

CUZCO

M. KIESLING W. KRAMER



Nagy inka méltóságok vagytok, akik az Andokban a politikai fölényért harcolnak. Ki kell aknáznatok a Cuzcótól északra fekvő Moray új, még érintetlen területét, egy hatalmas, erdők és hegyek között elterülő vidéket, hogy megalapítsátok civilizációtok új bázisait. Öntöznötök kell a talajt, és körkörös teraszokon innovatív élelmiszernövényeket kell telepítenetek. Építsetek falvakat, majd templomok építésével alakítsátok őket várossá. Ezután bővítsétek a templomokat, és szervezzetek egyre nagyobb fesztiválokat a Napisten tiszteletére. Mivel mindannyian a saját érdekeitek szerint jártok el, a Cuzco régió eme területe által kínált minden lehetőséget ki kell használnotok, teljes mértékben ki kell fejlesztenetek, miközben mások eredményeit is kihasználjátok. Aki a legtöbb presztízst szerzi, az lesz a császár.





TARTALOM

- 1 játéktábla
- 2 48 Inka meeple (minden színből 12)
- 3 4 presztízsíj (minden színből 1)
- 4 56 hárommezős lapka (3 hexás)
- 5 20 kétmezős lapka (2 hexás)
- 6 12 "termőföld" egymezős lapka (1 hexa)
- 7 8 "falu/város" egymezős lapka (1 hexa)
- 8 19 öntözőtő-lapka (1 hexa)
- 9 15 napkorong
- 10 12 extraakció-lapka
- 11 47 templomszint (12 db 2-es, 11 db 4-es, 10 db 6-os, 8 db 8-as és 6 db 10-es)
- 12 30 fesztiválkártya (ereklét ábrázol)
- 13 4 kétoldalú játékossegédlet

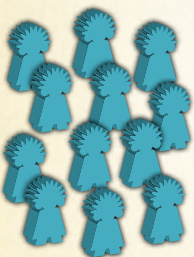
ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a kartonlapkákat és jelzőket.

- a Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. A központi rész felel meg Cuzconak; 150 üres mezőből és 3 öntözőtő mezőből áll. Cuzco teljesen körül van véve, félig erdővel, félig hegyekkel.
- b Minden játékos választ egy színt, és az adott szín presztízsíjait a játéktábla szélén körbefutó pontozósáv 0-s mezőjére teszi.
- c A hárommezős lapkákat, az öntözőtavakat, a napkorongokat és a templomszinteket (értékük szerint rendezve) tegyétek a játéktábla mellé.
- d Tegyetek 1-1 öntözőtő-t a játéktáblára nyomtatott 3 tóra.
- e Keverjétek meg a fesztiválkártyákat, és képpel lefelé tegyétek egy húzópakliba a játéktábla mellé, majd csapjátok fel az első kártyát, tegyétek képpel felfelé a húzópakli mellé, ez lesz a dobópakli.

MINDEN JÁTEKOS KAP

12 inkát a színében



3 extra-akciójelzőt



5 kétmezős lapkát



2 falu/város egymezős lapkát,
3 termőföld egymezős lapkát



3 fesztiválkártyát a pakliból (tartsák titokban ezeket).



1 kétoldalú játékossegédletet



A 2 és 3 fős játékban minden mászt hagyjatok a dobozban (ideértve a többi egy- és kétmezős lapkát, csak a tavakat ne tegyétek vissza!).



A JÁTÉK MENETE

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, akit a többiek az óramutató járása szerint követnek.

A játékosnak a körében legalább 1 területlapkát le kell tennie. Ez növelheti vagy csökkentheti a már letett falvak, városok és termőföldek méretét. Ezután leteheti a játékos más területeket, be- és kiviheti az inkáit Cuzco területére, vagy áthelyezheti őket azon belül, templomokat építhet vagy bővíthet, öntözőtavakat állíthat fel, és javasolhatja egy fesztivál megszervezését. Ezen akciók mindegyike (beleértve a terület kötelező lerakását a köre elején) adott számú akciópontba (AP) kerül, amit a minden körben a játékos rendelkezésére álló 6 AP-ból költhet el (a fel nem használt akciópontok kárba vesznek). Egyetlen körben annyiszor ismételhet meg a játékos egy akciót, ahányszor csak szeretné

(amennyiben a szabályok ezt lehetővé teszik), és tetszőleges sorrendben végezheti az akcióit; azonban egy terület lerakásával kell kezdenie, és csak a köre végén javasolhatja egy fesztivál megszervezését. Az a játékos(ok), aki(k) a legtöbb fesztiválpontot (FP) játsza(nak) ki a szükséges erekléket ábrázoló kártyák eldobásával, megszervezi(k) a Fesztivált.

Bizonyos akciókért azonnal presztízspontokat (PP) kaptok, amik előreviszik a presztízsjelzőtöket a pontsávon.

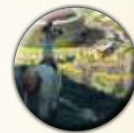
A legtöbb PP-t azonban a nagy végső pontozásakor kapjátok.

EXTRA AKCIÓ-JELZŐK

Minden játékosnak 3 extraakció-jelzője van.

A játékos felhasználhat a körében egy ilyen jelzőt, hogy 6 helyett 7 AP-je legyen.

Ez után a jelző kikerül a játéktáblából. Minden játékos csak körönként 1 ilyen jelzőt használhat fel.



IKON	AKCIÓ	ÁR	PONTOSÍTÁSOK/KÖVETELMÉNYEK/KORLÁTOZÁSOK	SZERZETT PP
	1 területlapka lerakása a táblára	1 AP	A játékosnak körönként 1 területlapkát kötelezően le kell tennie. Ez lehet 1, 2 vagy 3 mezős lapka is.	
	Egy inka mozgatása Cuzco területére az erdőn át, vagy Cuzcóról kifelé az erdőn át.	1 AP	Egy inka csak a Cuzco határa mellé tett területlapkán (termőföld vagy falu/város) át léphet be a táblára, vagy hagyhatja el azt. Egy inka sem léphet be vagy ki a játéktábla üres hexáján át.	
	Egy inka mozgatása Cuzco területére a hegyeken át, vagy Cuzcóról kifelé a hegyeken át.	2 AP	Egy inka csak a Cuzco határa mellé tett területlapkán (termőföld vagy falu/város) át léphet be a táblára, vagy hagyhatja el azt. Egy inka sem léphet be vagy ki a játéktábla üres hexáján át.	
	Egy inka mozgatása Cuzcoban területtípus váltása nélkül.	0 AP	Az inka hexáról hexára mozgatása ingyenes, amíg az inka ugyanazon a területtípuson marad (csak termőföld vagy csak falu/város), nem számít, milyen messzire mozog az inka, nem számít, hányszor mászik fel vagy le.	
	Egy inka mozgatása Cuzcoban egyik területtípusról a másikra.	1 AP	Az inka területváltásos lépése, azaz amikor termőföldről falu/városra vagy fordítva falu/városról termőföldre lép, az 1 AP-be kerül.	
	Egy templom építése	1 AP	A játékos a körében több faluba is építhet templomot. Az egyes templomok értéke nem lépheti túl az adott falu hexáinak a számát.	PP a templom értékének a fele.
	Egy templom bővítése	1 AP	A játékos a körében több templomot is bővíthet, de ugyanabban a körben egy templomot nem bővíthet többször (a bővített templom értéke nem lépheti túl az adott város hexáinak a számát).	PP a templom új értékének a fele.
	Egy öntözőtő építése	1 AP	A tavat közvetlenül a játéktábla egyik üres hexájára kell tenni (nem területlapkára). A játékos a körében több öntözőtavat is letehet.	3 PP tólapkánként, ha teljesen körbe van véve területlapkával (szomszédos inka növeli az értékét).
	1 vagy 2 fesztiválkártya húzása	1 AP/2 AP	A játékos a körében maximum 2 fesztiválkártyát húzhat.	
	Egy fesztivál szervezése egy templomnál.	0 AP	A játékos körönként csak 1 fesztivált rendezhet (és csak a köre végén). Legalább egy inkának kell lennie a városban.	1 - 5 PP (a rendezésért, a legtöbb megfelelő ereklét adó játékosnak).

AZ AKCIÓK RÉSZLETESEN

EGY TERÜLET LERAKÁSA

A játékosnak úgy kell kezdenie a körét, hogy választ egy szimpla, dupla (saját készletből) vagy tripla (általános készletből) területlapkát. Az akciópontért (1 AP) le kell tennie vagy Cuzcóra (játéktáblára), vagy egy már letett területlapka tetejére, betartva a következő szabályokat:



- ❖ Bármelyik táblamezőre le lehet tenni területlapkát, ha ott se templom, se tó, se inka nincs.
- ❖ A lerakott lapkának nem kell érintkeznie más területlapkákkal, sem a hegyekkel vagy az erdőkkel.
- ❖ A területlapkákból teraszok alakíthatók ki, a területlapkák egymás tetejére rakásával. A következő szabályok betartásával lehet más területlapkák tetejére tenni egy területlapkát :
 - ◆ A lerakott lapka egyik része sem lóghat üres levegő fölé.
 - ◆ A lerakott területlapka nem tehető pontosan illesztve azonos alakú területlapka fölé.
 - ◆ Tilos két várost összekötni egy falu/város területlapka lerakásával, de egy várost egy faluval össze lehet kötni ily módon a város bővítése érdekében (egy templom teszi a falut várossá, lásd a templom építése és bővítése részt).
- ❖ Egy dupla vagy egy tripla területlapka a következő feltételek mentén lóghat túl Cuzco területén:
 - ◆ Cuzco legalább 1 hexáját le kell hogy fedje.
 - ◆ A területlapka minden olyan mezője (hexája) ami túl lóg Cuzcon 1 plusz AP-be kerül.

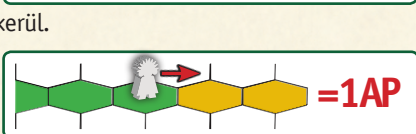
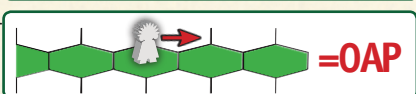
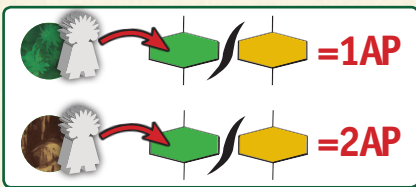
FONTOS: A túllóghat lerakási szabályt bármikor lehet használni, de különösen hasznos a játék vége felé, amikor már nehéz új lapkákat lerakni. A már Cuzco területéről kilógó lapkára is lehet tenni teraszként területlapkákat, de ekkor nem kerül plusz AP-ba a Cuzcóról kilógás.

A kötelező első területlapka lerakásán kívül a játékos a körében bármennyi másik területlapkát letehet, amíg van hozzá elég AP-je.

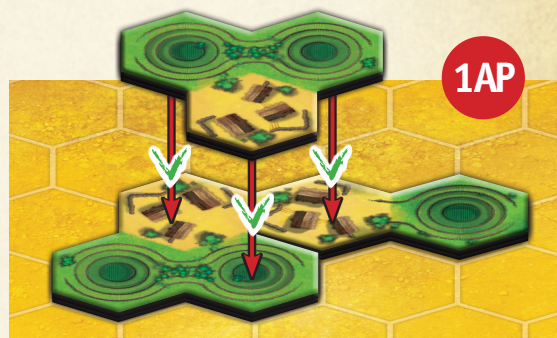
AZ INKÁK MOZGATÁSA

Az inkák ily módon mozgathatók:

- ❖ Cuzco határán lévő inka játékba léphet, vagy elhagyhatja a játékot a határ melletti bármelyik területlapkán (termőföld vagy falu/ város). Az erdőn keresztül történő be- vagy kilépés ára 1 AP, a hegyen át 2 AP.
- ❖ Az inkák bármennyi hexát ingyen léphetnek azonos területtípuson belül (még akkor is, ha egy teraszra lépnek fel, vagy onnan le), ez 0 AP-ba kerül.
- ❖ Minden területtípusváltással járó lépés (termőföld hexáról falu/város hexára lépés, vagy a fordítottja) 1 AP-ba kerül.
- ❖ **Egy inka csak területlapkákon mozoghat**, üres hexákon, templomokon, tavakon soha.
- ❖ Egy területlapka hexán **csak egyetlen inka állhat**.
- ❖ **Az inkák nem mehetnek át ellenséges inkát tartalmazó hexán**, azonban saját színű inkát tartalmazó hexán átmehetnek.



Területlapka nem tehető pontosan illesztve egy azonos méretű területlapka fölé.



Az inkák a határral szomszédos területlapkán át léphetnek be, és távozhatnak Cuzcóból. Ennek költsége 1 AP, ha erdőn keresztül, és 2 AP, ha hegyen át.

TEPLOM ÉPÍTÉSE ÉS BŐVÍTÉSE

Egy templom építése vagy bővítése **presztízspontot (PP)** ér a játékosnak.

☞ Egy templom építésének ára 1 AP.

☞ Minden bővítés költsége is 1 AP.

☞ Bárki bővíthet egy templomot (nem csak az a játékos, aki építette), hogy PP-t szerezzen.

☞ Csak az a játékos építhet vagy bővíthet egy templomot a faluban vagy városban, akinek van legmagasabb rangú az adott faluban/városban, azaz akinek az inkája a legmagasabban áll az adott faluban/városban. Holtverseny esetén a játékosok második inkája számít. Ha még mindig holtverseny lenne akkor a harmadik inka, stb. (Azaz először a legmagasabb teraszon hasonlítjuk össze az inkák számát, aztán a lentebbieken.)

FONTOS: Ha senkinek sincs egyedül legmagasabb rangú inkája, akkor senki nem építhet vagy bővíthet, a holtverseny nem elég hozzá!

- ☞ Egy templomot csak üres *falu* hexára (amin nincs *inka*) lehet építeni. A hexa magassága nem számít.
- ☞ A templom jelenléte változtatja a falut várossá.
- ☞ Egy városban legfeljebb egy templom lehet.
- ☞ A templomot nem lehet 10-es érték fölé bővíteni (ez a legnagyobb elérhető szint).
- ☞ Amikor egy templomot épít vagy bővít a játékos, akkor annak értékének kevesebbnek vagy egyenlőnek kell lennie, mint amennyi hexából áll az adott falu/város. Azaz így 2-es értékű templom építhető egy 2 vagy 3 hexából álló faluba, 4-es értékű építhető/bővíthető egy 4 vagy 5 hexából álló faluba/városba, 6-os értékű építhető/bővíthető egy 6 vagy 7 hexából állóba, stb. Az a hexa, amin a templom áll, az is a falu/város részének számít.

FONTOS: Egy templomnak nem kell 2-es értékkel indulnia. Kezdődhet magasabb értékkel is, ha a falu elég hexát tartalmaz hozzá. Például, ha a falu már 4 vagy 5 hexából áll, akkor lehet egyből 4-es templomot építeni (egy 4-es szintet téve a 2-es szint tetejére), aminek a költsége csak 1 AP lesz. Ugyanilyen módon lehet a templomot egyből 8-asra bővíteni 4-esről, ha a város 8 vagy 9 hexából áll (a templommal együtt), és a 6-os meg 8-as értékű szintet is rátenni 1 AP költséggel.

- ☞ Egy templom bővítésekor egy új szintet kell tenni a már meglévő(k)re. Nem kell levenni a már ott lévő(k)et.
- ☞ Két különálló várost nem lehet összekötni. De egy várost össze lehet kötni egy vagy több faluval, így megőlvé a területét, és ezzel lehetővé válik a templom bővítése.
- ☞ Egy templom csak egyszer változtathatja meg egy körben az értékét: azaz a játékos nem építhet egy templomot a körében, és aztán nem bővítheti még ugyanabban a körben, és egy templom sem bővíthető többször ugyanabban a körben. Azonban ha a játékos több faluban/városban is a legmagasabb pozícióban áll, és van neki elég AP-je, akkor több templomot is építhet/bővíthet (egyszerre csak egyet) különböző falvakban/városokban ugyanabban a körben.
- ☞ Amint megépített vagy bővített a játékos egy templomot, azonnal előre kell tolnia a presztízsjelzőjét az új templom értékének a felével a pontozósávon.

PÉLDA: Ha egy templomot 2-es értékről 8-asra bővítesz, 4 PP-t kapsz.

FONTOS: A templom szent helyé teszi azt a hexát, ahol megépült. Többé inka nem mehet át vagy állhat meg azon a hexán.

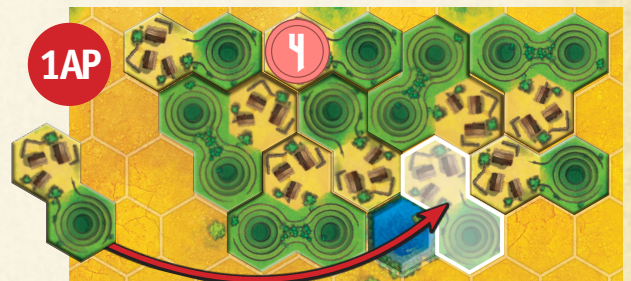
FONTOS: Hexák lefedésével egy város csökkenthető vagy akár ketté is vágható. Ez nem változtatja meg a temploma értékét. Ha ketté vágunk egy várost, akkor a templomot nem tartalmazó rész újra falu lesz, ahova újra lehet templomot építeni.



Az A játékosnak van a legmagasabban (4. szinten) az inkája a városban. Ezért A játékos bővítheti a templomot, hiába van B játékosnak 3 inkája is a városban.



Az A és a B játékosnak is van egy inkája a 3. szinten, de a B játékos második inkája a 2. szinten van, míg az A játékosé az 1-esen. Csak a B játékos építhet templomot a faluban. A C játékos eleve kiesett, hisz nincs inkája a 3. szinten.



Ezzel a lapkával a falut a városhoz lehet kötni 1 AP-ért.



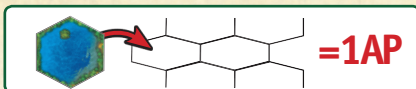
A templom így már bővíthető 4-esről 8-asra 1 AP-ért.



Ezen területlapkával a várost ketté vágják (1 AP), ezzel új falu jön létre, ami kap egy új templomot (1 AP).

ÖNTÖZŐTŐ LÉTESÍTÉSE

A tavak csak akkor érnek pontot, ha teljesen körülveszik őket területlapkák.



- ❖ Aki 1 AP-ért elvesz egy tavat a készletből, annak azt a játéktábla egy üres hexájára kell tennie. A tavat nem lehet területlapkára tenni.
- ❖ Nem lehet Cuzco határa mellé sem tenni tavakat.
- ❖ Egy tavat lehet közvetlenül szomszédosan egy másik tó mellé tenni, ezzel egy nagyobb öntözőrendszert kialakítva.
- ❖ Amint egy tavat (ami egy vagy több szomszédos tóból állhat) teljesen körbevesznek területlapkák, azonnal ellenőrizzék le, hogy a közvetlen szomszédos területlapkákon ki van a legmagasabb pozícióban (mindegy, hogy termőföldön, falun vagy városban). A pozícióra és a holtversenyre vonatkozó szabályok ugyanazok, mint az Egy templom építése és bővítése fejezetben. A legmagasabb rangú (legmagasabb pozíciójú) játékos a tó minden hexájáért 3 PP-t kap.
- ❖ Ha senki nincs a legmagasabb rangban -akár, mert teljes holtverseny van, akár mert egyetlen inka sincs a tó partján-, akkor senki nem kap PP-t ezért a tóért.
- ❖ Ha a játék során üres hexa marad a területlapkák közt, akkor az 1 AP-ért bármikor feltölthető tóval. Mivel ez egyből körül is van véve területlapkákkal, így rögtön értékelhető is a fentebbi szabály szerint.

FESZTIVÁLKÁRTYA HÚZÁSA

A játékos a körében maximum 2 fesztiválkártyát húzhat, egyenként 1 AP-ért, a következő módon:



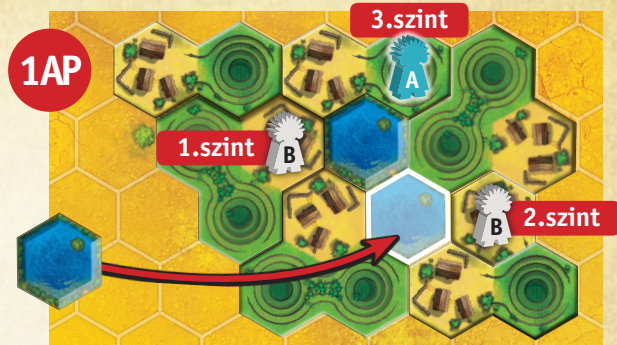
- ❖ vagy a képpel felfelé lévő fesztiválkártyát veszi el a dobópakli tetejéről, ami helyére azonnal felcsap egyet a húzópakli tetejéről (akkor is, ha van még lap a dobópakliban).
- ❖ vagy a fesztiválkártya-pakli legfelső lapját veszi el.
- ❖ A játékos a többiek előtt tartsa titokban a húzott kártyákat.

FESZTIVÁL RENDEZÉSE

A köre végén a játékos felajánlhatja, hogy 0 AP-ért fesztivált rendez egy olyan városban, ahol legalább 1 inkája van.



- ❖ A városban inkával rendelkező többi játékos eldönti, hogy részt akar-e venni a fesztiválon.
- ❖ Az érintett játékosok a fesztiválkártyáikkal versenyeznek, ezeken 1 vagy 2 ereklye látható.
- ❖ A dobópakli tetején látható, képpel felfelé fordított ereklyekártya határozza meg, hogy milyen típusú ereklyékkel kell rendelkezniük a részt vevő játékosoknak:
 - ❖ Ha a dobópakli tetején lévő kártyán 1 ereklye van, akkor minden játékosnak a kártyán ábrázolt ereklyét kell kijátszania.
 - ❖ Ha a dobópakli tetején lévő kártyán 2 ereklye van, akkor minden játékos az ábrázolt ereklyék bármelyikének megfelelő ereklyét játszhat (olyan kártyát, amin legalább az egyik szerepel, vagy olyan kártyát, amin mindkettő szerepel). A kijátszott kártyákon szereplő egyéb ereklyét hagyják figyelmen kívül.
- ❖ Minden kijátszott, egyező ereklye egy fesztiválpontot (FP) ér.
- ❖ Az a játékos játszik ki először egy vagy több megfelelő fesztiválkártyát, aki a fesztivál megszervezését javasolta. Ez után 2 lehetőség van:
 - 1- Senki más nem játszik kártyákat. Ebben az esetben egyedül szervezte a fesztivált, és azonnal a templom méretéhez tartozó PP pontot kapja (lásd a játékossegédleten az oszlopot.)
 - 2- Körsorrendben haladva más játékos is játszik ki fesztiválkártyákat. Az újonnan kijátszott fesztiválkártyák összértékének (FP) nagyobbak vagy egyenlőnek kell lennie, mint az előző játékos által kijátszottak. Egy teljes kör után minden résztvevő játékos növelheti az előző ajánlatát, vagy passzolhat (aki egyszer passzolt, az már nem licitálhat újra). Ez addig tart míg:
 - ❖ vagy csak egy játékos marad a legnagyobb licittel (magasabb FP ajánlat, mint a többieké). Ez esetben egyedül szervezi a fesztivált és kapja a PP-t. (Lásd a játékossegédlet oszlopát).



Az A játékos letesz egy tavat a területlapkákkal teljesen körülvett üres hexára. Így rögtön értékelheti is a tavat. Mivel az A játékosnak a 3. szinten áll az inkája, és a B játékos mindkét inkája alacsonyabb szinten van, így az A játékos kapja a pontokat, 6 PP-t (3-3-at tavanként).



Ezen területlapka lerakásával ez az 1 hexás tó teljesen körbe lett kerítve. A és B játékosnak is van egy inkája a legmagasabb szinten, C játékosnak alacsonyabban van. Így senki sincs előnyben, senki nem kap PP-t.

fesztiválkártya

ereklye



PP, ha egy játékos nyer

PP holtverseny esetén

A templom értéke

Játékossegédlet:
A fesztivál
szervezéssel
szerezhető PP-k.

PP, ha egy játékos nyer	PP holtverseny esetén
2	1
4	2
6	3
8	4
10	5

- ♦ vagy a még versenyben lévő játékosok nem licitálnak tovább, megegyeznek holtversenyben, és közösen szervezik a fesztivált, és kapnak PP-t. (a játékossegédlet  oszlopa szerint).

- ⊗ Ha még mindig holtverseny van, és egyik résztvevő sem tud kijátszani újabb fesztiválkártyát, az automatikusan megegyezésnek számít.
- ⊗ Minden kártya, amit a résztvevők kijátszottak, képpel felfelé a dobópakliba kerül (akkor is ha korábban kiszállt a játékos a licitból). Amikor elfogy a húzópakli, akkor a dobópaklit keverjétek újra a helyére. Miután dobtátok a kijátszott lapokat, csapjatok fel egy lapot a húzópakliból képpel felfelé a dobópakli tetejére, ez mutatja a következő fesztiválhoz szükséges ereklýeket.
- ⊗ Miután egy fesztivál megrendezésre került (és a rendező megkapta a megfelelő PP-eket érte), tegyetek az adott templom tetejére egy napkorongot, ezzel jelezve, hogy új fesztivál itt nem szervezhető addig, míg a templom bővítve nem lesz. Amikor bővítitek ezt a templomot újabb szinttel, akkor a napkorongot vegyétek le róla.

FONTOS: A játékosoknak nem kell építeniük vagy bővíteniük a templomot ahhoz, hogy a fesztiválon résztvehessenek. Ennek egyetlen feltétele, hogy legyen inkájuk az adott városban.

PÉLDA EGY FESZTIVÁLRA:

- 1 Az A játékosnak van egy inkája egy 8-as értékű templomú városban. Úgy dönt szervez itt egy fesztivált, és kijátszik egy olyan kártyát, amin van egy a dobópaklin lévő kártyán láthatóval azonos ereklýe, így neki most 1 FP-je van.
- 2 B játékos is kijátszik egy 1 ereklýes kártyát, így neki is 1 FP-je van, C játékos olyan kártyát játszik ki, amin mindkét ereklýe egyezik a dobópaklin lévőekkel, 2 FP-je van. D passzol.
- 3 A játékosnak lapot kell kijátszania, hogy elérje vagy túl lépje a legmagasabb, 2 FP-s licitet. 1 ereklýét játszik ki.
- 4 B játékosnak szintén emelnie kéne a licitjét, de nem tudja, passzol, a már kijátszott kártyáját a dobópaklira dobja.
- 5 Az A és C játékosok megegyezhetnének egy közös rendezésben, de C az összes PP-t szeretné, ezért kijátszik még egy 1 ereklýes kártyát, így összesen 3 FP-je van.
- 6 Azonban A játékos is kijátszik még egy 1 ereklýes kártyát, így neki is 3 FP-je van.
- 7 C játékos nem játszik ki újabb kártyát.
- 8 Az A játékos sem játszik ki újat, így mivel holtversenyben állnak, A és C együtt rendezik a fesztivált. A kijátszott kártyáik dobásra kerülnek, és 2-2 PP-t kapnak. Ha az A játékos nem egalizált volna, akkor C játékos 4 PP-t kapott volna.

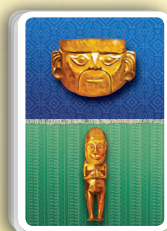
1 Az A játékos úgy dönt fesztivált szervez. A résztvevőknek a dobópakli tetején lévő kártyán látható ereklýekkel azonos ereklýeket kell kijátszaniuk.

A játékos

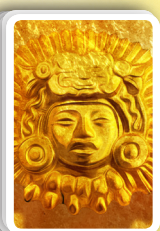


= 1 FP

dobópakli



húzópakli



4

A játékos



B játékos



C játékos



= 2 FP

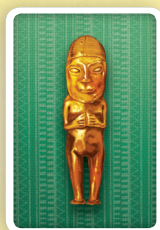
2

A játékos



= 1 FP

B játékos



= 1 FP

C játékos



= 2 FP

5

A játékos



= 2 FP

C játékos



= 3 FP

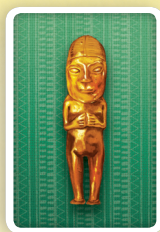
3

A játékos



= 2 FP

B játékos



= 1 FP

C játékos



= 2 FP

6 7

A játékos



= 3 FP

C játékos



= 3 FP

8



A NAGY VÉGSŐ PONTOZÁS ÉS A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, aki az utolsó hárommezős területlapkát leteszi, befejezi még a körét, majd a saját, nagy végső értékelését hajtja végre. Ezt követően sorban minden játékos végrehajtja az utolsó körét, amiben már nem kell letennie területlapkát, és végrehajtja a saját, nagy végső értékelését.

❖ Az a játékos aki épp a végső értékelését végzi, templomról templomra halad, és akkor kap pontot a városban, ha az 1. vagy 2. helyen áll rangban ott:

- ◆ Ha az egyik inkája a legmagasabb pozíciót foglalja el az adott városban, azaz ha az egyik inkája magasabb szinten van, mint az ellenfél inkái, akkor az adott templom értékével megegyező számú PP-t kap.
- ◆ Ha azonos szinten van egy ellenfél inkával, akkor hasonlítsátok össze a második inkáját, és így tovább (lásd a "Templom építése és bővítése" fejezetben leírtakat). Ha egy vagy több ellenféllel teljes holtversenyben áll a játékos, akkor még megkapja a templom értékének megfelelő PP-t.
- ◆ Ha a játékos csak a második helyen áll rangban a városban, akkor a templom értékének a felével egyező PP-t kap. A holtversenyeket az első helyhez hasonlóan oldjátok fel. Ha a második helyen egy vagy több ellenféllel holtverseny alakulna ki, akkor is megkapja a templom értékének a felével egyező PP-t a játékos.

PÉLDA: Egy 10-es értékű templommal rendelkező városban A, B és C játékosnak van 1-1 inkája a 3. és 2. szinten. B játékosnak van még egy inkája az 1. szinten is, a többieknek nincs. Így ő van a legmagasabb pozícióban, és kap érte 10 PP-t.

Ha semmi nem változik a következő köreikben, akkor A és C játékos a 2. helyen áll holtversenyben, és 5 PP-t kapnak a végső pontozásukkor ezért a városért.

Előfordulhat azonban, hogy például C játékos, az ő utolsó körében, idelép egy inkával, és ezzel 1. helyre kerül a városban, és ő is 10 PP-t kap érte.

- ❖ Annak jelölésére, hogy a játékos megkapta a PP-jét egy templomért, fektessétek el az inkáit azon a városon. Ez segít abban, hogy ne hagyjatok ki egy templomot sem, és nem pontozzatok kétszer vmit.
- ❖ Az a játékos, aki már végrehajtotta a végső pontozását, az ettől még részt vehet fesztiválszervezésben, és újabb PP-khez juthat.
- ❖ Miután minden játékos végrehajtotta a nagy végső pontozását, a játék véget ér. A legtöbb presztízspontot gyűjtő játékos nyeri a játékot (aki a pontozósávon legelőrébb áll), és lesz az új császár. Ha holtverseny lenne, akkor megosztottnak a trónon.

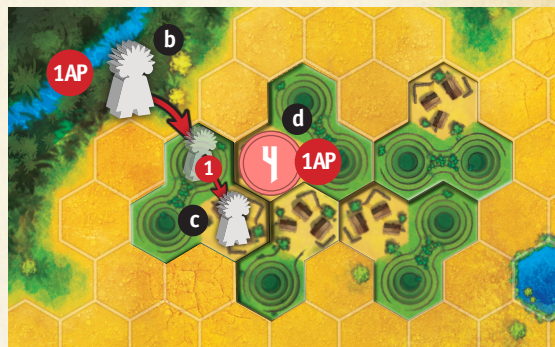
TANÁCS: A játék során soha ne tévesszék szem elől a Nagy végső pontozást. Meg kell próbálni a lehető legtöbb városban elég korán elfoglalni a legmagasabb szintet. Az egy- és kétmezős területlapkáikkal is jól gazdálkodjatok, mert ezek döntőek lehetnek az utolsó fordulóban, közvetlenül a nagy végső pontozás előtt.

FIGYELEM: Ha egy templom építése vagy bővítése idején hiány van a szükséges értékű szintekből, akkor ez az akció már nem hajtható végre.

PÉLDA EGY JÁTÉKOS KÖRÉRE



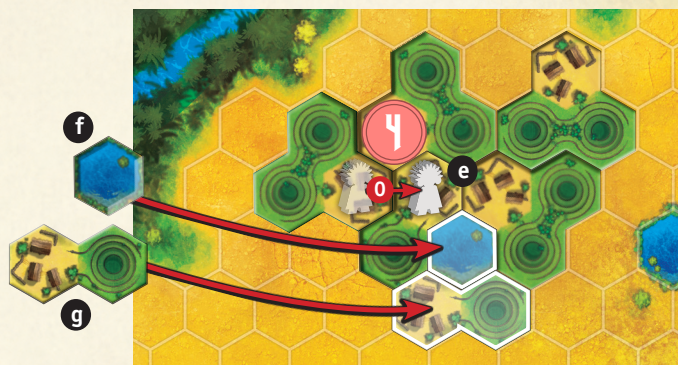
a- Az A játékos elvesz egy hárommezős területlapkát a készletből, és leteszi a játéktáblára (1 AP).



b- Ezután behozza egy inkáját az erdőn keresztül Cuczo egy határmenti hexájára. Mivel az erdőn keresztül jött az inka, 1 AP-ba kerül.

c- Majd belép a faluba, mivel egy területípust váltott, azért ez 1 AP-ba kerül.

d- Itt épít egy 4-es értékű templomot (1 AP) és kap 2 PP-t.



e- Az inkájával tovább lép a városban (0 AP).

f- Letesz egy öntözőtavat (1 AP).

g- Befejezi a tó körbekerítését egy dupla területlapka lerakásával (1 AP). Mivel ő van a legmagasabban a tó mellett közvetlenül, ezért 3 PP-t kap.

h- Az utolsó akció lehetősége (0 AP), egy fesztivál szervezése a templomban. Kijátszik egy, a dobópaklin látható ereklyével azonos ereklyét. Senki más nem játszik ki kártyát, mert senki más nincs ebben a városban. Ezért 2 PP-t kap. Felhasználta mind a 6 AP-ját, köre véget ér.

JEGYZET

AP = akciópont (játékos akcióhoz)
FP = fesztiválpont (ereklyék száma)
PP = presztízspont (pontozósáv)