

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Общие компоненты:

1 пирамида
1 игровое поле
3 стенда городов



40 жетонов
кукурузы



30 жетонов
нефрита



1 жетон первого
игрока

9 карт боя существ
9 фигурок существ
9 жетонов существ
60 фигурок воинов
1 планшет развития
23 особые карты боя
26 жетонов-множителей

Компоненты игроков (четырёх разных цветов):



1 планшет
поселения



2 фигурки
предводителей
войск



1 фигурка
предводителя
клана



3 жетона стартовой
способности
предводителя клана



2 маркера
жизненного
цикла



12 жетонов
сооружений



3 жетона
активации
сооружений



3 жетона
активации
предводителей



1 маркер
подсчёта
очков



1 маркер
жертво-
приношения



3 маркера
развития



5 стартовых
карт боя



9 жетонов
усиления



3 жетона
модификации



4 жетона
советников



3 жетона
клана

Внимание!

В последней версии правил не 5,
а 3 жетона клана.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре для 2–4 игроков

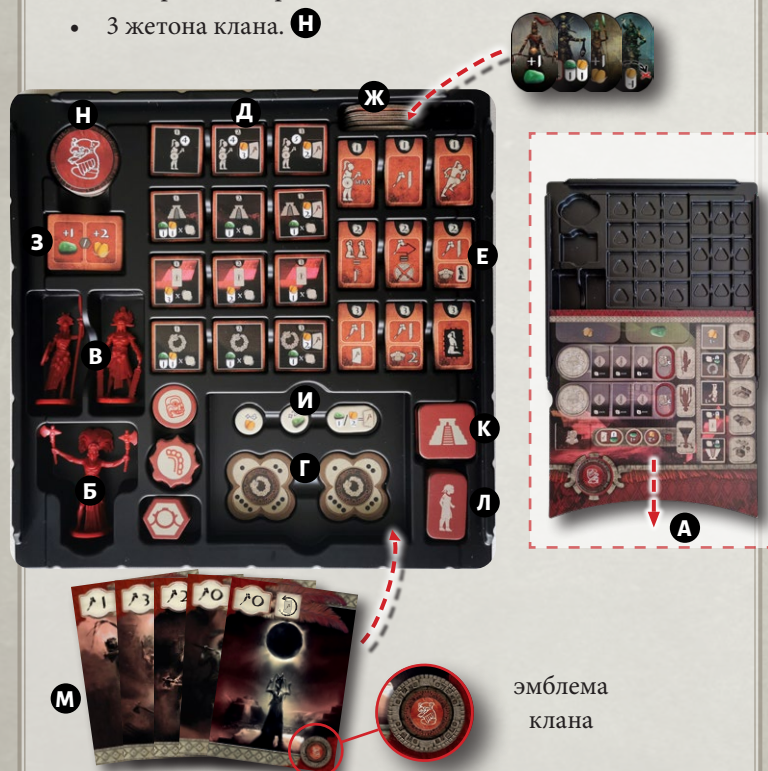
- 1 Разместите в центре стола Пирамиду, игровое поле и планшет развития, как показано на рисунке справа. Поместите по одному стенду города на каждую из трёх областей на игровом поле, отмеченных жёлтым, красным и синим цветами.

Доп. Если вы играете с дополнением «Булук Чабтан», можете заменить один или несколько стендов городов из базовой версии на те, которые есть в дополнении.

- 2 Случайным образом выберите того, кто будет ходить первым: он берёт себе жетон первого игрока.

- 3 Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующий ему органайзер со следующим набором компонентов:

- 1 планшет поселения, **А**
- 1 фигурку предводителя клана, **Б**
- 2 фигурки предводителей войск, **В**
- 2 маркера жизненного цикла, **Г**
- 1 набор жетонов сооружений, **Д**
- 1 набор жетонов усиления, **Е**
- 1 набор жетонов советников, **Ж**
- 1 набор жетонов стартовой способности предводителя клана, **З**
- 1 набор жетонов модификации, **И**
- 3 жетона активации сооружений, **К**
- 3 жетона активации предводителей, **Л**
- 5 стартовых карт боя, **М**
- 3 жетона клана. **Н**



эмблема
клана

Внимание:

Инструкция по сборке пирамиды:

<https://disk.yandex.ru/d/gUJ2MjEY0UYvsw>



Показатель
уровня



- 4 Рядом с Пирамидой сформируйте общий запас жетонов кукурузы, нефрита, кланов и фигурок воинов, доступный всем игрокам.
- 5 Каждый игрок получает 2 жетона нефрита  и 5 жетонов кукурузы .
- 6 Каждый игрок помещает:
 - 1 маркер подсчёта очков на деление «0» шкалы подсчёта очков,    
 - 1 маркер жертвоприношения на деление «0» шкалы подсчёта очков,    
 - по одному маркеру развития в верхние ячейки (уровень 1) каждого из трёх столбцов планшета развития.    

ДОП Если у вас есть дополнение «Советники», можете заменить планшет развития тремя картонными пирамидами.

- 7 Каждый игрок формирует 2 войска, в каждом из которых будет 1 предводитель войска и 3 фигурки воинов из общего запаса, а затем помещает их в центр игрового поля, в область джунглей.
- 8 Каждый игрок втайне от других выбирает 2 жетона советников и размещает их в области предводителей войск на своём планшете населения. Оставшиеся жетоны верните в органайзер. **Ж**

ДОП Вы также можете использовать жетон советника из дополнения «Советники» и объединить его с жетонами из базовой игры.

- 9 Каждый игрок втайне от других выбирает 1 жетон стартовой способности предводителя клана и размещает его в соответствующей области на своём планшете поселения. Оставшиеся жетоны также верните в органайзер. **З**
- 10 Каждый игрок втайне от других выбирает 1 жетон сооружения уровня 1 и выкладывает его на соответствующую ячейку на своём планшете поселения. **Д**
- 11 Каждый игрок берёт 1 фигурку воина из общего запаса и размещает её в особой области на своём планшете поселения. Это его первый пленник.
- 12 Каждый игрок размещает фигурку предводителя клана у подножия Пирамиды.
- 13 Перетасуйте особые карты боя, сформируйте из них колоду карт боя и поместите её рядом с игровым полем. Вы также можете использовать особые карты боя из дополнений и объединять их с картами из базовой игры по своему желанию.
- 14 Рядом с игровым полем сформируйте область призыва существ, разместив фигурки, жетоны и карты существ в соответствии с их уровнем.

Подготовка к игре для 5–6 игроков

Подготовка к партии проходит по тем же правилам, что и при игре с 2–4 игроками, за исключением изменения в шаге 14:

Сформировав область призыва существ, также разместите в ней фигурки, жетоны и карты следующих существ: Обезьяны, Хунахпу и Шбаланке, Воплощения Хунахпу Ютию.

ДОП В области призыва существ одновременно может находиться любое количество существ. Вы можете добавить столько существ из дополнений, сколько хотите.

ПРОЧИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

- АКТИВАЦИЯ ПРЕДВОДИТЕЛЯ -



Активация предводителя клана

Если вы решили активировать предводителя клана, выполните следующие действия **в любой последовательности**:

- 1) Выберите одно из трёх:
 - получить жетоны кукурузы (возможность 1),
 - получить жетон или жетоны нефрита (возможность 2),
 - приобрести 1 особую карту боя (возможность 3).
- 2) Примените эффект жетона стартовой способности предводителя клана.

Внимание!

*В последней версии правил при активации предводителя клана вы **обязаны** применять эффект жетона его стартовой способности.*



Активация предводителей войск

Если вы решили активировать предводителя войска, выберите одно из трёх:

- Потратьте 1 жетон кукурузы, чтобы переместить войско этого предводителя из джунглей в один из городов, где нет другого вашего войска.
- Потратьте 2 жетона кукурузы, чтобы переместить войско этого предводителя из одного города в другой (в нём также не должно быть второго вашего войска).
- Не перемещайте войско этого предводителя.

Внимание!

В последней версии правил вы не можете потратить 1 жетон кукурузы и переместить войско из города обратно в джунгли.

- БОЙ -

Шаг 1. Подготовка

Внимание!

В последней версии правил игроки сначала применяют все эффекты, которые необходимо активировать в шаге 1, а затем втайне друг от друга выбирают по 1 карте боя.

Шаг 3. Завершение

Важно!

Во время боя оба войска могут быть уничтожены.

Важно!

Может возникнуть ситуация, при которой при розыгрыше шага 1 все фигурки воинов и фигурка предводителя этого

войска оказываются пленниками. Тогда войско объявляется уничтоженным: выполните всё, что предписывает раздел «Уничтожение войска». Бой немедленно заканчивается.

Обратите внимание, что в этом случае не будет ни победителя, ни проигравшего, а игроки не будут выбирать и разыгрывать карты боя.

Если войско атакующего игрока находилось в городе, этот игрок активирует город и получает соответствующий бонус по обычным правилам.

Изменения в последовательности действий

Внимание!

В последней версии правил после розыгрыша шага 2 (столкновения) игроки должны придерживаться следующей последовательности действий:

- захват пленников;
- перемещение того или иного войска в джунгли (в зависимости от того, был ли выявлен победитель или была объявлена ничья);
- активация города (если атакующий игрок всё ещё находится в городе);
- применение эффектов  и производство донабора;
- удаление из игры или перемещение в сброс разыгранных карт боя (за исключением карт с символом ).

II) ФАЗА ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

В последней версии правил в фазе жертвоприношения игроки **не возвращают** принесённые в дар богам жетоны кланов их изначальным владельцам, а перемещают эти жетоны в общий запас, как и все прочие пожертвованные игровые элементы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Внимание!

*В последней версии правил каждый игрок, маркер развития которого достиг ячейки бонусного уровня на планшете развития, **не выбирает** один из трёх бонусов конца игры, а получает бонус, соответствующий положению этой ячейки и столбцу, в котором она находится.*

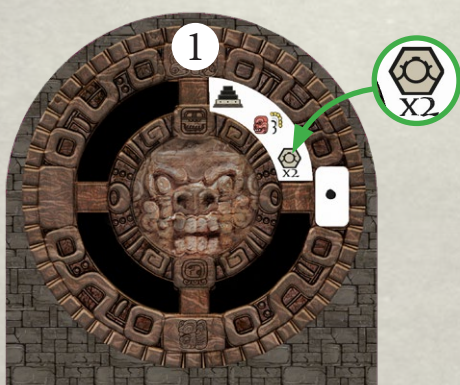
Каждый игрок также получает по 1 ПО за каждую карту боя в руке.

ИСПРАВЛЕНИЯ В КОМПОНЕНТАХ

Обратите внимание!

В мировом тираже были допущены две опечатки в следующих компонентах:

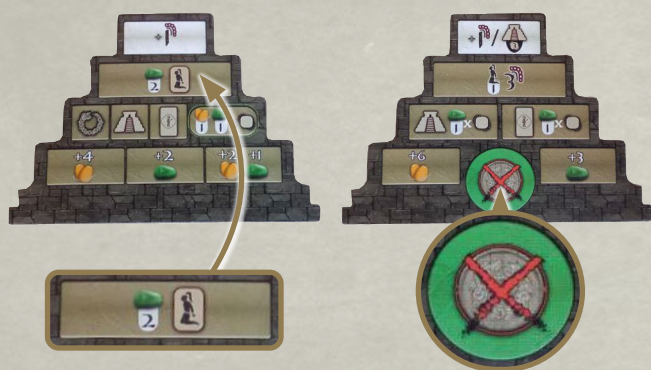
- 1 На **колесе календаря** неверно указано максимально допустимое количество перемещений маркеров развития на планшете развития в первом раунде. **Количество таких перемещений — 2.**
- 2 На **планшете развития** неверно проиллюстрирован бонус за достижение третьего уровня на шкале возведения. Когда ваш маркер оказывается на этой ячейке, **бесплатно возведите сооружение Стройка уровня 3.**



- A** Получите 2 жетона нефрита
- B** Получите 2 жетона кукурузы
- C** Бесплатно возведите сооружение Стройка уровня 3
- E** Возьмите особую карту боя

ПОЯСНЕНИЯ К КОМПОНЕНТАМ ДОПОЛНЕНИЙ

- НОВЫЕ СТЕНДЫ ГОРОДОВ -



Потратьте 2 жетона нефрита и захватите 1 пленника из общего запаса.

Игнорируйте существ соперника и любые связанные с ними эффекты.

- НОВЫЕ КАРТЫ БОЯ -



- 1 Вы можете поменять местами существ, которые присоединены к вашим войскам.
- 2 Когда это войско атакует, игнорируйте присоединённое к войску соперника существо и любые связанные с ним эффекты.
- 3 Потратьте 2 жетона кукурузы и возьмите 1 любую карту боя из стопки сброса.