

# TZOLK'IN

## THE MAYAN CALENDAR

### VARIANTE SOLO

“Éramos uma pequena tribo maia levando uma vida simples em nossas fazendas. Não éramos ricos, mas tínhamos tudo o que precisávamos. Então eles vieram. Ameaçaram tirar de nós o pouco que tínhamos. Eles eram muito fortes... mas a profecia diz que nossos deuses nos salvarão! Até lá, devemos fazer o que for preciso para sobreviver. E orar...”

Esta é uma variante solo de Tzolk'in: The Mayan Calendar. Não se trata de fazer a maior pontuação possível, e sim de vencer ou perder. É tudo ou nada. A ideia é a seguinte: a sua tribo está sendo extorquida por outra, e você precisa subir nas trilhas para afastá-la.

#### SETUP

Pegue 3 fazendas (um trabalhador precisa de 2 milhos a menos) dos prédios de nível 1. Você começará o jogo com essas fazendas;

Prepare o jogo para 1 jogador (1 tile de madeira e um tile de milho para cada espaço de ação em Palenque, 3 monumentos, e o resto é preparado normalmente);

Ao invés de trabalhadores fixos, compre 3 tiles de riqueza para representar seus inimigos. Posicione trabalhadores (de cores que não sejam a sua) em cada local marcado e no espaço oposto (nota: oposto para todos os tiles, e não somente para o primeiro por engrenagem). Mantenha os tiles de riqueza virados para cima ao lado do tabuleiro.

#### O JOGO

Não coloque milho na engrenagem central ao final do dia;

Sempre que colocar um trabalhador ao lado de um trabalhador inimigo, você deve pagar um milho extra.

Se você colocá-lo entre 2 inimigos, pague a ambos;

Quaisquer pontos ganhos (ao colocar crânios de cristal, ao levantar prédios ou monumentos, ou nos templos nos dias de alimentação) serão pagos em milho. O montante de milho que você recebe é multiplicado por 2 pontos. Pontos por monumentos são calculados imediatamente;

Qualquer trabalhador que você não puder alimentar será removido (não coloque-o de volta na caixa; você poderá tê-lo de volta em Uxmal 3);

Você pagará um inimigo, e ele irá embora. Pague o que estiver ilustrado no tile de riqueza. Ao pagar, remova o tile de riqueza do jogo, bem como dois jogadores em lados opostos dentro da engrenagem correspondente;

No segundo dia de alimentação, seus inimigos deixarão claro que eles exigem pagamento queimando fazendas. Para cada tile de riqueza que você ainda não pagou, remova uma fazenda. Se você não tiver fazendas suficientes, remova um trabalhador para cada fazenda que faltar. Faça isso depois do pagamento dos templos, mas antes de alimentar seus trabalhadores;

Repita o processo anterior no terceiro dia de alimentação.

#### VITÓRIA

Somente os deuses podem te salvar. Para vencer, você terá que estar no topo de cada trilha de templo! Você ganhará imediatamente se fizer isso.

#### DERROTA

Depois do quarto dia de alimentação, você perde. Se não tiver mais trabalhadores, você perde.

A dificuldade pode ser ajustada ao adicionar ou remover inimigos no início do jogo.

