

TEOTIHUACAN

MIASTO BOGÓW

ROZSZERZENIE: 5. GRACZ



Ostrzeżenie:

Jeśli dopiero uczycie się grać w *Teotihuacan: Miasto Bogów*, projektant rekomenduje rozgrywkę z wykorzystaniem jedynie wersji podstawowej gry, bez dodawania żadnych modułów, a także w mniej niż 4 graczy. Próba nauki gry w pięcioosobowym składzie i z dodatkowymi modułami może prowadzić do długiej i mało satysfakcjonującej rozgrywki.

Teotihuacan: 5. gracz to rozszerzenie do gry *Teotihuacan*. Aby zagrać z tym rozszerzeniem, potrzebna jest podstawowa wersja gry (*Teotihuacan: Miasto Bogów*) lub *Teotihuacan: Deluxe Master Set* (edycja ufundowana na platformie Kickstarter, niedostępna w języku polskim).

W swojej najbardziej podstawowej formie, rozszerzenie to wprowadza ● jako alternatywny kolor gracza, który może być użyty podczas gry w *Teotihuacan* z dowolną liczbą graczy.

Dodatkowo zawiera wszystkie zasady i komponenty potrzebne do rozgrywki 5-osobowej, zarówno z użyciem nowego modułu *Siła Robocza*, jak i korzystając z uproszczonych zasad gry dla 5 graczy.

Komponenty i zasady *Siły Roboczej* zostały stworzone w oparciu o ulepszone komponenty oraz terminologię stosowaną w wydaniu *Teotihuacan: Deluxe Master Set*, jednak rozszerzenie to jest całkowicie kompatybilne z oryginalną grą podstawową i wszystkimi jej rozszerzeniami. Na końcu tej instrukcji znajdziecie specjalne informacje dotyczące tego, jak wykorzystać zasad gry 5-osobowej w oryginalnej grze podstawowej.

Jeżeli cokolwiek w tej instrukcji jest sprzeczne z zasadami opisanymi w grze podstawowej, niniejsza instrukcja ma pierwszeństwo rozstrzygnięcia.

PORÓWNANIE ZASAD GRY DLA 5 GRACZY

ORYGINALNE ZASADY GRY DLA 5 GRACZY

ZALETY

- Poza zmianami w przygotowaniu do gry nie pojawiają się żadne nowe zasady.

WADY

- Większy wpływ na ekonomię kakao w porównaniu z rozgrywką dla 2-4 graczy.

ZASADY SIŁY ROBOCZEJ (M10)

ZALETY

- Mniejszy wpływ na ekonomię kakao w porównaniu z rozgrywką dla 2-4 graczy.
- Bardziej elastyczne opcje wyboru akcji.
- **Moduł ten może być wykorzystany również w rozgrywce dla 2-4 graczy.**

WADY

- Dodatkowe zasady dotyczące nowego typu robotników.

KOMPONENTY

KOMPONENTY GRACZA

3 ZNACZNIKI ŚWIĄTYŃ



4 KOŚCI REPREZENTUJĄCE ROBOTNIKÓW



1 ZNACZNIK PUNKTACJI



1 ZNACZNIK ALEI UMARŁYCH



1 PLANSZA GRACZA



1 POMOC GRACZA



2 ZNACZNIKI PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA



1 KOLOROWY ZNACZNIK GRACZA



1 ZNACZNIK PIRAMIDY



6 ZNACZNIKÓW TECHNOLOGII



DODATKOWE KOMPONENTY

23 PŁYTKI PRZYPOMNIENIA TECHNOLOGII



8 PŁYTEK PRZYPOMNIENIA PRZYCHYLNOŚCI POMARAŃCZOWEJ ŚWIĄTYNI



1 ZNACZNIK ŚWIĄTYNI



1 SZAMAN



10 WOJOWNIKÓW



NAKŁADKI NA PLANSZĘ



3 ZNACZNIKI WŁASNOŚCI



3 PUSTE KOŚCI



NOWY KOLOR GRACZA

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Podczas przygotowania do gry, ● jest jednym z kolorów dostępnych dla graczy. Rozdajcie wszystkim graczom kompletny zestaw KOMPONENTÓW GRACZA w wybranych przez nich kolorach.

Jeśli gracze z co najmniej jednym modulem rozszerzenia, mogą być potrzebne dodatkowe komponenty graczy. Informacje na ich temat znajdziecie w opisach poszczególnych modułów.

W rozgrywce dla 3 graczy kości jednego dowolnego z niewykorzystanych kolorów mogą reprezentować neutralnych robotników podczas gry.

W rozgrywce dla 2 graczy kości dowolnych dwóch z niewykorzystanych kolorów mogą reprezentować neutralnych robotników podczas gry.

Odlóżcie wszystkie nieużywane komponenty graczy do pudełka.

MODUŁ NR 10 - SIŁA ROBOCZA

Moduł ten wprowadza wspólnych robotników, którzy nie należą do żadnego konkretnego gracza. Wspólni robotnicy umożliwiają grę w nawet 5 graczy, ale mogą być również wykorzystani w rozgrywkach dla 2-4 graczy.

KOMPONENTY



PRZYGOTOWANIE PLANSZY

TYLKO W ROZGRYWKACH DLA 5 GRACZY:

Wykonajcie standardowe przygotowanie gry dla 4 graczy z następującym wyjątkiem: dobierając i umieszczając płytki Odkryć na głównych stopniach torów Świątyń, dobierzcie i umieśćcie na każdym stopniu po 1 płytkę więcej, niż nakazuje przygotowanie rozgrywki dla 4 graczy.

Umieśćcie płytki Piramidy na obszarze Piramidy w następujący sposób:



W ROZGRYWKACH DLA 2-4 GRACZY:

Przygotujcie rozgrywkę zgodnie ze standardowymi zasadami.

DOBÓR KART STARTOWYCH

Jeżeli chcecie wykorzystać wariant doboru kart Startowych, użyjcie w tym celu 12 kart.


PRZYGOTOWANIE GRACZY

Po wybraniu przez graczy 2 kart Startowych, ale przed rozmieszczeniem początkowych robotników:

- Każdy gracz odkłada 1 ze swoich robotników do pudełka. Gracze rozmieszczają tylko po 2 początkowych robotników, zgodnie ze standardowymi zasadami rozmieszczania.
- **W rozgrywkach dla 2, 3 lub 4 graczy:** Potasujcie i odłóżcie na bok zakrytą talię kart Startowych. Będzie ona używana przy rozmieszczaniu neutralnych robotników w trakcie przygotowania gry, a także po dwóch pierwszych Zaćmieniach.

Podczas rozmieszczania neutralnych robotników:

- W rozgrywkach dla 2, 3 lub 4 graczy:
 - Zostawcie po 2 robotników z każdego niewykorzystanego koloru, a pozostałe odłóżcie do pudełka.
 - **Dla każdego niewykorzystanego koloru:** Odkryjcie wierzchnią kartę Startową. Umieśćcie 2 robotników tego niewykorzystanego koloru w obszarach ogólnych Plansz Akcji, wskazanych na dole karty Startowej. (Jeśli karta wskazuje „2x 6” lub „2x 7”, odrzućcie ją i odkryjcie kolejną z wierzchu talii). Zwróćcie właśnie użytą kartę na spód talii.

- Ci „neutralni” robotnicy liczą się jako robotnicy innego koloru podczas rozpatrywania wszystkich efektów gry.
- Odlóżcie na bok talię kart Startowych. Będzie ona potrzebne jeszcze dwukrotnie w trakcie rozgrywki.
- Następnie, niezależnie od liczby graczy:
 - Potasujcie **karty Neutralnych Robotników** i dobraćcie wierzchnią kartę. Spójrzcie na stronę dotyczącą rozgrywki dla **3** graczy (oznaczonej ) i połóżcie 3 puste kości w obszarach ogólnych (patrz: ramka „Obszar Ogólny”) Plansz Akcji wskazanych na dole karty.
 - Ci „wspólni” robotnicy pełnią specjalną, inną niż „neutralni” robotnicy funkcję, tak jak opisano poniżej.
 - Odlóżcie wszystkie **karty Neutralnych Robotników** do pudełka. Nie będą już potrzebne podczas rozgrywki.

TURA GRACZA

Wykonując standardową turę, musisz:

- Wybrać jednego ze swoich odblokowanych robotników i przemieścić go o 1, 2 lub 3 Plansze Akcji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Ta płytką Odkryć działa nieco inaczej podczas gry z modulem nr 10: Siła Robocza.

Jeśli obaj robotnicy to wspólni robotnicy, mogą przemieścić się tylko o 1 pole, zgodnie z zasadami przemieszczania wspólnych robotników.

W przeciwnym razie obaj robotnicy mogą przemieścić się do 3 pól, nawet jeśli jeden z nich jest wspólnym robotnikiem. W takim przypadku ruch przez Planszę Akcji Pałacu / Dworu (1) wciąż się liczy.

ALBO

- Wybrać dowolnego wspólnego robotnika i przemieścić go dokładnie o 1 Planszę Akcji zgodnie z kierunkiem

ruchu wskazówek zegara. Przemieszczając wspólnego robotnika, możesz zdecydować się na pominięcie Planszy Akcji Pałacu / Dworu (1).

Po przemieszczeniu robotnika, musisz standardowo wykonać akcję Planszy Akcji, na której zatrzymał się twój robotnik.

Wyjątek: Po przemieszczeniu wspólnego robotnika nie możesz wybrać Odprawienia Rytuału.

WSPÓLNI ROBOTNICY

- Wspólni robotnicy (reprezentowani przez puste kości) są zawsze traktowani jak robotnicy twojego koloru.
- Przemieszczając wspólnych robotników, możesz pominąć Planszę Akcji Pałacu / Dworu (1).
- Wspólni robotnicy nigdy nie mogą być używani do Odprawienia Rytuału.

WYKONAJ AKCJĘ GŁÓWNA

Jeśli na Planszy Akcji znajduje się co najmniej jeden wspólny robotnik, rozpatrz Akcję Główną tak, jakby był tam dokładnie 1 dodatkowy robotnik twojego koloru o sile równej sile najsłabszego robotnika, jakiego posiadasz na tej Planszy Akcji. Jeśli nie masz żadnych robotników twojego koloru na tej Planszy Akcji, rozpatrz jej akcję tak, jakby znajdował się tam twój pojedynczy robotnik o sile 3.

Nie ma żadnych dodatkowych bonusów wynikających z obecności innych wspólnych robotników poza pierwszym.

EFEKTY TWOICH ROBOTNIKÓW

Jeśli efekt gry jest zależny od łącznej liczby twoich robotników lub wartości ich siły, zawsze rozpatruj efekt tak, jakbyś miał dokładnie 1 dodatkowego robotnika o sile równej sile najsłabszego z twoich robotników, umieszczonych **gdziekolwiek**.

Przykłady takich efektów:

- Płacenie za robotników podczas Zaćmienia.
- Jedna z płytek Przychylności Bogów.
- Jedna z nagród regionu na mapie Imperium.

ZACMIENIE (PUNKTACJA)

Podczas ustawiania jasnego znacznika Kalendarza na pozycji startowej i ponownego rozmieszczania neutralnych robotników:

- 5 graczy:
 - Ustawcie ciemny znacznik Kalendarza zgodnie z tym, które Zaćmienie miało właśnie miejsce..
 - Pierwsze Zaćmienie: pole 11.
 - Drugie Zaćmienie: pole 10.

- 2, 3 lub 4 graczy:
 - Dla każdego niewykorzystanego koloru: Odkrycie wierzchnią kartę Startową. Umieście 2 robotników tego niewykorzystanego koloru w obszarach ogólnych Plansz Akcji wskazanych na dole karty Startowej. (Jeśli karta wskazuje „2x 6” lub „2x 7”, odrzućcie tę kartę i odkryjcie kolejną z wierzchu). Zwróćcie właśnie użytą kartę na spód talii.
- **NIE ROZMIESZCZAJCIE NA NOWO WSPÓLNYCH ROBOTNIKÓW.**

UPROSZCZONE ZASADY GRY DLA 5 GRACZY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Wykonajcie standardowe przygotowanie gry dla 4 graczy z następującym wyjątkiem: dobierając i umieszczając płytki Odkryć na głównych stopniach torów Świątyń, dobierzcie i umieście na każdym stopniu po 1 płytce więcej, niż nakazuje przygotowanie gry dla 4 graczy.

Umieście płytki na obszarze Piramidy w następujący sposób:



DOBÓR KART STARTOWYCH

Jeśli chcecie wykorzystać wariant doboru kart Startowych, użyjcie w tym celu 12 kart.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Odlóżcie karty Neutralnych Robotników do pudełka. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

ZACMIENIE (PUNKTACJA)

Podczas ustawiania jasnego znacznika Kalendarza na pozycji startowej i ponownego rozmieszczania neutralnych robotników:

- 5 graczy:
 - Ustawcie ciemny znacznik Kalendarza zgodnie z tym, które Zaćmienie miało właśnie miejsce.
 - Pierwsze Zaćmienie: pole 11.
 - Drugie Zaćmienie: pole 10.

ROZSZERZENIE A ORYGINALNA GRA PODSTAWOWA

Gra *Teotihuacan: Miasto Bogów* została wydana w 2018 roku. W kolejnych latach ukazały się trzy rozszerzenia: *Późny Okres Preklasyczny* (2019), *W Cieniu Xitle* (2020) i *Okres Ekspansji* (2021), jak również wiele materiałów promocyjnych, scenariuszy i dodatkowych wyzwań dla zaawansowanych graczy. *Teotihuacan: Deluxe Master Set* to ukłon w stronę minionych pięciu lat. Edycja ta zbiera w jednym pudełku wszystko, co zostało dotychczas stworzone na potrzeby gry. Choć wielokrotnie nagradzana rozgrywka pozostała niezmienną, wprowadzono wiele ulepszeń wizualnych, w tym wysokiej jakości drewniane komponenty, a także zaktualizowane i skonsolidowane zasady gry.

Rozszerzenie: 5. gracz jest w pełni kompatybilne z oryginalną grą podstawową (*Teotihuacan: Miasto Bogów*) i wszystkimi dodatkami (*Późny Okres Preklasyczny*, *W Cieniu Xitle* i *Okres Ekspansji*).

Niemniej, komponenty i zasady tego rozszerzenia zostały stworzone w odniesieniu do ulepszonych komponentów i terminologii stosowanych w *Teotihuacan: Deluxe Master Set*.

ULEPSZONE KOMPONENTY

KOMPONENTY GRACZA

W edycji *Deluxe Master Set* ulepszone zostały wszystkie komponenty gracza. Choć ich funkcje pozostały takie same, udoskonalona została ich warstwa wizualna. Zmiany te są jedynie kosmetyczne, więc nic nie stoi na przeszkodzie, aby używać nowego koloru gracza i przypisanych mu komponentów w rozgrywkach wykorzystujących oryginalne komponenty z wcześniejszej edycji gry.

Kilka uwag:

- Komponenty gracza w tym rozszerzeniu zawierają nową planszę gracza, pomoc gracza i znaczniki Punktów Zwycięstwa (używane, gdy gracz przekroczy 100/200/300/400 PZ). Nie mają one odpowiedników w oryginalnej grze podstawowej.
- Jeśli posiadasz rozszerzenie *Późny Okres Preklasyczny*, zawiera ono dodatkowe dyski używane do oznaczania zdobywania specjalnych Zdolności z pomarańczowej Świątyni. Niniejsze rozszerzenie nie zawiera takich dysków (ich użycie stało się niepotrzebne wraz z wprowadzeniem opisanych dalej płytek przypomnienia).

PŁYTKI PRZYPOMNIENIA

To rozszerzenie zawiera również zestaw płytek przypomnienia: 23 płytki przypomnienia Technologii i 8 płytek przypomnienia Zdolności. Stanowią one znaczące ulepszenie wprowadzone w edycji *Deluxe Master Set*, która zawiera po jednej kopii każdej płytki przypomnienia na gracza. (Jeden zestaw tych płytek znajduje się w tym rozszerzeniu, aby nawet w grze 5-osobowej każdy gracz miał swój zestaw).

Płytki te przypominają graczom o wszelkich zdobytych przez nich Technologiach lub Zdolnościach. Rozważcie użycie płytek przypomnienia Zdolności zamiast dodatkowych dysków graczy standardowo używanych na planszy pomarańczowej Świątyni.

KARTY/PŁYTKI STARTOWE

Najbardziej zauważalną zmianą w zasadach (w porównaniu z oryginalnymi zasadami gry *Teotihuacan: Miasto Bogów*) jest zastąpienie płytek Startowych kartami Startowymi. Traktujcie te pojęcia jako wymienne i równoznaczne.

KARTY NEUTRALNYCH ROBOTNIKÓW

W edycji *Deluxe Master Set* znalazły się również nowe karty: talia Neutralnych Robotników. Karty te są używane tylko podczas umieszczania neutralnych robotników na planszy. Wciąż możecie wykonywać tę procedurę zgodnie z zasadami opisanymi w oryginalnej grze podstawowej, używając płytek Startowych.

Podczas przygotowania rozgrywki z modułem Siła Robocza (M10) otrzymacie polecenie użycia kart Neutralnych Robotników do rozmieszczenia wspólnych robotników. Zamiast tego dobierzcie 2 płytki Startowe i umieśćcie 3 wspólnych robotników na pierwszych 3 (różnych) Planszach Akcji wskazanych na dobranych płytkach Startowych.

EKSPANSJA IMPERIUM (M9)

Podczas przygotowania do gry z tym modulem rozdajcie wszystkim graczom po 8 Wojowników w ich kolorach (zamiast 10).

OLTARZE I SZAMANI (M8)

Gdy przemieszczasz swojego Szamana do kolejnego Ołtarza w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara, a pole to jest już zajęte przez Szamana innego gracza (co powoduje reakcję łańcuchową), twój Szaman (aktywnego gracza) nie może być nigdy przesunięty w tym kierunku.

TWÓRCY

TEOTIHUACAN: DELUXE MASTER SET

Projekt gry: Daniele Tascini

Opracowanie trybu jednoosobowego: Dávid Turczy

Projekt rozszerzenia: Daniele Tascini, Rainer Åhlfors, Andrei Novac, Dávid Turczy

Projekt scenariuszy: Rainer Åhlfors, Andrei Novac

Rozwój trybu jednoosobowego: Rainer Åhlfors, John Albertson

Rozwój gry: Andrei Novac, Dávid Turczy, Błażej Kubacki, Michał Cieślikowski, Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz, Borys Bielaś, Rainer Åhlfors

Ilustracje: Odysseas Stamoglou, Aleksander Zawada

Opracowanie graficzne: Agnieszka Kopera, Zuzanna Kolakowska

Instrukcja: Dávid Turczy, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Rainer Åhlfors

Aktualizacja Instrukcji (dla edycji Deluxe Master Set): Rainer Åhlfors

Redakcja Instrukcji: Rainer Åhlfors

Skład Instrukcji: Zuzanna Kolakowska



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
www.portalgames.pl



Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: portalgames.pl/pl/teotihuacan-miasto-bogow/

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/