

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

PŁYTKI PROMOCYJNE – ZASADY

Każda cywilizacja się zmienia. Niektóre się rozwijają, inne upadają. Ale nie mogą stać w miejscu.

W skład tego minidodatku wchodzi 1 monument i 1 płytkę Dóbr Początkowych. Należy je wmieścić do pozostałych płytek odpowiedniego rodzaju.

MONUMENT BONUSOWY – SPICHLERZ



Ten spichlerz zbudowano tak, że nie nadgryzie go żąb czasu. Będzie stał jeszcze długo po tym, gdy Majowie przestaną przechowywać w nim zboże.

Ten monument ma działanie natychmiastowe podczas rozgrywki. Gdy go wybudujesz, weź natychmiast 13 koszy kukurydzy z banku.

Na koniec gry ten monument jest wart 13 punktów.

BONUSOWA PŁYTKA DÓBR POCZĄTKOWYCH – CYSTERNA



Twój lud wpadł na to, jak czerpać wodę z gleby i przechowywać ją w podziemnej cysternie. Ten wynalazek ma jednak wpływ na środowisko, co odczuwają pozostałe plemiona.

Jeśli wybierzesz tę płytkę Dóbr Początkowych, otrzymujesz 10 koszy kukurydzy. Pozostali gracze zaczynają z 1 koszem kukurydzy mniej. (Płytkę nie ma wpływu na przeciwnika, którego płytkę Dóbr Początkowych nie zapewnia kukurydzy).

Jeśli wylosujesz tę płytkę, gdy w grze biorą udział neutralni robotnicy, oznacza to, że będzie o 1 neutralnego robotnika mniej (11 zamiast 12 w rozgrywce 2-osobowej, 5 zamiast 6 w 3-osobowej).

Przyczyni się do rozwoju cywilizacji, a bogowie będą dla Ciebie łaskawi.