



10+



60-90 min.



2-4

MEXICA

AUTORZY:
M. KIESLING
W. KRAMER

ROZMIESZCZASZ, BLOKUJESZ, WYGRYWASZ!

WSTĘP

Tam, gdzie orzeł siedzi na kwitnącej opuncji i pożera grzechotnika, zbudujesz swoje miasto!

Był rok 1325. Azteckie ludy długo wędrowały przez ziemie Ameryki Środkowej, zanim spełniła się przepowiednia boga Huitzilopochtli. Właśnie to wydarzenie położyło kres ich długiej podróży.

2240 metrów nad poziomem morza, na wyspie położonej na jeziorze Texcoco, Aztekowie zobaczyli orła pożerającego węża i zaczęli budować wielkie miasto Tenochtitlan, które szybko stało się stolicą ich imperium.

Po przeszło 200 latach Mexica (tak nazywali się Aztekowie w tym regionie) powiększyli swój teren do gigantycznych rozmiarów.

Zacząli budować kanały, aby mieć dostęp do wyspy i stworzyli system irygacyjny, który obsługiwał całe terytorium. Każdy otoczony wodą kawałek lądu stanowił oddzielny obszar zwany calpulli, będący podstawową jednostką terytorialną.

Aby przejść z jednego calpulli do innego, Mexica wybudowali lekkie drewniane mosty, które były łatwe do przeniesienia, na wypadek gdyby wystąpił niedobór drewna. Dzięki mostom Mexica mogli przemieszczać się pieszo z jednego regionu do innego, a przy użyciu łodzi – z jednego mostu na inny. Mexica żeglowali również na większe odległości – dookoła wyspy.

Mieszkańcy każdego z calpulli wybierali swojego przywódcę i uczestniczyli we wznoszeniu świątyń pod dowództwem arystokraty Pilli Mexica.

Na początku XVI wieku, za panowania Montezumy II, Tenochtitlan obejmowało obszar prawie 15 km² i miało 200 000 mieszkańców. Niestety, obecnie z tego okazałego miasta pozostały jedynie ruiny!

Miedzy 1519 a 1521 rokiem Hernán Cortés, sławny hiszpański konkwistador, zajął całe azteckie imperium w imieniu cesarza Karola V. Rozstrzelał indiańskiego monarchę i zrównał z ziemią całe miasto. Zburzył wszystkie świątynie, uznając je za heretyckie. Następnie osuszył jezioro i na ruinach Tenochtitlan zbudował miasto Meksyk, które stało się stolicą Wicekrólestwa Nowej Hiszpanii.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

72 świątynie (wykonane z żywicy)	15 żetonów calpulli
4 karty pomocy gracza	12 żetonów akcji
37 dużych kafli kanału (podwójne)	4 znaczniki punktacji
6 małych kafli kanału (pojedyncze)	4 pionki Pilli Mexica
	11 drewnianych mostów
	Plansza
	Instrukcja



1. CEL GRY

Dziś, dzięki Tobie, głos ludów Mexica zostanie ponownie usłyszany! To Ty wskrzesisz ich potężne imperium...

Jest rok 1325. Właśnie odkryliście wyjątkową wyspę, o której krążyły legendy. Jesteście wybrańcami, którzy będą budować Tenochtitlan – przyszłą aztecką stolicę.

Wszyscy wcielacie się w rolę wielkiego arystokraty – Pilli Mexica. Aby stać się suwerenem, musicie objąć panowanie nad regionami (calpulli). Trzeba więc budować kanały, konstruować mosty i podróżować między regionami, a wszystko to zgodnie z rozkazami Cesarza.

Będziecie się przemieszczać drogą lądową (pieszo na lądzie, albo przez mosty) i morską (łodzią przez kanały – z jednego portu do drugiego), tworzyć i zakładać regiony.

Będziecie wznosić świątynie i robić wszystko, aby suma ich poziomów była większa od sumy poziomów świątyń innych graczy. Tylko w ten sposób możecie zaprezentować swoją duchową wartość i zdobyć przychyłność Cesarza.

Gracz z największą liczbą punktów wygra i zdobędzie urząd u boku Cesarza.

2. PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć wszystkie elementy z tekturowej ramki.

- Planzę kładzie się na środku stołu 1. Przedstawia ona wyspę, na której gracze będą budo-

wać Tenochtitlan. Plansza składa się z wyspy 1a podzielonej na obszary lądowe. Wyspa jest otoczona jeziorem 1b i torem punktacji 1c, na którym gracze będą zaznaczać swoje punkty zwycięstwa; w prawym dolnym rogu planszy 1d znajdują się rozkazy Cesarza.

- 15 żetonów calpulli trzeba dokładnie potasować. Wartości zaznaczone na żetonach wskazują wymaganą przez Cesarza wielkość regionu, a także liczbę punktów zwycięstwa, które zdobędą gracze na koniec dwóch okresów.

Należy losowo wybrać 8 żetonów calpulli i położyć je na odpowiednich miejscach na planszy 1d w kolejności rosnącej (zgodnie z żółtą liczbą 2a, znajdującą się na górze każdego żetonu), co ułatwi graczom kontrolowanie wielkości regionów, jakie mają być tworzone w trakcie gry.

7 pozostałych żetonów calpulli trzeba położyć obok planszy rewersem do góry 2; zostaną wykorzystane podczas drugiego okresu gry.

- 43 kafle kanału (6 małych i 37 dużych) umieszcza się w dwóch stosach obok planszy 3. Kafle kanału będą służyć do wytyczania wielkości regionów. Dwa duże kafle kanału (podwójne) mają się znaleźć na pozycji 1e w taki sposób, aby przykryły ilustrację.

- 11 mostów 4, które będą używane do połączenia regionów i które ułatwią komunikację między nimi, umieszcza się obok planszy.

- 12 żetonów akcji 5 trzeba położyć obok planszy.

PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE DLA 3 GRACZY



ŻETONY CALPULLI

Służą do oznaczania zakładanych regionów. Liczba żetonów calpulli, których można użyć w każdym okresie, jest ograniczona.

Wartości zaznaczone na żetonach calpulli wskazują wielkość regionu oraz liczbę punktów zwycięstwa, które zdobędą gracze na koniec każdego okresu.

ZAKŁADANIE REGIONU

- 2a Wielkość regionu: liczba obszarów, które tworzą dany region.
- 2b Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, zakładający dany region.
- 2c Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, posiadający pionek Pilli Mexica w danym regionie, w chwili jego zakładania.



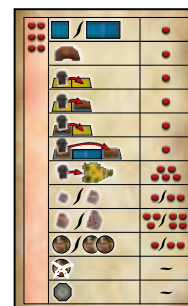
POD KONIEC KAŻDEGO OKRESU

- 2a Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, mający najwyższą duchową wartość.
- 2b Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz mający drugą z kolei najwyższą duchową wartość.
- 2c Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz mający trzecią z kolei najwyższą duchową wartość.

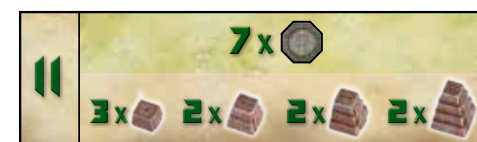
- Każdy gracz otrzymuje jedną kartę pomocy 6. Strona A zawiera liczbę dostępnych żetonów calpulli i liczbę świątyń dostępnych na początku każdego okresu.



Strona B podaje rodzaje akcji, które można wykonać podczas rundy, a także koszt ich wykonania (koszt wykonania akcji oznacza się punktami akcji – PA).



9 pozostałych świątyń należy odłożyć na bok 10, będą potrzebne podczas drugiego okresu (strona A karty pomocy, część II).



- Teraz gracze odwracają swoje karty pomocy na stronę B, która pokazuje, jakie akcje i za ile punktów mogą wykonać podczas swojej rundy.

W rozgrywce 2-osobowej, przed przeczytaniem poniższych zasad, trzeba zapoznać się z *Zasadami specjalnymi*, rozdział 7.

PRZEBIEG GRY

- Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Rozpoczyna najstarsza osoba.
- Wybiera pozycję startową zaznaczoną na planszy 11, gdzie umieszcza swój pionek Pilli Mexica. Następnie robią to pozostali gracze.

Uwaga! Pałac Cesarza 1f zajmuje 5 obszarów (kwadratów) – cztery to pola startowe, a piąte przedstawia godło Meksyku. Płytki kanału, żetony calpulli ani świątynie nie mogą zostać położone na przestrzeniach pałacu. Można tam umieścić tylko pionki Pilli Mexica.

3. ROZGRYWKA

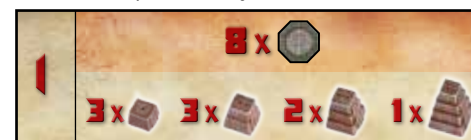
Toczy się przez dwa okresy podzielone na rundy.

PIERWSZY OKRES

Kończy się w momencie, gdy zostaną spełnione następujące dwa warunki:

- zostało zagranych 8 żetonów calpulli,
- przynajmniej jeden gracz wznosił wszystkie 9 świątyń.

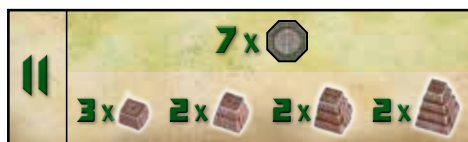
W momencie zakończenia pierwszego okresu wszyscy gracze dogrywają obecną rundę (każdy wykonuje tyle samo ruchów) i następuje pierwsze podliczenie punktów zwycięstwa. Gdy gracze zaznaczą na torze punktacji swoje miejsca, rozpoczyna się drugi okres gry.



Świątynie te będzie można wykorzystać podczas pierwszego okresu gry. Gracze umieszczają je przed sobą 9.



DRUGI OKRES



- Gracze zabierają 9 świątyń, odłożonych na początku rozgrywki i umieszczają je przed sobą.

Uwaga! Jeśli gracz w pierwszym okresie umieści na planszy wszystkie swoje 9 świątyń, na początku drugiego okresu będzie miał tylko 9 nowych. Jeśli jednak nie wykorzysta wszystkich świątyń w pierwszym okresie, w drugim będzie miał ich więcej – 9 nowych i te, które pozostały z pierwszego okresu.

- Osobą rozpoczynającą drugi okres jest ponownie najstarszy gracz. Inne zasady również pozostają bez zmian.
- Jeśli gracze ustalą, że któryś z żetonów calpulli nie może zostać wykorzystany, by założyć region, usuwa się go z gry.

Powyższa sytuacja jest możliwa, gdy:

- Nie ma wystarczającej liczby kafli kanału potrzebnych do stworzenia odpowiedniej wielkości regionu.
- Nie ma wystarczająco dużego obszaru lądowego, aby stworzyć region określonej wielkości.

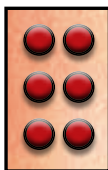
Należy jednak pamiętać, że nawet jeśli nie ma żetonu calpulli, który odpowiada wielkości danego regionu, wciąż można stworzyć nowy region (nie będzie on jednak założony przez żadnego gracza).

Drugi okres kończy się w momencie, gdy zostaną spełnione następujące dwa warunki:

- zostało zagranych 7 żetonów calpulli (albo zostały one usunięte z gry, ponieważ niemożliwe stało się stworzenie regionów o odpowiedniej wielkości),
- przynajmniej jeden gracz wznosił wszystkie swoje świątynie.

W tym momencie gracze dogrywają obecną rundę (każdy wykonuje tyle samo ruchów) i następuje drugie podliczenie punktów zwycięstwa. Gra nie ma określonej liczby rund. W zależności od przebiegu rozgrywki, zmienia się ich liczba.

4. Runda Gracza



W każdej rundzie gracz ma do dyspozycji 6 punktów akcji (6 PA). Koszt akcji zależy od jej rodzaju. Gracze nie muszą wykorzystywać wszystkich 6 PA w swojej rundzie, jednak niewykorzystane punkty przepadają. Można wykonywać różne połączenia akcji w dowolnej kolejności. Graczowi wolno też wykonać jeden rodzaj akcji tyle razy, ile chce (ważne, żeby nie przekroczył limitu 6 PA).

RODZAJE AKCJI: **KOSZT WYKONANIA AKCJI:**

- Budowa kanału** 1 PA
(pojedynczego lub podwójnego)
- Zakładanie regionu** 0 PA
(tylko wtedy, gdy pionek Pilli Mexica gracza znajduje się w danym regionie)
- Budowa lub przenoszenie mostu** 1 PA
- Budowa świątyni** 1-4 PA
(tylko wtedy, gdy pionek Pilli Mexica gracza znajduje się w danym regionie)
- Przesunięcie pionka Pilli Mexica** 1 lub 5 PA
- Zabranie żetonu akcji** 1 PA
- Zagranie żetonu akcji** 0 PA

A. BUDOWA KANAŁU

Arystokraci nie uczestniczyli bezpośrednio w budowie kanałów. Zostawiali tę ciężką fizyczną pracę swoim podwładnym. W związku z tym Pilli Mexica nie musi stać obok budowanego kanału, ponieważ jego robotnicy pracują za niego.

Na początku gry wszystkie obszary lądowe tworzą jeden olbrzymi region (wyspę). W trakcie rozgrywki gracze dzielą ten region na mniejsze poprzez budowanie kanałów i wykorzystanie wody (kanałów/jeziora), by otoczyć dokładnie tyle kwadratów, ile chcą. Trzeba położyć kafle kanałów (pionowo lub poziomo) na obszarze lądowym i stworzyć nowy region. W ten sposób liczba regionów będzie sukcesywnie rosnąć.

Region, który został stworzony, ale jeszcze nie jest założony (tj. region, na którego terenie nie leży żeton calpulli – patrz B. Zakładanie regionu), nie jest chroniony. Każdy gracz może go zmniejszyć poprzez dołożenie nowego kafła kanału (region może być podzielony na kilka mniejszych).



- Budowa kanału kosztuje 1 PA** (nie ma znaczenia, czy gracz umieszcza duży, czy mały kafel kanału).
- Kanał można budować w miejscu, w którym graniczy on z innym kanałem, można również tworzyć nową sieć kanałów do momentu, w którym nie zabraknie pustych obszarów lądowych.



UWAGA!

- Gracz nie może położyć części albo całego kafła kanału:
 - na jednym z 5 obszarów pałacu A;
 - na innym kafle kanału B;
 - na jeziorze C;

- na obszarze, który styka się z mostem D;
 - w regionie, który jest już założony przez innego gracza E.
- Gracze mogą zakładać swoje regiony w każdym miejscu na wyspie.

B. ZAKŁADANIE REGIONU

Zakładanie nowego regionu jest ważnym czynnikiem wpływającym na rozwój miasta i świętuje się je oficjalnie tylko wtedy, kiedy Pilli Mexica znajduje się w danym regionie. Pilli Mexica zdobędzie wtedy ogromne uznanie Cesarza, ponieważ ten widzi realizację swojego rozkazu.

Gracze zakładają regiony przez umieszczenie odpowiedniego żetonu calpulli. Żeton musi być dostępny 14.

Żetony calpulli pokazują wielkość regionów, które zgodnie z rozkazem Cesarza mają zostać założone i wskazują liczbę punktów zwycięstwa, które otrzymają gracze za założenie danego regionu.



- Założenie regionu to akcja darmowa (0 PA).
 - Żeby założyć region (calpulli), trzeba spełnić następujące dwa warunki:
 - pionek Pilli Mexica musi znajdować się w regionie, który gracz chce założyć,
 - musi być dostępny odpowiedni żeton calpulli (żółta liczba na górze 2a równa liczbie obszarów w regionie, który jest otoczony jeziorem i/lub kanałami).
- Gdy gracz zakłada dany region, musi wziąć odpowiedni żeton calpulli i położyć go na jednym z kwadratów w regionie.

Raz położonego żetonu nie można przenosić. Zakazana jest również przebudowa założonego regionu.

W momencie założenia regionu gracz od razu otrzymuje punkty zwycięstwa (niebieska liczba).

UWAGA!

- Stworzenie i założenie regionu może się odbyć w tej samej rundzie. Można również w jednej rundzie stworzyć region, a dopiero w kolejnej go założyć.
- Można założyć region, który został stworzony przez innego gracza.

- Nie ma znaczenia, czy gracz stworzy region poprzez położenie najpierw kafła kanału, a następnie przeniesienie pionka Pilli Mexica do tego regionu, czy też gracz stworzy region obok swojego pionka Pilli Mexica.

Ważne, aby pionek ten był obecny w regionie w chwili umieszczania tam żetonu calpulli.

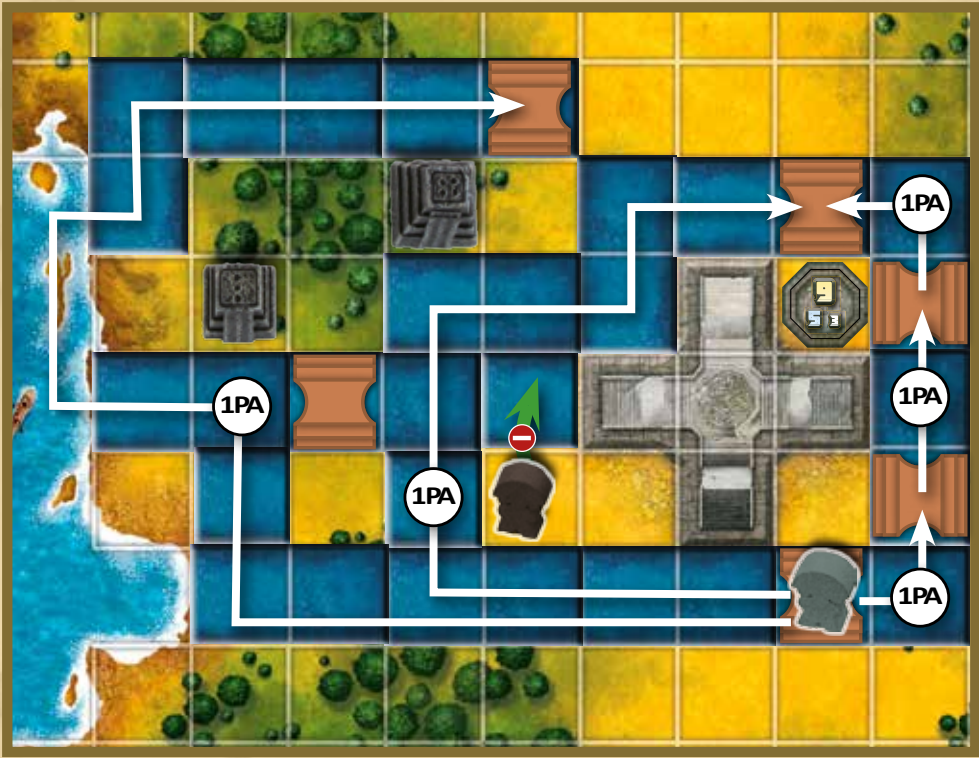
- Można stworzyć region wokół całego pałacu Cesarza, jednak nie wolno umieścić żetonu calpulli na żadnym z jego 5 obszarów.



PRZYKŁAD:

Gracz wybudował kanał A, następnie stworzył region składający się z 13 obszarów 2a. Właściwy żeton calpulli umieszcza na jednym z obszarów w regionie i przesuwając swój znacznik o 7 punktów 2b. Ponieważ w założonym regionie nie ma innego pionka Pilli Mexica, żaden z pozostałych graczy nie otrzymuje 4 punktów 2c.





PODRÓŻ ŁODZIĄ (OD JEDNEGO MOSTU DO INNEGO)



- Przeniesienie pionka Pilli Mexica z jednego mostu na następny połączony drogą wodną kosztuje 1 PA.
- Aby pionek Pilli Mexica mógł być przeniesiony przez kanał, musi stać na moście.
- Most jest połączony z innym mostem, kiedy znajduje się między nimi nieprzerwana linia kanałów i/lub jezioro. Jezioro jest bardzo przydatne, jeśli gracz chce przebyć dużą odległość, wydając niewiele PA.

UWAGA!

- W grze założono, że łódź czeka na gracza przy każdym moście.
- Aby można było przemieścić się od jednego mostu do innego, kanały między nimi muszą tworzyć nieprzerwaną drogę. **Kanały, które stykają się rogami, nie są połączone i łódź nie może przepłynąć ukośnie z jednego do drugiego.**
- Nie można zakończyć podróży łodzią, będąc na kanale. Ruch uważa się za skończony, kiedy pionek Pilli Mexica zostanie postawiony na lądzie lub moście.
- Wolno przesunąć pionek Pilli Mexica przy użyciu łodzi, korzystając z mostu, który jest zajęty przez innego gracza. Łódź może przepłynąć pod mostem, dlatego pionek przeciwnika nie stanowi

przeszkody. Gracz nie może jednak zatrzymać się na zajętym moście, natomiast musi wykorzystać 1 PA, tak jakby się zatrzymał i kontynuował podróż do następnego mostu.

- Jeśli kanał, którego używa gracz, łączy się z jeziorem, pionek Pilli Mexica może kontynuować swój ruch korzystając z jeziora. Musi jednak wejść do innego kanału, który również łączy się z jeziorem, więc swój ruch musi skończyć na moście. Jezioro umożliwia przebycie dużych odległości za 1 PA.
- Gdy gracz podróżuje kanałem albo jeziorem, nie może przerwać ruchu wychodząc na ląd. Musi najpierw wysiąść na pustym moście. Tak samo nie można rozpocząć podróży łodzią z obszaru lądowego; gracz musi wyruszyć, stojąc na moście. Każdy ruch z jednego mostu do innego kosztuje 1 PA.

RUCH PILLI MEXICA NA JAKIKOLWIEK OBSZAR NA WYSPIE



- Przeniesienie pionka Pilli Mexica na jakikolwiek pusty obszar lądowy albo most kosztuje 5 PA.
- Ruch Pilli Mexica umożliwia przeniesienie pionka Pilli Mexica na jakikolwiek pusty obszar lądowy albo most, co pozwala uniknąć przeszkód i/lub pozostania zamkniętym w regionie.

UWAGA!

- Tylko w pierwszej rundzie nie wolno „zamknąć” przeciwnika w regionie ani otoczyć go przy pomocy pionków Pilli Mexica, świątyni i/lub kanałów.

F. ZABRANIE ŻETONU AKCJI



- Wzięcie jednego żetonu akcji kosztuje 1 PA.

UWAGA!

- Gracz może wziąć maksymalnie 2 żetony akcji w jednej rundzie (żeby móc zabrać żeton akcji, należy wykorzystać 1 PA).
- Jeśli nie ma już żetonu w rezerwie, nie można go zabrać.



G. ZAGRANIE ŻETONU AKCJI



- Zagranie żetonu akcji kosztuje 0 PA i daje jeden dodatkowy PA podczas tej rundy (dzięki temu można wykonać więcej niż 6 akcji).

UWAGA!

- Dopóki gracz będzie miał żetony akcji, może je wykorzystać podczas swojej rundy (tyle ile chce).
- Wykorzystany żeton zostaje odłożony do rezerwy, żeby pozostali gracze mogli go użyć.
- Używanie żetonów akcji nie daje więcej punktów akcji, ponieważ najpierw trzeba użyć PA, aby je wziąć.

Symbol		Rodzaj akcji	Koszt(●)	Warunki konieczne do spełnienia
		Budowa kanału (pojedynczego lub podwójnego).	1 PA	Tylko na pustej przestrzeni lądowej.
		Budowa lub przenoszenie mostu.	1 PA	Może być położony tylko na kanale.
		Przenoszenie pionka Pilli Mexica pieszo na obszar lądowy. Przenoszenie pionka Pilli Mexica pieszo przez most. Przenoszenie pionka Pilli Mexica z mostu na obszar lądowy.	1 PA	Tylko w linii prostej, nigdy ukośnie. Pionek Pilli Mexica nigdy nie może przesunąć się przez obszar lądowy zajęty przez pionek Pilli Mexica przeciwnika, świątynię albo żeton calpulli, ani tam się zatrzymywać. Tylko łodzią można przepłynąć pod zajętym mostem.
		Podróż łodzią (od jednego mostu do innego).	1 PA	Podróżowanie wzdłuż kanałów i przez jezioro. Zajęte mosty nie są przeszkodami.
		Ruch Pilli Mexica na jakikolwiek obszar na wyspie.	5 PA	Na pusty obszar albo na most.
		Budowa 1-poziomowej świątyni.	1 PA	Tylko na pustym obszarze lądowym, jeśli pionek Pilli Mexica znajduje się w tym regionie (założonym lub nie).
		Budowa 2-poziomowej świątyni.	2 PA	
		Budowa 3-poziomowej świątyni.	3 PA	
		Budowa 4-poziomowej świątyni.	4 PA	
		Zabranie jednego żetonu akcji.	1 PA	Można wziąć maksimum dwa żetony na rundę.
		Zabranie dwóch żetonów akcji.	2 PA	
		Zagranie żetonu akcji.	0 PA	W danej rundzie gracz może wykorzystać tyle żetonów akcji, ile chce.
		Zakładanie regionu.	0 PA	Można założyć dany region tylko wtedy, kiedy odpowiedni żeton calpulli jest dostępny i kiedy pionek Pilli Mexica znajduje się w tym regionie.



5. ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

A. PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZDOBYWA SIĘ ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZAKŁADA SIĘ REGION

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa w chwili założenia regionu.

- Gracz, który zakłada region, zdobywa punkty zwycięstwa równe niebieskiej liczbie przedstawionej na żetonie calpulli **2b**.
- Jeśli w chwili założenia regionu znajdują się w nim inne pionki Pilli Mexica, ich właściciele zdobywają punkty zwycięstwa równe białej liczbie przedstawionej na żetonie calpulli **2c**.

Gracze przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji zgodnie z liczbą zdobytych punktów.

B. ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA NA KONIEC PIERWSZEGO OKRESU

Pierwszy okres kończy się, gdy zostaną spełnione następujące dwa warunki:

- zagrano 8 żetonów calpulli,
- przynajmniej jeden gracz wznioł wszystkie 9 świątyń.

W momencie zakończenia pierwszego okresu wszyscy gracze dogrywają obecną rundę (każdy wykonuje tyle samo ruchów) i następuje pierwsze podliczenie punktów zwycięstwa. Gdy gracze zaznaczą na torze punktacji swoje punkty, rozpoczyna się drugi okres gry.

OBLICZANIE DUCHOWEJ WARTOŚCI W ZAŁOŻONYCH REGIONACH

Punkty zwycięstwa uzyskane z założonych regionów zależą od ich duchowej wartości. Żeby tę wartość ustalić, trzeba podsumować liczbę poziomów w świątyniach znajdujących się w danym regionie (**nie liczbę świątyń**).

Przykład: Gracz zbudował w jednym regionie dwie 3-poziomowe świątynie i jedną 2-poziomową, więc jego duchowa wartość w tym regionie jest równa 8 ($3 + 3 + 2 = 8$).

- Jeśli gracz ma największą duchową wartość w regionie, zdobywa punkty zwycięstwa równe żółtej liczbie przedstawionej na żetonie calpulli znajdującym się w tym regionie **2a**.
- Jeśli gracz ma drugą z kolei największą duchową wartość w regionie, zdobywa punkty zwycięstwa równe niebieskiej liczbie przedstawionej na żetonie calpulli znajdującym się w tym regionie **2b**.
- Jeśli gracz ma trzecią z kolei największą wartość duchową w regionie, zdobywa punkty zwycięstwa równe białej liczbie przedstawionej na żetonie calpulli znajdującym się w tym regionie **2c**.
- Czwarty gracz nie dostaje punktów zwycięstwa.

C. ZDOBYWANIE PUNKTÓW NA KONIEC DRUGIEGO OKRESU

Drugi okres kończy się, gdy zostaną spełnione następujące dwa warunki:

- zagrano 7 żetonów calpulli (albo zostały one usunięte z gry, ponieważ niemożliwe stało się stworzenie regionu o odpowiedniej wielkości),
- przynajmniej jeden gracz wznioł wszystkie swoje świątynie.

W tym momencie gracze dogrywają obecną rundę (każdy wykonuje tyle samo ruchów) i następuje drugie podliczenie punktów zwycięstwa.

OBLICZANIE DUCHOWEJ WARTOŚCI W ZAŁOŻONYCH REGIONACH

Zasady dotyczące zdobywania punktów duchowej wartości w drugim okresie gry są dokładnie takie same jak w pierwszym okresie. Regiony, za które gracze otrzymali punkty w pierwszym okresie, punktuja ponownie w drugim.

6. KONIEC GRY

Gra kończy się zaraz po drugim podliczeniu punktów. Gracz, który uzyskał ich najwięcej, zostaje zwycięzcą i tym samym – ulubieńcem Cesarza. Jeśli jest remis, wygrywa osoba z największą liczbą niewykorzystanych żetonów akcji. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

7. SPECJALNE ZASADY DLA DWÓCH GRACZY

Na początku gry trzeba wybrać 10 świątyń w trzecim neutralnym kolorze:

- cztery 1-poziomowe,
- trzy 2-poziomowe,
- dwie 3-poziomowe,
- jedną 4-poziomową.

ŻETONY CALPULLI

Służą do oznaczania zakładanych regionów. Liczba żetonów calpulli, których można użyć w każdym okresie, jest ograniczona.

Wartości zaznaczone na żetonach calpulli wskazują wielkość regionu oraz liczbę punktów zwycięstwa, które zdobędą gracze na koniec każdego okresu.

ZAKŁADANIE REGIONU

- 2a** Wielkość regionu: liczba obszarów, które tworzą dany region.
- 2b** Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, zakładający dany region.
- 2c** Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, posiadający pionek Pilli Mexica w danym regionie, w chwili jego zakładania.



POD KONIEC KAŻDEGO OKRESU

- 2a** Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, mający najwyższą duchową wartość.
- 2b** Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz mający drugą z kolei najwyższą duchową wartość.
- 2c** Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz mający trzecią z kolei najwyższą duchową wartość.

Gracze przesuwają swoje znaczniki na torze punktacji zgodnie z liczbą zdobytych punktów w danym regionie. Następnie rozpatrywany jest inny założony region i tak dalej, do czasu gdy wszyscy gracze poruszą swoje znaczniki o odpowiednią liczbę punktów. Aby zaznaczyć, że gracze otrzymali już punkty zwycięstwa za dany region, trzeba odwrócić odpowiedni żeton calpulli rewersem do góry.

UWAGA!

- W przypadku remisu każdy gracz zdobywa pełną wartość punktową odpowiadającą danemu regionowi.
- Jeśli zwycięstwo przypada dwóm graczom, nie ma drugiego miejsca, ale jest trzecie.
- Jeśli trzech graczy jest na pierwszym miejscu, nie ma ani drugiego, ani trzeciego miejsca.
- Jeśli kilku graczy zajmuje ex aequo drugie miejsce, nie ma trzeciego miejsca.
- Regiony, które nie zostały założone, są ignorowane podczas pierwszego zdobywania punktów.

Jeśli w chwili zdobywania punktów pionek Pilli Mexica stoi na jednym z czterech pól startowych, gracz zdobywa 5 dodatkowych punktów zwycięstwa (jeśli pionek Pilli Mexica stoi w innym miejscu, nie przyznaje się punktów zwycięstwa).

W momencie zakończenia podliczania punktów trzeba odwrócić żetony calpulli awersem do góry. Pozostają one na tych miejscach do końca gry.

Uwaga! Po pierwszym okresie 7 nowych żetonów calpulli tworzy rozkazy Cesarza. Żetony układa się w kolejności rosnącej, zgodnie z wielkością regionu (żółta liczba) **2a**. Następnie gracze zabierają 9 świątyń i ustawiają je przed sobą, dodając do nich te, które pozostały im z pierwszego okresu. Wszystkie te świątynie będą dostępne w drugim okresie.

OBLICZANIE DUCHOWEJ WARTOŚCI W REGIONACH, KTÓRE NIE ZOSTAŁY ZAŁOŻONE

Za regiony, które nie zostały założone (na ich terenie nie ma żetonów calpulli), gracze również dostają punkty, zgodnie z następującymi zasadami:

- Jeśli gracz ma największą duchową wartość w regionie, zdobywa tyle punktów, ile obszarów lądowych znajduje się w tym regionie.
- Jeśli gracz ma drugą z kolei największą duchową wartość w regionie, zdobywa punkty równe połowie liczby obszarów w tym regionie (zaokrąglając w górę).
- Jeśli gracz ma trzecią z kolei największą duchową wartość w regionie, zdobywa punkty równe połowie punktów, które uzyskał drugi gracz (zaokrąglając w górę).
- Czwarty gracz nie otrzymuje punktów.

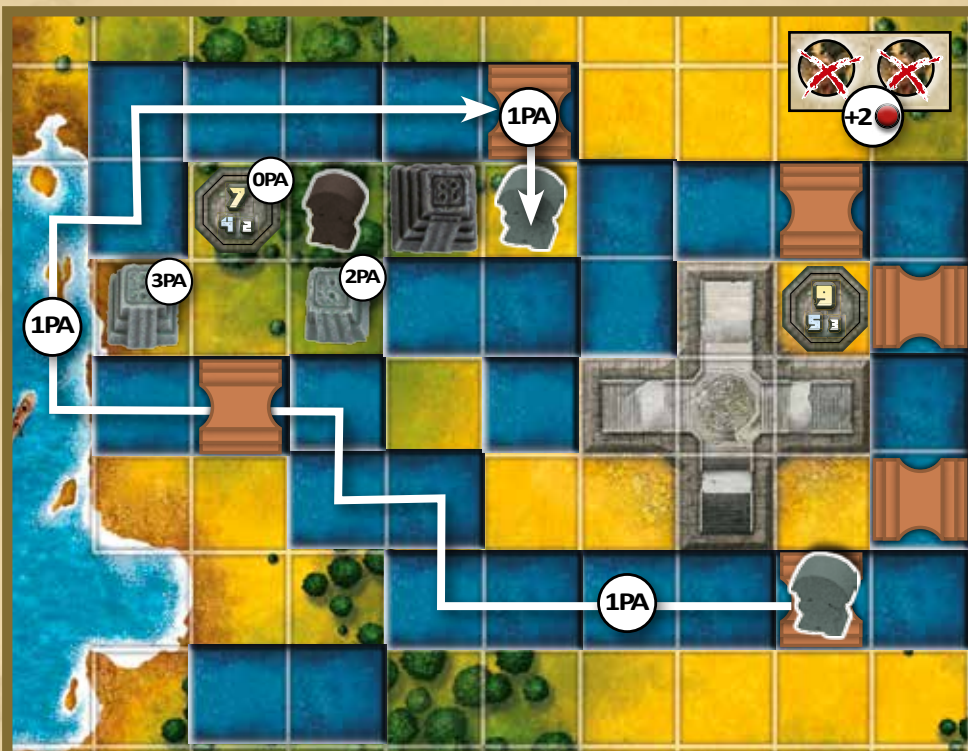
Jeśli w momencie podliczania punktów pionek Pilli Mexica gracza stoi na jednym z czterech pól startowych, gracz zdobywa 5 dodatkowych punktów (w innym przypadku lokalizacja pionka nie ma znaczenia).

trzeciego miejsca), trzeba brać pod uwagę świątynie w neutralnym kolorze.

Wariant zaawansowany: Można zwiększyć trudność gry poprzez zwiększenie liczby poziomów w świątyniach neutralnego gracza (powyżej 20).

Specjalne zasady dla 2 graczy zostały stworzone przez Petera Steinerta.



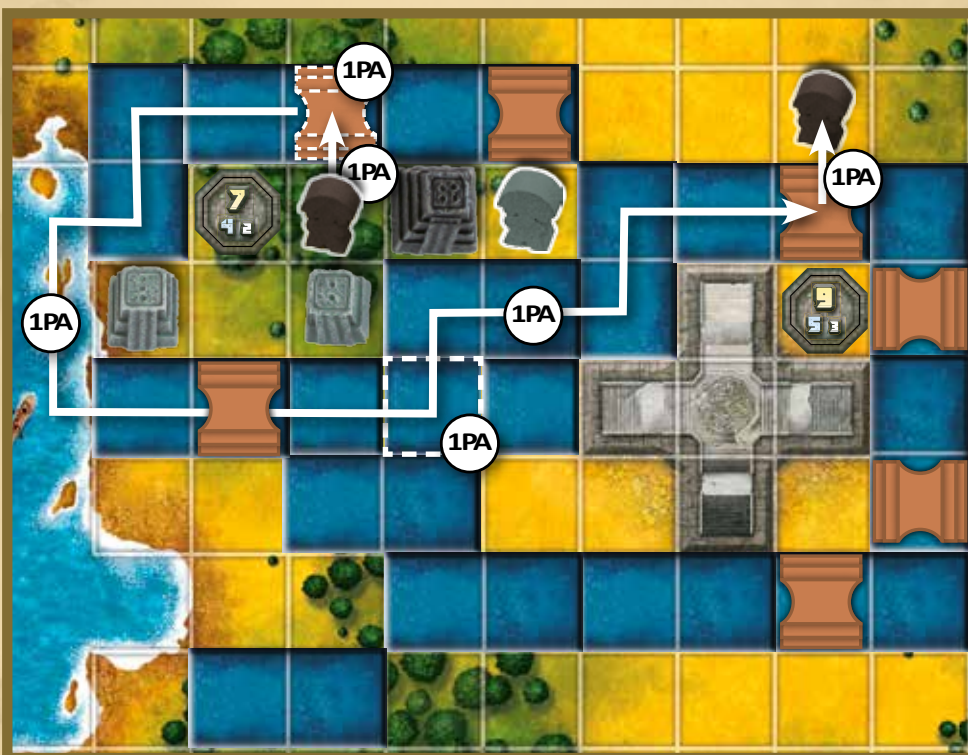


PRZYKŁAD RUNDY GRACZA

Swoją rundę rozpoczyna pierwszy gracz.

- Porusza się wzdłuż kanału, mija most, wykorzystał 2 ; pozostały mu jeszcze 4 .
 - Przeszedł na obszar lądowy, wykorzystał 1 ; pozostały mu 3 .
 - Znalazł region, który nie został założony, więc go zakłada, poprzez położenie żetonu calpulli, nadal ma 3 .
- Pierwszy gracz zdobywa 4 punkty zwycięstwa.
- Drugi gracz  również otrzymuje punkty, ponieważ jego pionek Pillí Mexica znajduje się w regionie w momencie jego założenia.
- Buduje trzypoziomą świątynię, wykorzystuje 3 ; zostaje mu 0 .
 - Wydaje dwa żetony akcji (które zabrał w poprzedniej rundzie); +2 ; ma 2 .
 - Buduje dwupoziomą świątynię, wykorzystuje 2 ; zostaje mu 0 .

W tym momencie następuje runda drugiego gracza.



PRZYKŁAD RUNDY GRACZA

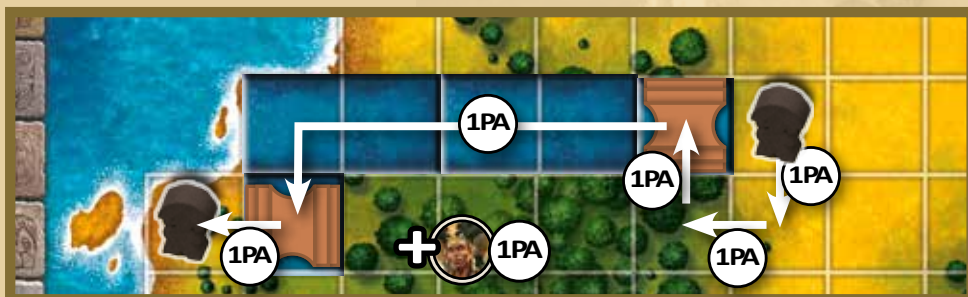
Swoją rundę rozpoczyna drugi gracz , który znalazł się w potrzasku.

- Buduje most, wykorzystuje 1 ; pozostaje mu 5 .
- Wchodzi na most, wykorzystuje 1 ; pozostają mu 4 .
- Przechodzi mostem na kolejny most, wykorzystuje 1 ; pozostają mu 3 .
- Buduje kanał, wykorzystuje 1 ; pozostają mu 2 .
- Przemieszcza się wzdłuż kanału na kolejny most, wykorzystuje 1 ; pozostaje mu 1 .
- Przenosi się na obszar lądowy, wykorzystuje 1 ; pozostaje mu 0 .

Następnie swoją rundę ponownie rozpoczyna pierwszy gracz.

UWAGA!

- Drugi gracz mógł dojść do tego samego miejsca poprzez wykonanie akcji *Ruch Pili Mexica* (wykorzystałby wtedy 5 ).



PRZYKŁAD RUNDY GRACZA

Swoją rundę rozpoczyna drugi gracz

- Porusza się na obszar lądowy, wykorzystuje 1 żeton; pozostaje mu 5 żetonów.
- Ponownie porusza się na obszar lądowy, wykorzystuje 1 żeton; pozostają mu 4 żetony.
- Przenosi się na most, wykorzystuje 1 żeton; pozostają mu 3 żetony.
- Przemieszcza się wzdłuż kanału do następnego mostu, wykorzystuje 1 żeton; pozostają mu 2 żetony.
- Porusza się na obszar lądowy, wykorzystuje 1 żeton; pozostaje mu 1 żeton.
- Bierze jeden żeton akcji, wykorzystuje 1 żeton; pozostaje mu 0 żetonów.

Następnie swoją turę rozpoczyna pierwszy gracz.

AUTORZY



Wolfgang Kramer

Urodzony w 1942 roku w Stuttgarcie – niemiecki projektant gier planszowych. W 1989 roku porzucił karierę w administracji, by poświęcić się tworzeniu gier planszowych. Stworzył

wiele oryginalnych mechanizmów gier – to właśnie on po raz pierwszy zastosował nowatorski sposób zaznaczania punktów zwycięstwa poszczególnych graczy (tor punktacji znajdujący się wokół planszy), który jest obecnie popularny w eurograch. Jego gry cieszą się ogromną popularnością – wielokrotnie otrzymały prestiżową nagrodę Spiel des Jahres. Wolfgang Kramer interesuje się również sztuką (muzyką klasyczną, teatrem, literaturą), zagadkami i łamigłówkami logicznymi oraz sportem.



Michael Kiesling

Urodzony w 1957 roku w Bremie – niemiecki autor gier planszowych, jest także kierownikiem firmy w Bremie. W 1995 roku nawiązał współpracę z Wolfgangiem Kramerem (co ciekawe

współpraca opierała się wyłącznie na wymianie e-maili i telefonów). To wyjątkowe połączenie talentów zaowocowało dwiema nagrodami Spiel des Jahres – w 1999 roku za grę *Tikal* i w 2000 za grę *Torres*. Mimo, że jego sława jest powiązana z przyjacielem Wolfgangiem Kramerem, to jego samodzielne projekty odnoszą coraz to większe sukcesy.



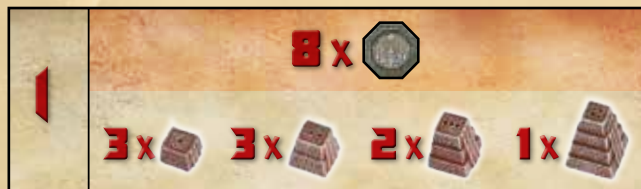
SZYBKİ START

- Planszę należy położyć na środku stołu, dwa kafle kanału – na odpowiednim miejscu na planszy.
- Obok planszy umieszcza się kafle kanału, żetony calpulli, mosty i żetony akcji.
- Każdy gracz bierze kartę pomocy i wybiera swój kolor.
- Zaczynając od najstarszego i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz ustawia swój pionek Pilli Mexica na jednym z czterech pól startowych i umieszcza znacznik punktacji na 0 na torze punktacji.
- Najstarszy gracz będzie pierwszym graczem w obu okresach.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA ZA ZAKŁADANIE REGIONÓW W OBU OKRESACH

- Za każdy założony region gracze otrzymują punkty zwycięstwa:
 - Gracz, który założył region, zdobywa środkowe punkty (niebieskie) oznaczone na żetonie calpulli **2a**.
 - Pozostali gracze, których pionek Pilli Mexica znajduje się w regionie, otrzymują punkty oznaczone na biało **2c**.

1. PIERWSZY OKRES



- Jeden gracz losuje 8 żetonów calpulli z 15 dostępnych i umieszcza je w kolejności rosnącej na odpowiednim miejscu na planszy.
- Wszyscy gracze biorą po 9 świątyni w swoich kolorach i ustawiają je przed sobą.

Pierwszy okres kończy się, kiedy 8 żetonów calpulli zostanie zagranych i kiedy jeden gracz wzniesie wszystkie swoje świątynie. Teraz następuje podliczenie punktów za pierwszy okres.

PODLICZENIE PUNKTÓW ZA PIERWSZY OKRES

- Za każdy założony region:
 - Gracz z największą duchową wartością otrzymuje liczbę punktów zaznaczoną na żółto **2a**.
 - Drugi gracz otrzymuje liczbę punktów zaznaczoną na niebiesko **2b**.
 - Trzeci gracz otrzymuje liczbę punktów zaznaczoną na biało **2c**.
- Gracz, którego pionek Pilli Mexica znajduje się w pałacu, dostaje 5 punktów.

ŻETONY CALPULLI

ZAKŁADANIE REGIONU

2a Wielkość regionu: liczba obszarów, które tworzą dany region.

2b Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, zakładający dany region.

2c Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, posiadający pionek Pilli Mexica w danym regionie, w chwili jego zakładania.



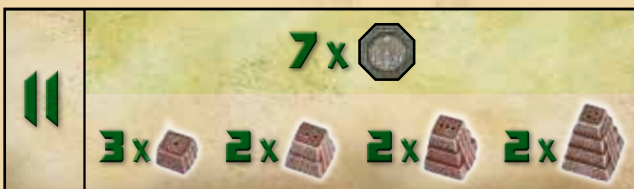
POD KOŃCĘ KAŻDEGO OKRESU

2a Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz, mający najwyższą duchową wartość.

2b Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz mający drugą z kolei najwyższą duchową wartość.

2c Liczba punktów zwycięstwa, które zdobędzie gracz mający trzecią z kolei najwyższą duchową wartość.

2. DRUGI OKRES



- Gracze kładą 7 żetonów calpulli w kolejności rosnącej na odpowiednim miejscu na planszy.
- Zabierają 9 świątyni w swoich kolorach i umieszczają je przed sobą, dodając do świątyni pozostałych z pierwszego okresu.

Drugi okres kończy się na koniec rundy, kiedy wszystkie 7 żetonów calpulli zostało użytych do założenia regionów i jeden z graczy wznosił wszystkie swoje świątynie. Teraz następuje podliczenie punktów za drugi okres.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW W DRUGIM OKRESIE

- Za każdy założony region:
 - Gracz z największą duchową wartością otrzymuje liczbę punktów zaznaczoną na żółto **2a**.
 - Drugi gracz otrzymuje liczbę punktów zaznaczoną na niebiesko **2b**.
 - Trzeci gracz otrzymuje liczbę punktów zaznaczoną na biało **2c**.
- Za każdy region, który nie został założony:
 - Gracz z największą duchową wartością zdobywa punkty równe liczbie obszarów w regionie.
 - Drugi w kolejności gracz zdobywa połowę punktów, które zdobył pierwszy gracz (zaokrąglając w górę).
 - Trzeci w kolejności gracz otrzymuje połowę punktów drugiego (zaokrąglając w górę).
- Gracz, którego pionek Pilli Mexica znajduje się w pałacu, dostaje 5 punktów.

JAK GRAĆ?

Rozpoczyna najstarsza osoba i ma do wykorzystania 6 punktów akcji. Następnie swoją rundę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego.

Okres kończy się, kiedy wszystkie żetony calpulli zostaną umieszczone (albo usunięte) i kiedy jeden z graczy wzniesie wszystkie swoje świątynie. Runda dobiega końca i następuje podliczenie punktów za dany okres.

W każdej rundzie gracze mają do wykorzystania 6 punktów akcji (w skrócie 6 PA).

Za wykonanie akcji gracze płacą punktami akcji.

Jak wskazuje strona B karty pomocy, każda akcja kosztuje określoną liczbę punktów akcji.

Niewykorzystane punkty akcji przepadają. Nie ma znaczenia kolejność i rodzaj wykonywanych akcji, jedynym ograniczeniem jest liczba punktów akcji.

RODZAJE AKCJI:

Koszt wykonania akcji

Budowa kanału (pojedynczego lub podwójnego)	1 PA
Zakładanie regionu (<i>tylko wtedy, gdy pionek Pilli Mexica gracza znajduje się w danym regionie</i>)	0 PA
Budowa lub przenoszenie mostu	1 PA
Budowa świątyni (<i>tylko wtedy, gdy pionek Pilli Mexica gracza znajduje się w danym regionie</i>)	
– budowa 1-poziomowej świątyni	1 PA
– budowa 2-poziomowej świątyni	2 PA
– budowa 3-poziomowej świątyni	3 PA
– budowa 4-poziomowej świątyni	4 PA
Przenoszenie pionka Pilli Mexica	1 PA
– pieszo na obszar lądowy lub most	1 PA
– łodzią z jednego mostu na inny	1 PA
– ruch Pilli Mexica na jakiegokolwiek obszar na wyspie	5 PA
Zabranie jednego żetonu akcji	1 PA
Zabranie dwóch żetonów akcji	2 PA
Zagranie żetonu akcji	0 PA



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!
Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2015.

Wersja 1.0

Autorzy:
Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

Ilustracja na okładce:
Paul Mafayon

Ilustracje na planszy:
Christophe Swal

Polska instrukcja:
Ludwika Przybylska

Mexica jest grą wydaną przez
SUPERMEEPLE – 6, rue de la
grangue aux belles – 75010 Paris

©2015 SUPERMEEPLE.
SUPERMEEPLE i jego logo
są znakami handlowymi
zastrzeżonymi Super Meeple.

