikonou na vyznačené místo v druhém patře pyramidy. Jedna z ikon odpovídá překrývané ikoně pod ní, takže černý získá 1 + 3 = 4 vítězné body a postoupí na modrém chrámu o jeden schod. Přestože by černý rád tento dílek výzdoby umístil do třetího patra, kde by odpovídaly obě ikony, nemohl to udělat, jelikož místo v druhém patře ještě nebylo překryto dílkem výzdoby.



Výstavba (8)

Za každého z vašich pracovníků, které máte na desce akce výstavba (8), si můžete vybrat jeden z dostupných dílků pyramidy a přidat jej do pyramidy. Do pyramidy musíte vždy přidat alespoň jeden dílek.

- Dílek můžete umístit do prvního (spodního) patra pyramidy na jeden z prázdných čtverců, když zaplatíte 2 kameny. Za každý dílek pyramidy přidaný do prvního patra získáte 1 vítězný bod.
- Dílek můžete umístit do druhého patra pyramidy na místo, ve kterém se dotýkají čtyři dílky prvního patra, když zaplatíte 2 kameny a 1 dřevo. Za každý dílek pyramidy přidaný do druhého patra získáte 3 vítězné body.
- Dílek můžete umístit do třetího patra pyramidy na místo, ve kterém se dotýkají čtyři dílky druhého patra, když zaplatíte 2 kameny a 2 dřeva. Za každý dílek pyramidy přidaný do třetího patra získáte 5 vítězných bodů.
- Dílek můžete umístit do čtvrtého (nejvyššího) patra pyramidy na místo, ve kterém se dotýkají čtyři dílky třetího patra, když zaplatíte 2 kameny a 3 dřeva. Pokud umístíte nejvyšší dílek pyramidy, získáte 3 vítězné body. ***Další efekt:*** Když se umístí dílek do čtvrtého patra pyramidy, je stavba pyramidy dokončena. Aktivní hráč musí ihned přesunout světlý disk kalendáře na políčko s tmavým diskem kalendáře. Ihned nastane poslední zatmění, které je popsáno v části pravidel Zatmění a konec hry, a zároveň skončí hra.

Dílek pyramidy můžete natočit, jakkoliv chcete. Když dílek umisťujete, zkontrolujte, jaké ikony překrýváte. Za každou ikonu, kterou překryjete ikonou stejného typu na právě umístěném dílku pyramidy, získáte 1 vítězný bod.

Pokud získáte 1 vítězný bod za červenou, zelenou nebo modrou ikonu na nově umístěném dílku pyramidy (nezáleží na tom, jakou barvu má překrývaná ikona), postupte také o jeden schod v odpovídajícím chrámu.

Poté posuňte svůj ukazatel na stupnici pyramidy o jedno políčko.

Pokud do pyramidy přidáváte více než jeden dílek, vždy předtím, než přidáte další dílek, nejprve úplně vyhodnoťte všechny efekty včetně získání vítězných bodů, posunutí na stupnici pyramidy a případných postoupení v chrámech.

Poté posilte jednoho ze svých pracovníků na desce akce výstavba (8). Pokud máte na této desce akce tři a více pracovníků, můžete místo toho posílit pracovníky dvakrát (stále však jen pracovníky na téže desce akce). Nakonec doberte nový dílek (nebo dílky) pyramidy a doplňte jím nabídku.

PŘÍKLAD

Modrý umisťuje uvedený dílek do pyramidy a natočí jej tak, aby získal co nejvíce výhod. Za umístění zaplatí 2 kameny a 1 dřevo (jelikož dílek přidává do druhého patra pyramidy) a získá 3 + 3 = 6 vítězných bodů: 3 za umístění do druhého patra a další 3 za to, že překryl 3 ikony na pyramidě stejnými ikonami na novém dílku pyramidy. Navíc modrý postoupí o jedno políčko v modrém chrámu, protože jedna z ikon, za kterou získal 1 vítězný bod, je modrá .

Povznesení

Povznesení nastane ihned ve chvíli, kdy některý pracovník posílením dosáhne síly 6. Když se tak stane, proveďte následující kroky:

- Posuňte svůj ukazatel na Cestě mrtvých o jedno políčko (jelikož byl váš pracovník pohřben podél této cesty), nejdále však do políčka devátého.
- Přesuňte kostku představující právě povzneseného pracovníka do hlavní oblasti desky akce palác (1) a nastavte jej na sílu 1. Zrodí se tak „nový“ pracovník.
- Vyberte si jednu z výhod uvedených na kruhu povznesení:
  - Získejte 5 vítězných bodů.
  - Získejte 5 kakaa.
  - Postupte o jeden schod na jednom z chrámů.
  - Zaplaťte 3 kakaa a postupte o dva chrámové schody (buď o jeden schod ve dvou různých chrámech, nebo o dva schody v jednom chrámu).
  - Pokud máte ve hře pouze 3 pracovníky, získejte svého čtvrtého pracovníka (s počáteční silou 3) a umístěte jej do hlavní oblasti desky akce palác (1). Navíc získáte 2 kakaa.
- Posuňte světlý disk na stupnici kalendáře o jedno políčko. Díky tomu může nastat zatmění.

Poznámka: Může se stát, že ve stejném tahu dojde k povznesení více než jednoho z vašich pracovníků. Pokud se to stane, vyhodnoťte úplně výše uvedený postup za každého povzneseného pracovníka, ale případné zatmění vyhodnoťte až na konci celého vašeho tahu.

ZATMĚNÍ A KONEC HRY

Zatmění (bodování) nastane, když světlý disk na stupnici kalendáře dosáhne políčka s tmavým diskem. Pokud by nějaký herní efekt měl světlý disk posunout až za políčko s tmavým diskem, zastavte světlý disk u tmavého disku a další pohyb ignorujte.

- Pokud se světlý disk dostane na políčko s tmavým diskem v tahu posledního hráče, odehrajte celé další kolo (takže každý včetně posledního hráče odehraje ještě jeden tah) a poté přejděte k bodování, jež je popsáno dále.
- Pokud se světlý disk dostane na políčko s tmavým diskem v tahu jiného hráče (tedy ne v tahu posledního hráče), dokončete současné herní kolo (aby měl každý hráč stejný počet tahů) a poté odehrajte celé další kolo, jak je popsáno výše, než přejdete k bodování.

PŘÍKLAD

Ve hře 4 hráčů druhý hráč (má před sebou žeton pořadí hráčů „2“) povznesl svého pracovníka, díky čemuž se světlý disk posunul na políčko stupnice kalendáře s tmavým diskem. Poté, co druhý hráč dokončí svůj tah, odehrají třetí a čtvrtý (poslední) hráč své tahy jako obvykle. Poté každý hráč odehraje ještě jeden další tah (odehraje se celé kolo), než hráči přejdou k vyhodnocení zatmění.

Bodování zatmění

Během každého zatmění proveďte následující kroky:

1. Najděte nejnižší viditelné číslo v řadě budov na hlavní desce. Každý hráč získá právě tolik vítězných bodů za každé políčko, kterého dosáhl na stupnici Cesty mrtvých.
2. Hráč (nebo hráči), který je na stupnici pyramidy nejdále, získá 4 vítězné body.
3. Každý hráč získá následující počet bodů za každé políčko, kterého dosáhl na stupnici pyramidy:
   - 4 vítězné body v případě prvního zatmění,
   - 3 vítězné body v případě druhého zatmění,
   - 2 vítězné body v případě třetího zatmění.
4. Ukazatele všech hráčů na stupnici pyramidy posuňte na jejich počáteční pozici na začátku stupnice. Pozice ukazatelů na ostatních stupnicích se při zatmění nemění!
5. Každý hráč utvoří ze získaných masek jednu nebo více sad, každá sada se přitom musí skládat z ***různých*** masek. Každá sada je poté ohodnocena vítěznými body podle počtu masek v sadě:
   - Každá sada 1/2/3/4/5/6/7 masek je ohodnocena 1/3/6/10/15/21/28 vítěznými body.
6. Každý hráč musí svým pracovníkům zaplatit mzdu v podobě 1 kakaa za pracovníka, za každého pracovníka o síle 4 nebo 5 přitom musí zaplatit 1 další kakao. Za každé kakao, které hráč nemůže nebo nechce zaplatit, přijde o 3 vítězné body. Pokud se kdykoliv množství vítězných bodů libovolného hráče sníží na 0, o žádné další vítězné body nepřijde.
7. Jedná-li se o první nebo druhé zatmění, přesuňte světlý disk na stupnici kalendáře na jeho počáteční pozici a tmavý disk přesuňte podle počtu hráčů:
   - 2 hráči:
     - První zatmění: přesuňte tmavý disk na políčko 9.
     - Druhé zatmění: přesuňte tmavý disk na políčko 8.
     - Navíc doberte 2 startovní dílky a přesuňte 3 pracovníky první z nepoužitých barev na první 3 (unikátní) desky akcí uvedené na startovních dílcích.
     - Tento postup zopakujte: Doberte další 2 startovní dílky a přesuňte 3 pracovníky druhé z nepoužitých barev na první 3 (unikátní) desky akcí uvedené na startovních dílcích.
   - 3 hráči:
     - První zatmění: přesuňte tmavý disk na políčko 10.
     - Druhé zatmění: přesuňte tmavý disk na políčko 9.
     - Navíc doberte 2 startovní dílky a přesuňte 3 pracovníky nepoužité barvy na první 3 (unikátní) desky akcí uvedené na startovních dílcích.
   - 4 hráči:
     - První zatmění: přesuňte tmavý disk na políčko 11.
     - Druhé zatmění: přesuňte tmavý disk na políčko 10.
8. Jedná-li se o třetí zatmění nebo o zatmění způsobené umístěním posledního dílku pyramidy, získá každý hráč, pro kterého platí speciální bodování z jednoho či více dílků chrámových výhod (díky tomu, že dosáhl předposledního nebo posledního schodu chrámu), další vítězné body podle daných dílků chrámových výhod, kterých dosáhl. Vysvětlení všech dílků chrámových výhod naleznete v příloze pravidel.

Po vyhodnocení třetího zatmění (nebo zatmění způsobeného umístěním posledního dílku pyramidy) hra skončí. Hráč s nejvíce vítěznými body se stane vítězem hry. Pokud nastane mezi hráči shoda, stane se vítězem ten, kterému zbývá nejvíce kakaa. Pokud shoda přetrvává, stane se vítězem hráč s nižším číslem na žetonu pořadí hráčů.

VARIANTA VÝBĚRU STARTOVNÍCH DÍLKŮ

Poté, co odehrajete několik partií Teotihuacánu, můžete začít používat tento alternativní způsob získání startovních dílků. Berte však prosím na vědomí, že je tato varianta určena pouze pro hráče, kteří oplývají jak výbornou znalostí pravidel, tak i dostatkem zkušeností, aby zvládli budovat svou strategii již od prvních okamžiků hry.

Místo rozdání čtyř startovních dílků každému hráči vyložte na stůl lícem nahoru několik startovních dílků. Jejich počet záleží na počtu hráčů:

- ve hře 2 hráčů vyložte 6 startovních dílků,
- ve hře 3 hráčů vyložte 8 startovních dílků,
- ve hře 4 hráčů vyložte 10 startovních dílků.

Za každý startovní dílek, díky kterému můžete získat dílek objevu, doberte jeden dílek objevu a položte jej k tomuto startovnímu dílku.

Počínaje prvním hráčem si každý hráč v pořadí hráčů vybere jeden startovní dílek (a s ním i případný dílek objevu) a položí jej před sebe. Poté, co si každý hráč vybral první startovní dílek, vybere si každý hráč ještě jeden, tentokrát v opačném pořadí hráčů. To znamená, že si poslední hráč vybere 2 startovní dílky po sobě.

Poté, co si všichni hráči vybrali své startovní dílky, pokračujte s přípravou hry jako obvykle.

TEMNÉ ZATMĚNÍ: VARIANTA NÁHLÁ SMRT

V běžné hře Teotihuacánu by měli hráči vždy mít dostatek času k přípravě na zatmění. Máte-li ale zájem o méně přívětivou variantu hry, můžete využít následující alternativní pravidla.

- Zatmění (bodování) nastane ihned po tahu hráče, který způsobil, že světlý disk na stupnici kalendáře dosáhl políčka s temným diskem. Neodehrají se žádné další tahy, hráči rovnou přejdou k bodování a připraví se na následující část hry, v níž bude pokračovat další hráč (případně skončí hra).
- Pro konec hry platí stejná pravidla. Hra může náhle skončit uprostřed kola, pokud nastane zatmění posunutím světlého disku nebo dokončením výstavby pyramidy.
- Pokud na konci hry nastane mezi hráči shoda v počtu vítězných bodů i kakaa, stane se vítězem hráč s vyšším číslem na žetonu pořadí hráčů (místo hráče s nižším číslem).

Poznámka: Tuto variantu hry doporučujeme jen opravdu soutěživým skupinám hráčů, kteří mají ve hrách rádi negativní interakci.

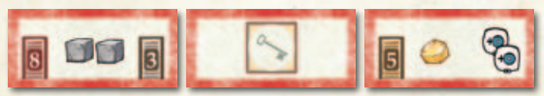
TEOTIBOT: SÓLO HRA

Ve variantě hry pro jednoho hráče budete čelit automatizovanému soupeři jménem Teotibot (zkráceně bot). Bude simulovat interakce ve hře 2 hráčů.

Poznámka k obtížnosti: Pravidla sólo hry jsou určena pro zkušené hráče a mají vás postavit před nelehkou, ale překonatelnou výzvu. Pokud hrajete poprvé a nestojíte o příliš náročnou hru, můžete použít libovolný počet způsobů změn obtížnosti, jež najdete na konci pravidel sólo hry.

Komponenty pro sólo hru

- 7 dílků akcí



- 2 dílky směru

Změny v přípravě hry

Hru připravte stejně jako hru 2 hráčů s tím rozdílem, že bot do začátku dostane 2 zlata, 2 kameny a 2 dřeva (a žádné kakao).

Bot začne na stupnici pyramidy na políčku 0, na prvním schodu (ne pod nimi) každého chrámu (ale nezíská z nich výhody) a na prvním políčku stupnice Cesty mrtvých (ne pod ní). Bot umístí svůj ukazatel na technologii vpravo v horní řadě (na horní technologii v sloupci zeleného chrámu), ale nezíská dodatečné postoupení v chrámu.

Pracovníky bota o uvedené síle umístěte na následující desky akcí:

- pracovníka o síle 2 na (hlavní oblast) naleziště zlata (4),
- pracovníka o síle 2 na (hlavní oblast) rodiny (6),
- pracovníka o síle 2 na (hlavní oblast) výstavbu (8),
- pracovníka o síle 1 na (políčko uctívání) výzdobu (7).

Náhodně vyberte 6 dílků akcí a vytvořte z nich pyramidu botových akcí. Sedmý dílek položte poblíž.

Oba dílky směru položte náhodnou stranou nahoru vedle pyramidy akcí. Jeden položte vedle horní řady dílků akcí a druhý pod něj vedle prostřední řady.

Dvě kostky nepoužitých barev hráčů (které jste neumístili během přípravy hry) položte poblíž botových dílků akcí. Bude je používat během svých tahů k vyhodnocení akcí.

Hru začíná lidský hráč (a získá tedy žeton pořadí „1“ a 1 kakao navíc).

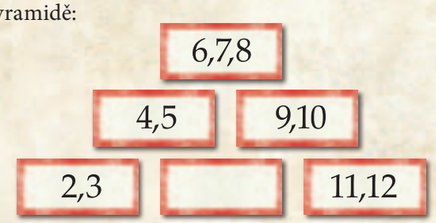
Změny hlavních pravidel

Pokud během hraní sólo hry hráč nebo bot postaví dílek pyramidy (pomocí hlavní akce na desce akce výstavba (8)) nebo dílek výzdoby (pomocí desky akce výzdoba (7)), nedoplňujte rovnou prázdné místo po dílcích, ale posuňte všechny dílky doleva/nahoru a nový dílek doplňte na prázdné místo napravo/dole.

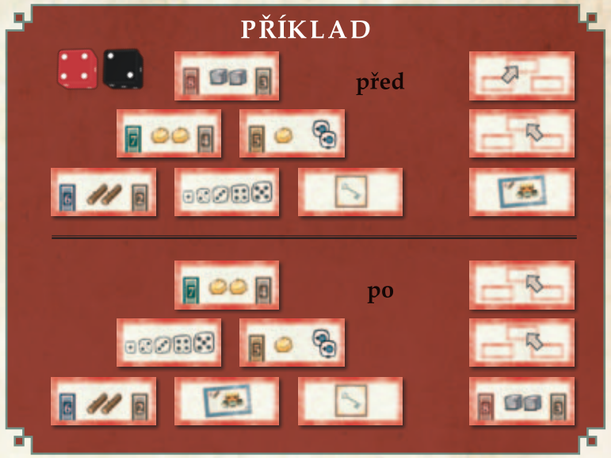
Když uvolníte botova pracovníka z políčka uctívání, nepřesunujte jej do hlavní oblasti téže desky akce, nýbrž do nejbližšího prázdného políčka uctívání (desku akce palác (1) přitom vynechejte) po směru hodinových ručiček. Efekt nového umístění botova pracovníka nevyhodnocujte. Ve velice vzácných případech, kdy nebude žádné políčko uctívání volné, botův pracovník ihned uvolní vašeho pracovníka v nejbližším políčku uctívání po směru hodinových ručiček.

Teotibotův tah

1. Hoďte oběma kostkami u pyramidy botových akcí a sečtěte jejich výsledky. Součet následovně určí jeden z dílků akcí v pyramidě:



2. Bot provede akci uvedenou na dílku.
3. Aktivovaný dílek z pyramidy odeberte a poté posuňte případné dílky pod ním vždy podle dílku směru, který leží o jednu úroveň nad posunovaným dílkem. Dílek akce, který ležel mimo pyramidu, nyní umístěte do prázdného místa ve spodní řadě pyramidy akcí.
4. Otočte horní dílek směru na druhou stranu a přesuňte jej pod druhý dílek směru.
5. Pokud má bot 10 a více kakaa, zahoďte 10 jeho kakaa (vraťte je do společné zásoby) a ihned botovi započítejte 3 vítězné body.
6. Posuňte světlý disk na stupnici kalendáře o 1 políčko. Může tak nastat zatmění, stejným způsobem jako ve hře více hráčů.



Popis akcí Teotibota

Obecná poznámka

Bot za provádění akcí nic neplatí. Pouze sbírá kakao, které vyměňuje za vítězné body (nebo masky).

Pokud máte posílit botova pracovníka na desce akce, na níž je více vhodných pracovníků, vždy posilte pracovníka s vyšší silou.

Pokud máte najít botova pracovníka s nejvyšší nebo nejnižší silou a daných pracovníků je více, pracovníka vyberte následovně:

- Máte-li vybrat pracovníka s nejvyšší silou, vyberte toho, který se nachází nejdále od paláce (1) po směru hodinových ručiček.
- Máte-li vybrat pracovníka s nejnižší silou, vyberte toho, který se nachází nejblíže k paláci (1) po směru hodinových ručiček.

- Pokud máte přesunout botova pracovníka, přesuňte jej:
  - na nejbližší desku akce po směru hodinových ručiček, pokud má pracovník sílu 3 a méně,
  - na druhou desku akce po směru hodinových ručiček, pokud má pracovník sílu 4 nebo 5 (pracovník tedy přeskočí nejbližší desku akce).

V obou případech botův pracovník přeskočí desku akce palác (1) a přesune se, jako by tam nebyla.

Pokud má bot postoupit na jednom z chrámů, postoupí vždy na chrámu, na kterém je nejdále (ignorujte chrámy, ve kterých již dosáhl nejvyššího schodu). V případě shody vyberte chrám více vlevo (v pořadí modrý, poté červený a nakonec zelený).

Když má bot získat suroviny jako odměnu za postoupení v modrém chrámu, vybere si surovinu, které má nejméně. V případě shody si bot přednostně vybere zlato před ostatními surovinami a kámen před dřevem.

Jako odměnu za povznesení si bot vždy vybere odměnu 5 vítězných bodů a na stupnici Cesty mrtvých se posune jako obvykle.

Bot nikdy nezíská žádné dílky objevů (kromě efektu dílku akce sbírka masek). Kdykoliv postoupí na velký chrámový schod, vždy si místo dílku vybere odměnu uvedenou přímo na schodu.

Výstavba

1. Pokud má bot alespoň 2 kameny a zároveň alespoň jednoho pracovníka na desce akce výstavba (8), utratí 2 kameny, vezme dílek pyramidy z nabídky nejvíce vlevo (natočený náhodně) a umístí jej do prázdného místa nejvíce vlevo a nahoře v nejnižším možném patře na plánu pyramidy na hlavní desce. Poté:
   - získá vítězné body podle patra,
   - posune svůj ukazatel na stupnici pyramidy,
   - získá další 2 vítězné body a postoupí na jednom chrámu o jeden schod. (Poznámka: Tyto body a postoupení představují průměrnou odměnu, kterou by získal za překrytí odpovídajících ikon.)
2. Pokud bot neprovedl předchozí bod, ale má alespoň jednoho pracovníka na desce akce kamenolom (3), získá 2 kameny.
3. Pokud bot úspěšně provedl jeden z předchozích bodů, posílí jednoho pracovníka na dané desce akce (tím může dojít k povznesení, které se vyhodnotí dle běžných pravidel). Poté přesune posíleného pracovníka (nebo nového pracovníka, pokud byl předchozí povznesen).
4. Pokud nebyl úspěšně proveden ani jeden z předchozích bodů, bot místo toho získá 5 kakaa, poté posílí svého pracovníka s nejnižší silou a přesune jej.

Výzdoba

1. Pokud má bot alespoň 2 zlata a zároveň alespoň jednoho pracovníka na desce akce výzdoba (7), utratí 2 zlata, vezme dílek výzdoby z nabídky nejvíce nahoře a umístí jej na dostupné místo pro výzdobu (po směru hodinových ručiček od horní strany pyramidy) na plánu pyramidy na hlavní desce. Poté:
   - bot získá 5 vítězných bodů,
   - posune svůj ukazatel na stupnici pyramidy,
   - postoupí na jednom chrámu o jeden schod.
2. Pokud bot neprovedl předchozí bod, ale má alespoň jednoho pracovníka na desce akce naleziště zlata (4), získá 2 zlata.
3. Pokud bot úspěšně provedl jeden z předchozích bodů, posílí jednoho pracovníka na dané desce akce (tím může dojít k povznesení, které se vyhodnotí dle běžných pravidel). Poté přesune posíleného pracovníka (nebo nového pracovníka, pokud byl předchozí povznesen).
4. Pokud nebyl úspěšně proveden ani jeden z předchozích bodů, bot místo toho získá 5 kakaa, poté posílí svého pracovníka s nejnižší silou a přesune jej.

Alchymie

1. Pokud má bot alespoň 1 zlato a zároveň alespoň jednoho pracovníka na desce akce alchymie (5), utratí 1 zlato a poté získá technologii s nejnižším číslem, na které není žádný ukazatel (váš ani Teotibotův).
   - Pokud na všech zbývajících dílcích leží váš ukazatel, získá bot technologii s nejnižším číslem, kterou zatím nemá, a vy získáte 3 vítězné body jako obvykle.
   - V obou případech bot postoupí na chrámu, který odpovídá technologii, již bot získal, a posílí pracovníka na této desce akce (tím může dojít k povznesení, které se vyhodnotí dle běžných pravidel). Poté přesune posíleného pracovníka (nebo nového pracovníka, pokud byl předchozí povznesen).

Poznámka: Bot nezískává z dílků technologií žádné výhody.

2. Pokud bot neprovedl předchozí bod, posílí dvakrát svého nejnižšího volného pracovníka, žádné akce ale neprovede ani nepřesune pracovníka.

Rodiny

1. Pokud má bot alespoň 2 dřeva a zároveň alespoň jednoho pracovníka na desce akce rodiny (6), utratí 2 dřeva a postaví budovu.
   - Před prvním zatměním budovu umístí do první (horní) řady.
   - Po prvním zatmění (ale před druhým) budovu umístí do druhé (prostřední) řady.
   - Po druhém zatmění budovu umístí do třetí (spodní) řady.
   - Pokud je daná řada plná, umístí budovu na políčko s nejnižším uvedeným počtem vítězných bodů ze všech tří řad.
   - Bot získá body uvedené na políčku, které budovou právě zakryl, a posune svůj ukazatel na Cestě mrtvých o jedno políčko (stejným způsobem, jako by ukazatel posunul lidský hráč).
2. Pokud bot neprovedl předchozí bod, ale má alespoň jednoho pracovníka na desce akce les (2), získá 2 dřeva.
3. Pokud bot úspěšně provedl jeden z předchozích bodů, posílí jednoho pracovníka na dané desce akce (tím může dojít k povznesení, které se vyhodnotí dle běžných pravidel). Poté přesune posíleného pracovníka (nebo nového pracovníka, pokud byl předchozí povznesen).
4. Pokud nebyl úspěšně proveden ani jeden z předchozích kroků, bot místo toho získá 5 kakaa, poté posílí svého pracovníka s nejnižší silou a přesune jej.

Mistrovství

1. Najděte botova volného pracovníka s nejvyšší silou.
2. Bot provede hlavní akci desky, na které se nachází, je-li to možné:
   - Les (2): postupujte podle kroku 2 u dílku akce rodiny.
   - Kamenolom (3): postupujte podle bodu 2 u dílku akce výstavba.
   - Naleziště zlata (4): postupujte podle bodu 2 u dílku akce výzdoba.
   - Alchymie (5): postupujte podle bodu 1 u dílku akce alchymie.
   - Rodiny (6): postupujte podle bodu 1 u dílku akce rodiny.
   - Výzdoba (7): postupujte podle bodu 1 u dílku akce výzdoba.
   - Výstavba (8): postupujte podle bodu 1 u dílku akce výstavba.
3. Pokud bot akci neprovedl úspěšně, najděte dalšího botova volného pracovníka s nejvyšší silou v pořadí a opakujte bod 2 výše.
4. Pokud bot akci úspěšně provede, posilte daného pracovníka (tím může dojít k povznesení, které se vyhodnotí dle běžných pravidel). Poté přesune posíleného pracovníka (nebo nového pracovníka, pokud byl předchozí povznesen).
5. V opravdu vzácném případě, kdy ani jeden botův pracovník neprovede akci, získá místo toho bot 5 kakaa, poté posílí svého pracovníka s nejnižší silou a přesune jej.

Uctívání

1. Přesuňte botova pracovníka z políčka uctívání do nejbližšího políčka uctívání v poli chrámu po směru hodinových ručiček (nezapomeňte, desku akce palác (1) bot přeskakuje).
   - Pokud se v tomto políčku nachází váš pracovník, bot jej uvolní.
   - Bot na odpovídajícím chrámu postoupí o 2 schody a za oba získá odměnu (místo dílků objevů si vždy vybere odměnu uvedenou přímo na schodu, jak již bylo vysvětleno dříve).
   - Pokud bot aktivoval políčko uctívání na desce akce výzdoba (7), postoupí na jednom z chrámů místo dvou o 3 schody.
2. Dílek objevu u aktivovaného políčka odhoďte a ihned jej nahraďte novým dílkem.

Sbírka masek

1. Pokud bot ještě nemá jednu z masek dostupných u jednoho z políček uctívání (na desce akce palác (1) nebo v jednom ze čtyř polí chrámů) a může zaplatit její cenu, ihned tuto cenu zaplatí a danou masku získá. Za masku doberte nový dílek, kterým ji nahradíte, a nepřesunujte žádné botovy kostky. Pokud by mohl bot získat více různých masek, vybere si přednostně tu s nejnižším číslem. Pokud nastane shoda mezi více stejně vzácnými maskami, vybere si první masku po směru hodinových ručiček od (včetně) desky akce palác (1).
2. Pokud podle předchozího bodu nezískal žádnou masku, získá místo toho bot 5 kakaa, poté posílí svého pracovníka s nejnižší silou a přesune jej.

Změny v zatmění

- Teotibot NEPLATÍ svým pracovníkům mzdu v podobě kakaa.
- Teotibot získá vítězné body za masky, stupnici pyramidy a stupnici Cesty mrtvých dle běžných pravidel.
- Během třetího zatmění získá Teotibot další vítězné body:
  - 1 vítězný bod za každou zbývající surovinu a kakao,
  - 2 vítězné body za každou technologii, na které má ukazatel,
  - 15 vítězných bodů za každý dílek chrámové výhody, kterého dosáhl (namísto běžného bodování těchto dílků).
- Bota porazíte, budete-li mít na konci hry (po třetím zatmění) více vítězných bodů. Pokud nastane shoda nebo bude mít více bodů bot, hru prohrajete.

Změny v obtížnosti

Obtížnost Teotibota můžete upravit následujícími způsoby (snížením hodnot snížíte obtížnost):

- Snižte nebo zvyšte počáteční sílu až tří botových volných pracovníků o 1.
- Snižte nebo zvyšte počáteční množství každé z botových surovin (zlato, dřevo, kámen) o 1.
- Snižte nebo zvyšte počet vítězných bodů, které bot získá za odhození 10 kakaa, o 1 nebo 2.
- Snižte nebo zvyšte počet schodů, o které bot postoupí při vykonání akce uctívání, o 1.
- Snižte nebo zvyšte počet vítězných bodů, které bot získá za každý dílek chrámové výhody, o 5 nebo 10.
- Snižte nebo zvyšte počet vítězných bodů, které bot získá za každý dílek technologie, o 1 nebo 2.

TIRÁŽ

Autor hry: Daniele Tascini
Autor sólo hry: Dávid Turczi
Vývoj hry: Andrei Novac, Dávid Turczi, Błażej Kubacki
Anglická pravidla: Dávid Turczi, Andrei Novac, Błażej Kubacki
Korektury: Rachael Mortimer
Ilustrace: Odysseas Stamoglou
Grafický design: Agnieszka Koperová

Český překlad: Daniel Knápek
Odborný poradce: Zdeněk Polách
Korektury: Jana Hradilová
Redakce a sazba: Mirek Tlamicha

TLAMA games

Zvláštní poděkování za testování sólo hry patří Nicku Shawovi.
Poděkování autora hry a týmu Board & Dice za testování, rady a zpětnou vazbu patří: Wai-yee Phuah, Adam Turczi, Bijan Mehdinejad, Katy & James Faulknerovi, Mark Harris, Anthony Howgego, Fabio Lopiano, Katalin & Tamás Rábelovi, Chantal Dysliová, Lars Gerdts, Markus Hicks, Florian Kammel, Nadine Kowská, Martin Restle, Jan Warnecke.

Tato destička je promo do hry Dice Settlers, lehké civilizační hry založené na sestavování pytlíku kostek, rozšiřování a ovládání území. Hra nabízí rychlý průběh, úžasné ilustrace a více než 50 speciálních kostek! Pravidla pro toto promo naleznete na www.boardanddice.com.

© 2018 Board & Dice a © 2020 TLAMA games. Všechna práva vyhrazena. Pro více informací o hře Teotihuacan: City of Gods prosím navštivte www.tlamagames.com.

Chybějící nebo poškozené komponenty: Přestože se opravdu snažíme, abyste dostali kompletní hru, ve vzácných případech může během výroby hry dojít k omylu, kvůli kterému můžete dostat hru s chybějícími nebo poškozenými komponenty. V tom případě prosím přijměte naši omluvu a kontaktujte nás, rychle vám dodáme náhradní komponenty.

PŘÍLOHA PRAVIDEL

Panovnické dílky

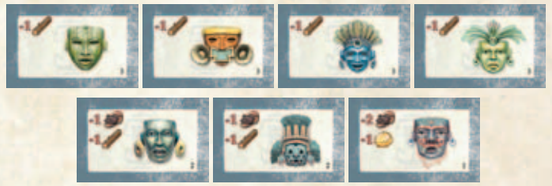
Získejte o 1 kakao více, než jaká je síla uctívajícího pracovníka.	Zaplaťte 1 kakao, abyste získali 1 dřevo a 1 kámen. Můžete to provést až tolikrát, jaká je síla uctívajícího pracovníka.	Zaplaťte 1 surovinu, abyste získali 2 kakaa. Můžete to provést až tolikrát, jaká je síla uctívajícího pracovníka.
Získejte 2 vítězné body za nižší z následujících hodnot: počet technologií s vaším ukazatelem, nebo síla uctívajícího pracovníka.	Získejte 2 vítězné body za nižší z následujících hodnot: pozice vašeho ukazatele na stupnici pyramidy, nebo síla uctívajícího pracovníka.	Zaplaťte 1 kakao, abyste získali 1 zlato a 1 kámen. Můžete to provést až tolikrát, jaká je síla uctívajícího pracovníka.
Zaplaťte 1 kakao a 1 surovinu, abyste získali tolik surovin (v libovolné kombinaci), jaká je síla uctívajícího pracovníka.	Zaplaťte 1 kakao, abyste postoupili na libovolném chrámu o 1 schod. Můžete to provést o 1 méněkrát, než je síla uctívajícího pracovníka. **Poznámka:** Uctívání pracovníkem o síle 1 nemá žádný účinek.	Získejte 1 vítězný bod za nižší z následujících hodnot: pozice vašeho ukazatele na stupnici Cesty mrtvých, nebo síla uctívajícího pracovníka.

Dílky technologií

Pokaždé když svého pracovníka přesunete na desku akce palác (1) nebo ji přeskočíte, získáte 1 kakao.	Pokaždé když vykonáte hlavní akci na deskách akcí alchymie (5) nebo rodiny (6), získáte 3 vítězné body.	Pokaždé když vykonáte hlavní akci na těchto deskách akcí, získáte navíc uvedenou surovinu: v lese (2) 1 dřevo, v kamenolomu (3) 1 kámen, v nalezišti zlata (4) 1 zlato.
Pokaždé když vykonáte hlavní akci na deskách akcí les (2), kamenolom (3) nebo naleziště zlata (4), získáte 1 kakao a 1 vítězný bod.	Pokaždé když vykonáte hlavní akci na desce akce výzdoba (7), získáte 4 vítězné body.	Pokaždé když vykonáte hlavní akci na desce akce výstavba (8), získáte 3 vítězné body (bez ohledu na počet umístěných dílků).
Pokaždé když při vykonávání hlavní akce posílíte pracovníka, můžete zaplatit 1 kakao, abyste získali 1 další posílení (na téže desce akce).	Pokaždé když vykonáte hlavní akci na desce akce výstavba (8), vyhodnoťte ji, jako byste na desce měli jednoho dalšího pracovníka, který vám navíc poskytne slevu 1 suroviny.	Pokaždé když vykonáte hlavní akci na desce akce výstavba (8), postupte na jednom chrámu o 1 schod (bez ohledu na počet umístěných dílků).

Dílky objevů

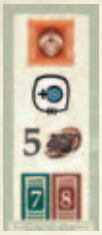
Získejte 3 suroviny.	Získejte 2 suroviny.	Získejte 4 kakaa.
Postupte na zeleném chrámu.	Postupte na modrém chrámu.	Postupte na červeném chrámu.
Postupte o 1 schod na libovolném chrámu.	Získejte 4 vítězné body.	Posilte 2 své volné pracovníky (nebo jednoho pracovníka dvakrát).
Použijte při přesunu pracovníka, abyste *ze* stejné desky akce *na* stejnou desku akce přesunuli druhého pracovníka. Přesunete tak dva pracovníky najednou.	Použijte místo běžného přesunu pracovníka, abyste jej přesunuli na libovolnou desku akce (tento dílek můžete zkombinovat s dílkem umožňujícím přesun dvou pracovníků).	Použijte při vykonání hlavní akce na deskách akcí alchymie (5), rodiny (6) nebo výstavba (8), abyste danou akci vyhodnotili, jako byste na desce měli dalšího pracovníka navíc.
Použijte, abyste jednorázově nemuseli platit kakao za: ▫ vykonání hlavní akce, ▫ vykonání akce uctívání (včetně ceny za uvolnění pracovníka jiného hráče) nebo ▫ mzdu pracovníků během zatmění.		Posuňte svůj ukazatel o 1 políčko na stupnici Cesty mrtvých (nejdále však do políčka devátého).



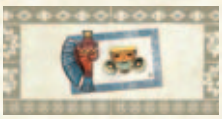
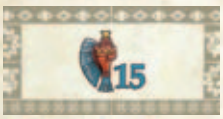
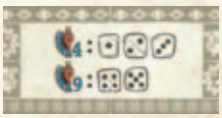
Tyto dílky jsou masky, za které získáte vítězné body během zatmění. Číslo v pravém dolním rohu udává, kolik kopií dané masky je ve hře. Masky s nižším číslem jsou vzácnější, a tedy cennější.

Startovní dílky

Posuňte svůj ukazatel na stupnici Cesty mrtvých. Získejte 2 kakaa a 3 dřeva.	Postupte na zeleném chrámu (a získejte danou výhodu). Získejte 2 kakaa a 3 zlata.	Postupte na modrém chrámu (a získejte danou výhodu). Získejte 4 dřeva a 1 kámen.
Položte svůj ukazatel zdarma na dílek technologie na desce akce alchymie (5) s nejnižším číslem. Postupte na odpovídajícím chrámu (a získejte danou výhodu) a získejte libovolné 2 suroviny.	Položte svůj ukazatel zdarma na dílek technologie na desce akce alchymie (5) s nejnižším číslem. Postupte na odpovídajícím chrámu (a získejte danou výhodu) a získejte 2 zlata.	Posilte jednoho ze svých počátečních pracovníků. Získejte 3 dřeva a 2 zlata.
Postupte na červeném chrámu (a získejte danou výhodu). Získejte 5 kakaa a 2 zlata.	Postupte na modrém chrámu (a získejte danou výhodu). Získejte 2 kakaa a 4 kameny.	Postupte na všech třech chrámech (a získejte dané výhody).
Získejte 3 kakaa a 5 dřev.	Získejte 3 kakaa, 2 dřeva a 3 kameny.	Získejte 1 dřevo, 2 kameny a 3 zlata.

 Postupte na červeném chrámu (a získejte danou výhodu), posilte jednoho ze svých počátečních pracovníků a získejte 5 kakaa.	Postupte na zeleném chrámu (a získejte danou výhodu), posilte jednoho ze svých počátečních pracovníků a získejte 5 kakaa.	Postupte na modrém a červeném chrámu (a získejte dané výhody). Získejte libovolné 2 suroviny.
Získejte 2 kakaa a 3 zlata. Můžete si vzít náhodný dílek objevu (když zaplatíte uvedenou cenu). Dílek objevu si můžete prohlédnout, než si tento startovní dílek vyberete.	Získejte 3 kameny a 1 zlato. Můžete si vzít náhodný dílek objevu (když zaplatíte uvedenou cenu). Dílek objevu si můžete prohlédnout, než si tento startovní dílek vyberete.	Posuňte svůj ukazatel na stupnici Cesty mrtvých. Získejte 1 dřevo a 2 kameny.

Dílky chrámových výhod

 Získejte body za vaši nejhodnotnější sbírku masek ještě jednou.	Získejte 5 bodů za každý dílek technologie s vaším ukazatelem.	 Získejte 15 vítězných bodů.
Získejte 3 vítězné body za každé políčko, kterého jste dosáhli na stupnici Cesty mrtvých.	Získejte 9 vítězných bodů za každý dílek chrámové výhody (včetně tohoto), kterého jste dosáhli.	Získejte 2 vítězné body za každý váš dílek objevu (použitý i nepoužitý) kromě masek.
 Získejte vítězné body za vaše pracovníky: 4 vítězné body za každého pracovníka o síle 1–3 a 9 vítězných bodů za každého pracovníka o síle 4–5.		