

## ア・チュイ・カク族

(AH CHUY KAK)

手番中、最低2個の労働者駒を歯車上に置いた場合、そのあとあなたは別の労働者駒1個を(手番中に労働者駒1個を回収することにしたかのように)回収することができる。

## アハウ・チャマヘズ族

(AHAU CHAMAHEZ)

回収手番中、回収した労働者駒のうち1個は、その労働者駒が置かれていたアクションより番号が1つ大きいアクションを実行することができる。この特権を使った場合、コインを1つ支払う。

## アフマキク族

(AHMAKIQU)

あなたは自分の手番を飛ばす(労働者駒の配置も回収しない)ことができる。そうした場合、あなたはコインを2つ得る。

## バカブ族

(BACAB)

手番開始時にコインを2つ未満しか持っていない場合、あなたは持っているコインがちょうど2つになるまで銀行からコインを取る。

コイン乞いをした場合、あなたのコインは3つではなく4つになる。

## バラム族

(BALAM)

労働者駒を回収し、より番号の小さなアクションを実行することにした場合、あなたはコインを1つ得る。あなたは1ステップ戻るごとにコイン1つを支払う必要はない。

## キト・ボロン・トゥム族

(CIT-BOLON-TUM)

手番ごとに1回、労働者駒を歯車上に置くためにコインを支払うとき、あなたはアクションスペースのコストの代わりにコイン3つを支払うことができる(これは複数の労働者駒の配置によるコストには影響しない)。

各歯車上で、あなたは追加のスペース(多くの歯車ではスペース8、チチェン・イツアではスペース11)を1つ持つ。このスペースは、最も番号が大きい通常スペースとまったく同じように機能する(追加コストを支払うことなく、その歯車上の任意のアクションを実行できる)。

## フラカン族

(HURACAN)

ティカルとウズマルはあなたにとって同じ場所になる。たとえばあなたの労働者駒がティカルのアクション5を実行できる場合、あなたは代わりにウズマルのアクション5を実行することができる。同様に、ヤシュチランとパレンケはあなたにとって同じ場所になる。

## イツァムナー族

(itzamna)

技術レベルを上げるための支払いをするとき、あなたはこの表に従って支払う。

技術レベルをレベル3から“進歩”させるたびに、あなたは任意の技術のレベル4ボーナスを選ぶことができる。

## イシュタム族

(IXTAB)

初期財産タイルを選ぶとき、あなたは3枚を保持する(そして1枚だけ捨て札にする)。

そのあと、任意の神殿にある自分のマーカーを1段下げる。

## ヴクブ・カキシユ族

(VACUB-CAQUIX)

歯車上に労働者駒を置くとき、あなたは空いているスペースを(そのスペースに労働者駒があるかのように)1つ飛ばすことができる。

(配置手番ごとに1つの歯車のスペース1つを選ぶ)

## シャマン・エク族

(XAMAN EK)

手番ごとに1回、あなたは資源交換テーブルに示されている比率で、資源駒1個をコインに交換することができる。

## ヤルク族

(YALUK)

あなたは労働者駒を3個ではなく5個持ってゲームを開始する。

あなたの各労働者駒は、食料供給日に追加のコインを1つ(2つではなく3つ)必要とする。

養えなかった労働者駒1個ごとに、あなたは3勝利点ではなく5勝利点を失う。

## ヤムカアシュ族

(YUMKAASH)

労働者を配置するとき、あなたは(プレイヤーボード上の表ではなく)この表に従ってコストを支払う。