


ЮКАТАН



КНИГА ПРАВИЛ



КОМПОНЕНТЫ

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
- 24 особые карты боя

Компоненты игроков (четырёх разных цветов):

- 1 планшет поселения
- 2 фигурки предводителей войск
- 1 фигурка предводителя клана
- 3 жетона активации сооружений
- 3 жетона активации предводителей
- 1 маркер подсчёта очков
- 1 маркер жертвоприношения
- 3 маркера развития
- 5 стартовых карт боя
- 2 маркера жизненного цикла
- 12 жетонов сооружений
- 3 жетона модификации
- 4 жетона советников
- 3 жетона стартовой способности предводителя клана
- 5 жетонов клана
- 9 жетонов усиления

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Юкатан» — это стратегическая игра на контроль территорий для 2–4 игроков. На протяжении четырёх раундов соперники будут зарабатывать победные очки (ПО), даря богам пленников и ресурсы во время особой фазы жертвоприношения. Победит тот, кто в конце игры сумеет получить больше всего ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Гийом Монтьяж

Иллюстратор: Карл Фицджеральд

Скульптор: Франческо Орру

Главный редактор: Арно Шарпентье

Арт-директор: Энтони Кестель

Менеджер проекта: Микаэль Гарсэн

Маркетинг: Матис Буше

Дизайнер проекта на Kickstarter: Пьер Тютар

Производитель: Surfin' Meeple China

Русское издание игры

Руководители проекта:

Александра Етонова, Владислав Пичугин

Переводчик: Элина Ченцова

Редактор: Полина Кудрявцева

Вёрстка: OWL Agency

nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Порядок очерёдности хода

Когда необходимо применить эффект в порядке очерёдности хода, действуйте следующим образом: игроки должны последовательно выполнить всё, что указано в эффекте, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Применение эффекта

Если розыгрыш какого-либо игрового элемента (карты, жетона и т. д.) вступает в противоречие с Книгой правил, игнорируйте правила и разыгрывайте компонент в соответствии с его эффектом.

Вы обязаны применить эффект в большинстве игровых ситуаций, кроме тех, когда для его активации необходимо оплатить указанную в эффекте стоимость. В этом случае игрок сам решает, применять его или нет.

Некоторые эффекты позволяют вам выполнить действие, сходное с действием активации сооружения на вашем планшете. В этом случае стоимость активации будет указана в соответствующем эффекте и может отличаться от той, которая указана на жетоне сооружения.

Активируя эффект, примените его только один раз.

Развитие

Развитие — важная составляющая «Юкатана». Есть ряд игровых элементов, которые игроки будут развивать во время партии: способности войск, существа и сооружения.

Каждый из этих элементов может быть одного из трёх уровней: уровня 1 (1), уровня 2 (2) или уровня 3 (3). Кроме того, все типы сооружений уровня 0 изначально есть у каждого игрока, что отражено на его планшете поселения. По умолчанию стоимость элемента зависит от того, до какого уровня игрок хочет его развить.

Пример. Символы на этом рисунке (4x) предписывают потратить по 4 жетона кукурузы за каждый уровень того элемента, который игрок хочет получить. Если игрок хочет приобрести элемент уровня 2, он должен будет потратить сразу 8 жетонов кукурузы.

Карты боя

Существует три типа карт боя:

- **Стартовые карты боя.** В начале партии игроки получают набор из 5 таких карт. Эффекты карт в каждом наборе идентичны, они различаются только по цвету. После розыгрыша такие карты удаляются из игры.
- **Особые карты боя.** Применяя различные эффекты в ходе партии, игроки будут получать эти карты из колоды карт боя. После розыгрыша особые карты боя помещаются в сброс рядом с колодой карт боя.
- **Карты боя существ.** Когда игрок призывает существо, он получает соответствующую ему карту боя существа. После розыгрыша карта возвращается в область призыва существ и может быть получена, когда это существо снова будет призвано.

Внимание! У всех без исключения карт боя одинаковая рубашка, но эффекты карт отличаются.

Ресурсы

В игре существует два ресурса — жетоны кукурузы и жетоны нефрита

Стоимость покупки указывается под соответствующим ресурсу символом. Скидка на покупку указывается над соответствующим ресурсу символом. Она не может уменьшить стоимость покупки ниже нуля.

Пленники

В верхней части планшета поселения есть особая область, куда помещаются жетоны клана соперников и пленники, которых игрок захватил во время боя. Эти игровые элементы впоследствии могут быть дарованы богам во время особой фазы жертвоприношения.



Во время боя вы можете захватить пленников, применив один из двух эффектов.



Каждый раз, когда игроку необходимо захватить пленника, он сначала должен переместить на свой планшет фигурку воина. Только в том случае, когда в участвующем в бою войске соперника больше не осталось воинов, он захватывает предводителя этого войска. Он также получает жетон клана соперника, если на его планшете ещё нет жетона этого цвета.

Если за время одного и того же шага боя игрок применяет несколько эффектов, позволяющих захватить пленников, они суммируются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для 2, 3 или 4 игроков

- 1 Разместите в центре стола Пирамиду, игровое поле и стенды городов, как показано на рисунке ниже. Поместите по одному стенду города на каждую из трёх областей на игровом поле, отмеченных жёлтым, красным и синим цветами.
Внимание! Если вы уже сыграли несколько партий в «Юкатан» и у вас есть дополнение «Будук Чабтан», можете заменить один или несколько стендов городов из базовой версии на те, которые есть в дополнении.
- 2 Рядом с Пирамидой сформируйте общий запас жетонов кукурузы, нефрита, кланов и фигурок воинов, доступный всем игрокам.
- 3 Случайным образом выберите того, кто будет ходить первым: он берёт себе жетон первого игрока.
- 4 Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующий ему набор 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, **К**
- 5 стартовых карт боя, **Л**



- 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 1 маркеру развития в верхние ячейки (уровень 1) каждого из трёх столбцов планшета развития.
- Внимание!** Если у вас есть дополнение «Советники», можете заменить планшет развития тремя картонными пирамидами.
- 7 Каждый игрок втайне от других выбирает 2 жетона советников и размещает их в соответствующей области на своём планшете поселения. Оставшиеся жетоны верните в коробку. **Ж**
- 8 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 коробку. **З**
- 9 Каждый игрок втайне от других выбирает 1 жетон сооружения уровня 1 и выкладывает его на соответствующую ячейку на своём планшете поселения. **Д**
- 10 Каждый игрок берёт 1 фигурку воина из общего запаса и размещает её в особой области на своём планшете поселения. Это его первый пленник.
- 11 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.
- 12 Каждый игрок размещает фигурку предводителя клана у подножия Пирамиды.
- 13 Перетасуйте все особые карты боя, сформируйте из них колоду карт боя и поместите её рядом с игровым полем.
- 14 Рядом с игровым полем сформируйте область призыва существ, разместив фигурки, жетоны и карты существ в соответствии с их уровнем.

Для 5 или 6 игроков (при наличии дополнения)

- 14 Разместите в области призыва существ фигурки, жетоны и карты следующих существ: Обезьяны, Хунахпу и Шбаланке, Воплощения Хунахпу Ютию.



ХОД ИГРЫ

Игра продолжается на протяжении четырёх раундов, каждый из которых состоит из трёх фаз: активации, жертвоприношения и смены календаря. В фазе активации ход игрока будет состоять из последовательного розыгрыша двух жетонов — жетона активации предводителя и жетона активации сооружения. Таким образом, в фазе активации каждый игрок сделает по три хода (по количеству имеющихся у него в запасе пар жетонов).

Игра завершится, когда будет полностью разыграна фаза смены календаря четвёртого раунда. Чтобы определить победителя, обратитесь к разделу «Конец игры» этой Книги правил.

СТРУКТУРА РАУНДА

I) Фаза активации

Каждый ход: в порядке очерёдности хода игроки размещают на планшете поселения **1 жетон активации сооружения** и **1 жетон активации предводителя** в любой последовательности и выполняют соответствующие действия (*подробнее об этом см. стр. 6 и 8*).



II) Фаза жертвоприношения

Каждый игрок втайне решает, сколько пленников, жетонов клана и ресурсов он хочет пожертвовать богам. Затем все игроки одновременно раскрывают свои жертвоприношения и подсчитывают ПО. Если полученное число ПО позволяет, они также перемещают один или несколько маркеров развития на планшете развития на следующую ячейку и продвигают фигурку предводителя клана на следующую ступень Пирамиды (*подробнее см. стр. 10*).

III) Фаза смены календаря

Поверните колесо календаря на Пирамиде на одно деление по часовой стрелке. Некоторые существа могут быть возвращены с игрового поля в область призыва существ (*подробнее см. стр. 11*). Игрок, у которого в текущем раунде был жетон первого игрока, передаёт его любому сопернику по своему выбору.



I) ФАЗА АКТИВАЦИИ

Игрок, получивший жетон первого игрока, становится **активным игроком** и начинает партию.

- 1) Активный игрок помещает 1 жетон активации сооружения на одну из ячеек сооружений на своём планшете поселения **ИЛИ** 1 жетон активации предводителя на одну из ячеек предводителей на своём планшете поселения. Затем игрок применяет эффект выбранной ячейки. После этого активный игрок помещает 1 жетон активации сооружения на одну из ячеек сооружений на своём планшете поселения (если до этого он разместил жетон активации предводителя) **ИЛИ** 1 жетон активации предводителя на одну из ячеек предводителей на своём планшете поселения (если до этого он разместил жетон активации сооружения). Затем игрок применяет эффект выбранной ячейки.

Внимание! Игрок может размещать жетоны в любом порядке, но не может разыграть два жетона активации сооружений или два жетона активации предводителей в течение одного своего хода. Игрок может активировать одно и то же сооружение **несколько раз** за раунд, но каждый предводитель должен быть активирован **строго один раз** за раунд.

- 2) Игрок по левую руку от активного игрока становится новым активным игроком и начинает свой ход с розыгрыша шага 1 фазы активации. Когда игроки разместили все свои жетоны активации сооружений и предводителей на планшетах поселений, начинается фаза жертвоприношения.

ХОД ИГРЫ

- АКТИВАЦИЯ СООРУЖЕНИЯ -

На планшете поселения каждого игрока изначально есть все типы сооружений уровня 0.
Игрок активирует сооружение в тот момент, когда помещает жетон активации сооружения на соответствующую ячейку на своём планшете поселения.
Всего в игре есть 5 типов сооружений:



Стройка



Военный лагерь



Казарма



Храм

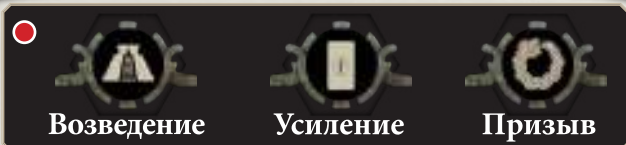


Амбар



Стройка — Возведение

Активация этой ячейки позволяет возвести одно из сооружений в вашем поселении.
Количество ресурсов, которое вы должны при этом потратить, зависит от текущего уровня сооружения на вашем планшете поселения и уровня, которого вы хотите достигнуть. Вычтите из уровня сооружения, которое вы планируете возвести в этом ходу, текущий уровень уже размещённого на вашем планшете сооружения. Полученное число умножьте на необходимое количество ресурсов, а затем переместите их в общий запас. Разместите жетон сооружения соответствующего уровня на вашем планшете поселения.
Вы всегда можете возвести сооружение уровня 1.
Чтобы возвести сооружение уровня 2 или 3, ваш маркер развития должен находиться на соответствующем (или более высоком) уровне шкалы возведения на планшете развития.



Уровни



Бонусный уровень (бонусы конца игры)

ПЛАНШЕТ РАЗВИТИЯ

Вам не обязательно иметь на планшете поселения жетоны сооружений предыдущих уровней, чтобы возвести сооружение уровня 2 или 3 соответствующего типа.

Внимание! Чтобы возвести сооружение «Стройка» более высокого уровня, активируйте ячейку «Стройка» по обычным правилам.

Пример. Активируя ячейку «Стройка» уровня 0, необходимо заплатить по 2 жетона нефрита за каждый уровень сооружения, которое вы хотите возвести.



Военный лагерь — Тренировка

Активация этой ячейки позволяет приобрести жетон усиления для одного из ваших предводителей войск.
Количество ресурсов, которое вы должны при этом потратить, зависит от уровня жетона усиления.
Разместите выбранный жетон усиления на вашем планшете рядом с тем предводителем войска, которого вы хотите усилить.
При размещении жетона усиления ориентируйтесь на номер сектора: он должен соответствовать уровню жетона или быть больше него.

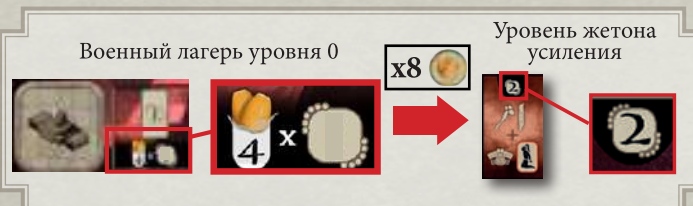


Вы всегда можете приобрести жетон усиления уровня 1.

Чтобы приобрести жетон усиления уровня 2 или 3, ваш маркер развития должен находиться на соответствующем (или более высоком) уровне шкалы усиления на планшете развития.

Вам не обязательно приобретать жетоны усиления предыдущих уровней.

Пример. Активируя ячейку «Военный лагерь» уровня 0, вы сможете приобрести жетон усиления, заплатив по 4 жетона кукурузы за каждый уровень выбранного жетона.



ХОД ИГРЫ



Казарма — Донабор

Активация этой ячейки позволяет добавить некоторое количество фигурок воинов в одно из ваших войск на игровом поле. Число воинов в этом войске после донора должно соответствовать числу, указанному на жетоне казармы.

Пример. Активируя ячейку «Казарма» уровня 0, вы сможете добавить столько фигурок воинов в одно из ваших войск, чтобы суммарно их стало 3. Предводитель выбранного войска с фигурками воинов при этом не суммируется.

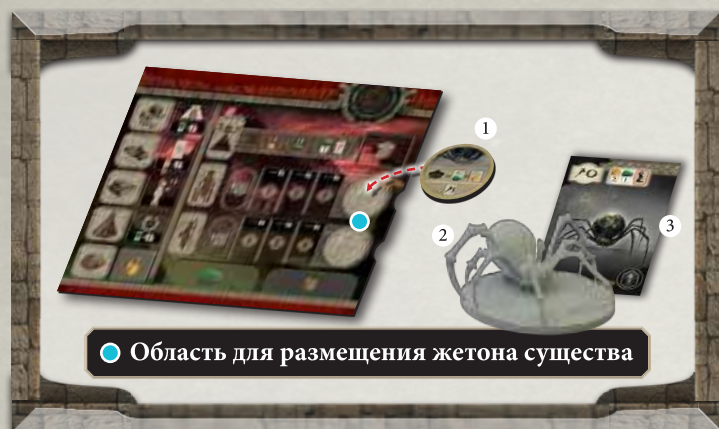


Храм — Призыв

Активация этой ячейки позволяет вам переместить одну из доступных фигурок существ из зоны призыва существ на игровое поле, присоединив её к одному из ваших войск, и/или продлить жизненный цикл существа, которое уже находится на игровом поле. К одному войску нельзя присоединить несколько существ одновременно.

Чтобы присоединить существо к войску, выполните следующую последовательность действий:

- 1) Разместите жетон выбранного существа на вашем планшете поселения, в ряду с тем предводителем войска, к которому вы хотите присоединить существо.
- 2) Расположите фигурку выбранного существа рядом с соответствующим войском на игровом поле.
- 3) Добавьте к уже имеющимся на руке картам боя карту боя выбранного существа. Вы сможете разыграть эту карту только тогда, когда в бою будет участвовать войско, к которому вы присоединили выбранное существо.



● Область для размещения жетона существа

Вы всегда можете призвать существо уровня 1.

Чтобы призвать существо уровня 2 или 3, ваш маркер развития должен находиться на соответствующем (или более высоком) уровне шкалы призыва на планшете развития.

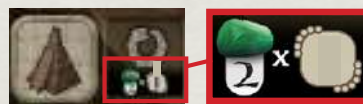
Количество ресурсов, которое вы должны потратить во время призыва, зависит от уровня существа.

По умолчанию жизненный цикл существа завершается в конце раунда, в котором его призвали. Чтобы продлить его жизненный цикл, заплатите по 1 жетону нефрита за каждый дополнительный раунд. Затем разместите маркер жизненного цикла на вашем планшете поселения, рядом с жетоном призванного существа. При этом количество точек в месте соединения жетона и маркера должно соответствовать номеру раунда, до конца которого существо будет присоединено к вашему войску.

Внимание! Для существ в игре существует «виртуальный» пятый раунд. Вы можете заплатить 1 жетон нефрита по стандартным правилам и перевернуть маркер жизненного цикла существа на обратную сторону. Теперь в конце игры это существо принесёт вам дополнительные ПО.

Пример. Призыв существа в ходе 2 раунда.

Ячейка «Храм» уровня 0



Существо уровня 1



Маркер жизненного цикла —
лицевая сторона
(1–4 раунды)



Маркер жизненного цикла —
оборотная сторона
(бонус конца игры)



Амбар — Сбор урожая

Активация этой ячейки позволяет получить 3 жетона кукурузы.

ХОД ИГРЫ

- АКТИВАЦИЯ ПРЕДВОДИТЕЛЯ -

Каждый ход вы должны активировать предводителя клана или одного из ваших предводителей войск.

Внимание! Игрок может активировать одно и то же сооружение **несколько раз** за раунд, но каждый предводитель должен быть активирован **строго один раз** за раунд.



Активация предводителя клана

Если вы решили активировать предводителя клана, выполните следующую последовательность действий:

- 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) После этого вы можете (но не обязаны) применить эффект жетона стартовой способности предводителя клана.



Активация предводителей войск

Если вы решили активировать одного из предводителей войск, можете переместить войско, предводителем которого он является. Войско должно быть перемещено в полном составе, включая предводителя, все фигурки воинов и призванное существо, если таковое имеется.

Если вы решили переместить войско, выполните одно из двух:

- потратьте 1 жетон кукурузы, чтобы переместить войско из джунглей (центр игрового поля) в один из городов или наоборот.
- потратьте 2 жетона кукурузы, чтобы переместить войско из одного города в другой.

Если вы переместили войско в джунгли, ваш ход на этом заканчивается. Если же вы переместили войско в город, возможны две ситуации:

- Если в этом городе нет войска соперника, вы активируете его и получаете 1 жетон нефрита из общего запаса по умолчанию, а также все накопленные в городе жетоны нефрита, если таковые имеются.
- Если в этом городе присутствует войско соперника, начинается бой (*подробнее см. стр. 9*).

Обратите внимание!

- Вы сами решаете, будете ли вы перемещать войско или оставите его на том месте, где оно есть сейчас. Однако вы не сможете активировать город, в котором ваше войско находилось: для этого туда нужно переместиться в текущем ходу.
- Вы не можете переместить войско в город, где уже находится другое ваше войско.
- Вы не можете закончить перемещение в том же месте, откуда вы его начинали.



ХОД ИГРЫ

- БОЙ -

Игрок, который переместил войско в город, где уже было войско соперника, — это **атакующий** игрок. Игрок, чьё войско находилось в городе, — **защищающийся** игрок.

Чтобы применить эффекты некоторых карт боя и использовать способности некоторых существ, нужно потратить ресурсы. В этом случае сначала атакующий игрок решает, будет ли он тратить на это ресурсы, затем соответствующее решение принимает защищающийся игрок.

Во время боя соблюдайте следующую последовательность шагов:

Шаг 1. Подготовка

Атакующий и защищающийся игроки выбирают по 1 карте боя (любого типа) с руки и одновременно вскрывают их.

Шаг 2. Столкновение

Каждый игрок, принимающий участие в бою, суммирует:

- силу разыгранной в шаге 1 карты боя,
- силу своего войска, участвующего в бою: за каждую фигурку воина и фигурку предводителя войска начислите по 1 единице силы,
- силу жетонов усиления участвующего в бою войска,
- силу существа, присоединённого к войску, если таковое имеется.


Если суммарная сила одного игрока оказывается больше суммарной силы противника, этот игрок объявляется победителем.

Если суммарные силы оказываются равны, объявляется ничья.


Внимание! Игрок может победить в бою, даже если в его войске не осталось ни одной фигурки и оно было полностью уничтожено. Если при этом этот игрок атаковал, он активирует город и получает соответствующий бонус по обычным правилам.

Шаг 3. Завершение

Если бой закончился победой одного из игроков, выполните следующую последовательность действий:

- 1) Победитель перемещает 1 фигурку воина проигравшего войска в особую область на своём планшете поселения. Это его пленник.
- 2) Каждый игрок применяет эффекты разыгранных карт боя, жетонов усиления и жетонов присоединённых существ, если таковые имеются.
- 3) Войско проигравшего бой игрока перемещается в джунгли.
- 4) Каждый игрок удаляет из игры или перемещает в сброс разыгранную карту боя. Если при этом на карте боя есть символ , игрок возвращает её на руку.
- 5) Если победил:
 - атакующий игрок, его войско размещается в городе. Теперь он может активировать его и получить соответствующие бонусы.
 - защищающийся игрок, ничего не происходит.

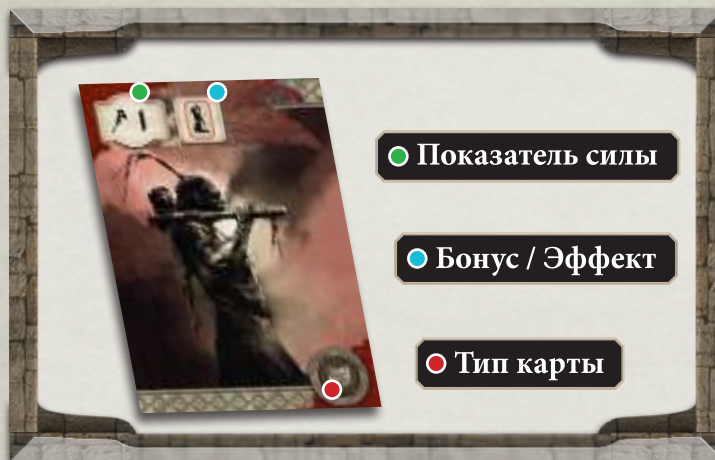
Если была объявлена ничья, выполните следующую последовательность действий:

- 1) Каждый игрок применяет эффекты разыгранных карт боя, жетонов усиления и жетонов присоединённых существ, если таковые имеются.
- 2) Войско защищавшегося игрока перемещается в джунгли.
- 3) Каждый игрок удаляет из игры или перемещает в сброс разыгранную карту боя. Если при этом на карте боя есть символ , игрок возвращает её на руку.
- 4) Атакующий игрок размещает своё войско в городе и активирует его.

Уничтожение войска

Если, применив все эффекты, игрок перемещает в особую область своего планшета поселения все фигурки воинов и фигурку предводителя войска соперника, такое войско объявляется уничтоженным. Выполните следующую последовательность действий:

- 1) Игрок, уничтоживший войско противника, перемещает 1 фигурку воина из общего запаса в особую область на своём планшете поселения, получает 1 ПО и 1 жетон клана соперника, если на его планшете ещё нет жетона этого цвета.
- 2) Фигурка предводителя уничтоженного войска возвращается к своему владельцу.
- 3) В зависимости от того, как закончился бой, игрок, чьё войско было уничтожено, размещает 1 новое войско в джунглях или в городе, в котором этот бой проходил. Это войско будет состоять из только что вернувшейся к нему фигурки предводителя войска, максимально возможного количества фигурок воинов и присоединённого к этому войску существа, если таковое имеется.



ХОД ИГРЫ

- АКТИВАЦИЯ ГОРОДА -

Активируя город, получите один из доступных в текущем раунде бонусов, обозначенных на стенде этого города.

В первых трёх раундах вы выбираете бонус текущего или одного из предыдущих раундов. В четвёртом раунде вы выбираете бонус одного из трёх предыдущих раундов и дополнительно получаете бонус текущего раунда, символ которого указан на белом фоне.

Внимание! Среди бонусов 1 раунда игрок всегда выбирает один из трёх вариантов.



Пример. Активируя этот город во втором раунде, игрок получает один из трёх бонусов 1 раунда **ИЛИ** бонус 2 раунда.



Внимание! Продвижение на планшете развития также предоставит доступ к некоторым бонусам.

II) ФАЗА ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

Выполните следующую последовательность действий:

- 1) Каждый игрок втайне от других решает, сколько пленников со своего планшета и ресурсов из своего запаса он хочет даровать богам в этом раунде. Также он может добавить к своему жертвоприношению захваченные в бою жетоны клана соперников.
- 2) Все игроки одновременно раскрывают свои жертвоприношения.

- 3) Каждый игрок подсчитывает очки жертвоприношения (ОЖ) по следующим правилам:
 - в зависимости от того, в каком раунде разыгрывается фаза жертвоприношения, каждый пленник приносит: 3 ОЖ в первом раунде, 2 ОЖ во втором и третьем раундах, 1 ОЖ в четвёртом раунде,
 - каждые 2 пожертвованных жетона нефрита приносят 1 ОЖ,
 - каждые 4 пожертвованных жетона кукурузы приносят 1 ОЖ,
 - каждый пожертвованный жетон клана, кроме первого, приносит 1 ОЖ.
- 4) Переместите в общий запас всё, что было принесено в дар богам, кроме жетонов клана — они должны быть возвращены своим изначальным владельцам.
- 5) Каждый игрок перемещает свой маркер жертвоприношения на то деление шкалы подсчёта очков, значение которого соответствует количеству ОЖ, полученных в текущем раунде. **НО!** Игрок делает это только в том случае, если сумма ОЖ текущего раунда **больше**, чем значение деления, на котором находится маркер жертвоприношения. Если сумма ОЖ текущего раунда **меньше** этого значения или **равна** ему, игрок **не перемещает** свой маркер жертвоприношения.
- 6) Каждый игрок, который в текущем раунде получил наибольшую сумму ОЖ **И** продвинул свой маркер жертвоприношения по шкале подсчёта очков, перемещает свою фигурку предводителя клана на следующую ступень Пирамиды и получает соответствующий жетон модификации:
 - при перемещении предводителя клана на первую ступень Пирамиды — жетон модификации 1 уровня,
 - при перемещении предводителя клана на вторую ступень Пирамиды — жетон модификации 2 уровня,
 - при перемещении предводителя клана на третью ступень Пирамиды — жетон модификации 3 уровня.Затем игрок размещает полученный жетон на соответствующем месте на своём планшете поселения.



ХОД ИГРЫ

- 7) Каждый игрок получает ПО: количество ПО будет равно сумме ОЖ в текущем раунде, к которой необходимо добавить: 0 ПО, если фигурка предводителя клана находится рядом с Пирамидой; 1 ПО, если предводитель клана находится на 1 ступени Пирамиды; 2 ПО, если предводитель клана находится на 2 ступени Пирамиды; 3 ПО, если предводитель клана находится на 3 ступени Пирамиды.
- 8) В порядке очерёдности хода игроки, маркер жертвоприношения которых в текущем раунде продвинулся по шкале подсчёта очков, перемещают один из своих маркеров развития на следующую ячейку в одном из столбцов на планшете развития.

Существует два особых правила:

- В **фазе жертвоприношения первого раунда** игроки, которые получили хотя бы 1 ОЖ, выбирают два разных столбца на планшете развития и перемещают свои маркеры развития на следующие ячейки.
- Переместить маркеры развития на ячейки бонусного уровня можно будет только в **фазе жертвоприношения четвёртого раунда**.

- 9) Перейдите к фазе смены календаря.

Совет для первых партий. Если в фазе жертвоприношения ваш маркер жертвоприношения не продвинулся по шкале подсчёта очков из-за того, что вы получили недостаточно ОЖ, можете переместить его по этой шкале в обратном направлении. Для этого числовое значение клетки, на которой находится ваш маркер жертвоприношения, разделите на два и округлите результат в большую сторону. Затем переместите маркер жертвоприношения на деление с соответствующим числовым значением: в следующем раунде вам нужно будет превзойти это значение, чтобы продвинуться по шкале подсчёта очков.

III) ФАЗА СМЕНЫ КАЛЕНДАРЯ

Выполните следующую последовательность действий:

- 1) Если количество точек на маркере жизненного цикла находящегося на игровом поле существа соответствует номеру текущего раунда, оно должно быть возвращено в область призыва существ. Переместите в эту область жетон, карту боя, а также фигурку существа.
- 2) Разместите по 1 жетону нефрита в каждом городе, где нет войск.
- 3) Если вы разыграли фазу смены календаря в четвёртом раунде, наступает конец игры. Обратитесь к разделу «Конец игры». Если фаза смены календаря разыграна в любом другом раунде, игрок, у которого в текущем раунде был жетон первого игрока, передаёт его любому сопернику по своему выбору. Затем начинается новый раунд.
- 4) Переместите колесо календаря на Пирамиде на одно деление по часовой стрелке. Видимый сектор календаря покажет:
 - доступные в следующем раунде бонусы городов,
 - количество ОЖ за одного пленника в следующей фазе жертвоприношения,
 - максимально допустимое в следующем раунде количество перемещений маркеров развития на планшете развития.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок, маркер развития которого достиг ячейки бонусного уровня на планшете развития, выбирает один из трёх бонусов конца игры:

- **Бонус за призванные существа.** Получите по 2 ПО (максимально 12 ПО) за каждый уровень существа, жетон которого остался на вашем планшете поселения после фазы смены календаря четвёртого раунда.
- **Бонус за жетоны усиления.** Получите по 1 ПО (максимально 12 ПО) за каждый уровень всех размещённых на вашем планшете поселения жетонов усиления.
- **Бонус за возведённые сооружения.** Получите по 1 ПО (максимально 12 ПО) за каждый уровень сооружений, возведённых на вашем планшете поселения.

После этого каждый игрок получает:


































- 1 ПО за каждые 2 жетона нефрита в личном запасе,
- 1 ПО за каждые 4 жетона кукурузы в личном запасе,
- 1 ПО за каждую карту боя в руке.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем.

В случае ничьей победителем становится игрок, который набрал больше очков жертвоприношения.

Если и в этом случае сохраняется ничья, игроки с наибольшим количеством очков делят победу.

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ

						
Захватите 1 пленника в 1 шаге боя	Захватите 1 пленника в 3 шаге боя	Если вы атаковали и проиграли в бою, то переместите войско соперника в джунгли, затем активируйте город	Донабор	Показатель силы	Если вы атакующий игрок	При перемещении
						
Получите X жетонов кукурузы	Потрайте X жетонов кукурузы	Скидка в X жетонов кукурузы	Получите X жетонов нефрита	Потрайте X жетонов нефрита	Скидка в X жетонов нефрита	Верните в общий запас 1 пленника
						
После боя верните на руку разыгранную карту боя	Возьмите на руку карту боя, разыгранную соперником	Вытяните 1 карту из колоды карт боя	Вытяните 3 карты из колоды карт боя и оставьте себе 1	Существо	Игнорируйте существо соперника	В случае победы в бою
						
Приобретите жетон усиления	Призыв существа	Возведение	Активируйте город	Когда в качестве бонуса города получаете жетоны кукурузы	Когда в качестве бонуса города получаете жетоны нефрита	Получите X ПО
	/	=				
Маркер жизненного цикла	или	Для получения бонуса необходимо выполнить условие	Жетон клана	Маркер жертвоприношения	Маркер подсчёта очков	Маркер развития