

ЮКАТАН

ПАМЯТКА ИГРОКА

СТАРТОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ПРЕДВОДИТЕЛЯ КЛАНА



Произведите **донабор**. Число воинов в каждом вашем войске должно соответствовать числу, указанному на жетоне казармы.



Потратьте 3 жетона кукурузы, чтобы вытянуть 3 карты из колоды карт боя. Выберите одну и добавьте её на руку, остальные две сбросьте.



Немедленно получите 1 жетон нефрита или 2 жетона кукурузы.

СОВЕТНИКИ



Когда в 3 шаге боя это войско активирует город и в качестве бонуса получает жетоны кукурузы, получите 2 дополнительных жетона кукурузы.



Потратьте на 1 жетон кукурузы меньше при перемещении этого войска.



В 3 шаге боя потратьте 2 жетона кукурузы и 1 жетон нефрита, чтобы захватить 1 пленника.



Когда в 3 шаге боя это войско активирует город и в качестве бонуса получает жетоны нефрита, получите 1 дополнительный жетон нефрита.



Когда в 3 шаге боя это войско активирует город, вы также можете активировать ячейку «Храм» и выполнить соответствующие действия, потратив столько ресурсов, сколько на ней указано.

(Компонент из дополнения «Советники»)

ЖЕТОНЫ УСИЛЕНИЯ

Жетоны усиления уровня 1



После того как в **3 шаге боя** оба соперника захватили всех возможных пленников, произведите донабор в это войско.



Если это войско потерпело поражение, в **3 шаге боя** переместите войско соперника в джунгли.



Во **2 шаге боя** это войско получает +1 к показателю силы.

Жетоны усиления уровня 2



Во **2 шаге боя** это войско получает +1 к показателю силы. Если это войско победило в бою, в **3 шаге боя** захватите 1 пленника.



Если это войско захватило как минимум 2 пленников во время одного боя, в **3 шаге боя** получите 1 ПО.



Когда это войско атакует, игнорируйте присоединённое к войску соперника существо и любые связанные с ним эффекты.

Жетоны усиления уровня 3



Во **2 шаге боя** это войско получает +1 к показателю силы. В **3 шаге боя** вытяните 1 карту из колоды карт боя и добавьте её на руку.



Во **2 шаге боя** это войско получает +1 к показателю силы. Если это войско победило в бою, получите 2 ПО.



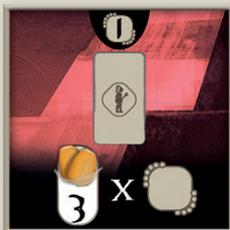
В **1 шаге боя** захватите 1 пленника.

ЖЕТОНЫ СООРУЖЕНИЙ

Сооружения уровня 1



Выберите тип сооружения. Вычтите из уровня сооружения, которое вы планируете возвести, текущий уровень уже размещённого на вашем планшете сооружения. Переместите в общий запас это число жетонов нефрита и кукурузы.



Заплатите по 3 жетона кукурузы за каждый уровень выбранного жетона усиления.



Произведите донabor в одно из ваших войск. Теперь в нём должно быть 4 воина, не считая предводителя войска.



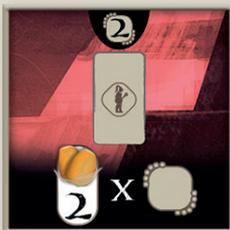
Вы можете применить **оба** эффекта:

- Заплатите по 1 кукурузе и 1 нефриту за каждый уровень существа, которое вы хотите присоединить к 1 из своих войск.
- Продлите жизненный цикл 1 присоединённого существа, заплатив по 1 нефриту за каждый дополнительный раунд.

Сооружения уровня 2



Выберите тип сооружения. Вычтите из уровня сооружения, которое вы планируете возвести, текущий уровень уже размещённого на вашем планшете сооружения. Переместите в общий запас это число жетонов нефрита.



Заплатите по 2 жетона кукурузы за каждый уровень выбранного жетона усиления.



Вы можете применить **оба** эффекта:

- Произведите донabor в одно из ваших войск. Теперь в нём должно быть 4 воина, не считая предводителя войска.
- Потратьте 3 жетона кукурузы, чтобы вытянуть 1 карту из колоды карт боя.



Вы можете применить **оба** эффекта:

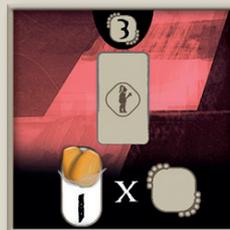
- Заплатите по 1 нефриту за каждый уровень существа, которое вы хотите присоединить к 1 из своих войск.
- Продлите жизненный цикл 1 присоединённого существа, заплатив по 1 нефриту за каждый дополнительный раунд.

Сооружения уровня 3

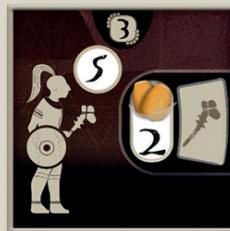


Вы можете применить **оба** эффекта:

- Выберите тип сооружения. Вычтите из уровня сооружения, которое вы планируете возвести, текущий уровень уже размещённого на вашем планшете сооружения. Переместите в общий запас это число жетонов нефрита.
- Потратьте 2 жетона кукурузы, чтобы вытянуть 1 карту из колоды карт боя.



Заплатите по 1 жетону кукурузы за каждый уровень выбранного жетона усиления.



Вы можете применить **оба** эффекта:

- Произведите донabor в одно из ваших войск. Теперь в нём должно быть 5 воинов, не считая предводителя войска.
- Потратьте 2 жетона кукурузы, чтобы вытянуть 1 карту из колоды карт боя.



Вы можете применить **все** эффекты:

- Заплатите по 1 нефриту за каждый уровень существа, которое вы хотите присоединить к 1 из своих войск.
- Продлите жизненный цикл 1 присоединённого существа, заплатив по 1 нефриту за каждый дополнительный раунд.
- Потратьте 2 кукурузы, чтобы вытянуть 1 карту из колоды карт боя.



Чёрная вдова

Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +1 к показателю силы.
Если присоединённое войско победило в бою, в 3 шаге боя получите 2 жетона кукурузы или 1 жетон нефрита.



Крокодил

В 1 шаге боя потратьте 1 жетон нефрита и 2 жетона кукурузы, чтобы захватить 1 пленника.



Муравьед

Если в 3 шаге боя присоединённое войско активирует город, активируйте его после этого ещё раз. Второй бонус должен отличаться от первого.



Обезьяна (только при наличии дополнения для 5–6 игроков)

Потратьте на 1 жетон кукурузы меньше при перемещении присоединённого войска.
Во 2 шаге боя потратьте 2 жетона кукурузы, чтобы войско, к которому присоединено существо, получило +2 к показателю силы.



Стервятник

Потратьте на 2 жетона кукурузы меньше при перемещении присоединённого войска.
В 3 шаге боя произведите донabor в присоединённое войско.



Сколопендра (только при наличии дополнения «Сколопендра»)

Выберите: во 2 шаге боя присоединённое войско получает +1 к показателю силы **ИЛИ** в 3 шаге боя захватите 1 пленника **ИЛИ** в 3 шаге боя произведите донabor в присоединённое войско.
Внимание! Если вы атакуете, то должны сделать выбор до того, как защищающийся игрок применит какие-либо эффекты.



Кабракан

Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +2 к показателю силы.
В 3 шаге боя потратьте 2 жетона кукурузы, чтобы захватить 1 пленника.



Балам (Иш-Чель)

В 3 шаге боя захватите 1 пленника.
Затем произведите донabor в присоединённое войско.
Если это войско потерпело поражение, в 3 шаге боя переместите войско соперника в джунгли.



Жрец Вукуб-Какшиа

В 3 шаге боя захватите 1 пленника. Затем получите 5 жетонов кукурузы или 2 жетона нефрита из общего запаса.



Змей Видений

(только при наличии дополнения «Змей Видений»)

В 1 шаге боя соперник вскрывает свою карту боя, если её показатель силы равен 0. Затем вы выбираете, какую карту боя будете разыгрывать.
В 3 шаге боя захватите 1 пленника.



Хунахпу

Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +1 к показателю силы.
В 3 шаге боя потратьте 1 жетон кукурузы, чтобы захватить 1 пленника.



Шбаланке

Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +1 к показателю силы.
В 3 шаге боя потратьте 1 жетон кукурузы, чтобы произвести донabor в присоединённое войско.



Хунахпу и Шбаланке

Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +1 к показателю силы.
В 3 шаге боя потратьте 1 жетон кукурузы, чтобы произвести донabor в присоединённое войско или захватить 1 пленника.



Воплощение Камасоца

Потратьте на 2 жетона кукурузы меньше при перемещении присоединённого войска.
Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +2 к показателю силы.
Если присоединённое войско победило в бою, в 3 шаге боя получите 2 ПО.



Воплощение Булук Чабтана

(только при наличии дополнения «Булук Чабтан»)

В 3 шаге боя захватите 1 пленника.
Вы также можете переместить 1 пленника со своего планшета поселения в общий запас, чтобы получить 2 ПО, или 2 пленников, чтобы получить 4 ПО.



Воплощение Кукулькана

Во 2 шаге боя присоединённое войско получает +2 к показателю силы.
В 3 шаге боя вы можете либо вытянуть 1 карту из колоды карт боя и добавить её на руку, либо добавить на руку карту боя, сыгранную соперником, если на ней нет символа .



Воплощение Хунахпу Ютию

(только при наличии дополнения для 5–6 игроков)

В 1 шаге боя захватите 1 пленника.
В 3 шаге боя захватите 1 пленника.
Также произведите донabor в присоединённое войско.