

TEMATIKUS HÁTTÉR



Az **őskőkorszak** (paleolitikum) (kb. 30 000–10 000 időszámításunk előtt) embere vadászattal és gyűjtögetéssel szerezte táplálékát. A nagy állatsordák után vándorló emberek nagycsaládokban éltek. Ők már használták a tüzet, és szerszámokat készítettek. Természeti katasztrófák, pl.: nagy eljegesedés nehezítette életüket, mégis szinte az egész Földöt betelepítették.



Az **újkőkorszakban** (neolitikumban) (kb. 12 000–2200 időszámításunk előtt) az emberek elkezdtek letelepedni. Növénytermesztéssel, állattenyésztéssel biztosabb és bőségebb élelemforrást tudtak biztosítani maguknak a vadászó-gyűjtögető életmódhoz képest. Így erősebbek, ellenállóbbak lettek az időjárás viszontagságaival, illetve más népek támadásaival szemben. Ez növelte a népességet.



A **bronzkorban** (kb. 3 300–800 időszámításunk előtt) fejlődött a legtöbbet a fémmegmunkálás. Az emberek megtanulták, hogy a réz és az ón megolvasztásával, majd ötvöztetésével, egy sokkal keményebb anyagot tudnak alkotni, a bronzot. Ez az új, tartós anyag fegyverek és használati tárgyak készítésére volt alkalmas, de a fizetőeszköz is bronzból készült. A korai bronzkorban nagy előrelépés volt a települések szervezett városállamokká alakulása és az írás feltalálása.



A **kecskék** az első olyan állatok közé tartoztak, amit háziasítottak. Tejjel és hússal látták el az embert, a bőrből pedig megmunkálás után ruházat készült. Tartásukra olyan területeket használtak, amik földművelésre alkalmatlanok voltak.



Több mint 30.000 éves barlangfestmények ábrázolnak vadon élő lovakat. Eredetileg a húsupért vadászott rájuk az ember, de egyes törzsek befogták őket, megtanulták uralni őket, majd megtanultak lovagolni rajtuk. Ez nagy előnyt jelentett vadászat, vagy más népekkel történő ütközetek során.



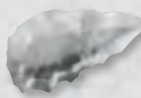
A vadbúza volt talán az első gabona, amit az ember kezdetben csak gyűjtögetett, és nyersen fogyasztott, később nemesítette és termelte. Az első, ember által elvetett mezei termények különböző búza- és árpa-fajták voltak: kétsoros árpa, egyszerű búza. A vadbúza természetes módon szaporodott. Az érett kalászkok felbomlásakor a magok kihullottak, ami egyfajta „önültetési” folyamatot biztosított.



Az **arany** a természetben elemi állapotban előforduló anyag, ami a történelem kezdetei óta ismert. Az arany fontos volt az őskorban élő emberek számára, mert ellenállt a szélnek és az időjárásnak, szerszámokkal megmunkálva pedig szép ékszereket lehetett belőlük készíteni. Az arany az első fizetőeszközök között volt.



Miután az emberek megismerték a tüzet, és megtanulták a tűzgyújtást, hamar rájöttek, hogy a füstnek mindig más illata van, attól függően, hogy milyen anyagot tesznek a tűzre. Egyes szagokat különösen kellemesnek tartottak, és azt gondolták róluk, hogy az Istenek ajándékai ezért áldozati szertartásokon használták őket. A **tömjén égetése** fontos vallási szertartás volt.



A **kovakövek** a legrégebbi, ember által használt eszközök közé tartoznak. Különleges tulajdonságuk, hogy jól pattintathatóak, kis ütésre is éles széleket lehet kialakítani rajtuk, amit már a korai kőkorszakban felismertek. Az őskorban először természetes formában megjelenő darabjait használták szerszámként, fegyverként. Fémekkel vagy egymással összeütve nagy energiájú, viszonylag hosszan fennmaradó szikrát ad. Így fejlődött ki a pattintásos tűzgyújtás.



Spondylus kagyló a korai kereskedelmi áruk közé tartozott. Az Adriai-tenger és az Égei-tenger vizében egyaránt előfordult, és távolsági kereskedelem révén jutott a Kárpát medencébe. Főleg ékszereket készítettek belőlük. A középső neolitikumi sírokban gyakran találunk kagylóból csiszolt ékszereket. Az egyik jellegzetes ékszertípus a kagyló héjából készült tenyérnyi nagyságú csüngő.

A szerző:

Rustan Håkansson, 1981-ben született, családjával együtt Svédországban Norrköpingben él. Kezdetben az édesapja által készített játékokkal játszott, később mindenféle modern társasjátékokat megismert, kipróbált. Néhány év elteltével a társasjáték-iparban helyezkedett el, napjainkban teljes munkaidős játékfejlesztő. Az általa alkotott játékokban megpróbál mindig egy kicsit más módon eljárni, mint ahogyan az általa ismert játékmechanizmusokban megtapasztalta. A TRIBES játékban a játékosok saját törzseiket vezetik a saját területeiken, ez merőben más, mintha egy közös területen munkálkodnának. Eredetileg ezt az egyszerű civilizációs játékot kis mennyiségű kiadásra szánta, amit a Tea Time Productions svéd kiadó meg is jelentetett. A szerző a Kosmos kiadóval közösen dolgozta ki ezt a játékváltozatot, amit a kezdetben tartasz.

Szerkesztő: Wolfgang Lüdtke

Szerkesztői támogatás: Kosmos-Team, Peter Neugebauer,



Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Illusztráció: Claus Stephan

Grafika: Antje und Claus Stephan

A szerző és a kiadó köszönetet mond minden tesztjátékosnak és szabályolvasónak.

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
www.kosmos.de

Minden jog fenntartva.
Németországban készült

© 2017 Tea Time Productions



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest



Tribes

AZ EMBERISÉG
FELEMELKEDÉSE

2-4 játékos részére, 10 éves kortól

A JÁTÉK TÖRTÉNETE ÉS CÉLJA

Minden játékos egy kis törzset vezet az emberiség történelmének három korai korszakában. Az őskőkorszak (paleolitikum) embere vadászattal, gyűjtögetéssel szerezte táplálékát, és nagy állatsordák után vándorolt. Klánokban élt, kő és fa eszközöket használt. Az újkőkorszakban (neolitikumban) az ember már letelepedett és megmunkálta a környezetében a földet. Befogta a vadonélő állatokat és házasította őket. A vadászokból és gyűjtögetőkből gazdák, halászok és földművesek lettek. A bronzkorban élő ember már kiismerte a környezetét. A természetes módon felszínre került ércartalmú anyagokat összegyűjtötte, megolvasztotta és ötvözükből megalkotta a bronzot.

A játékosok a törzseik fejlesztését egy kisebb felfedezett területtel kezdik meg, majd különböző akciókkal gyarapítják a törzsük népességét, egyre több területet fedeznek fel, ahol értékes nyersanyagokat szereznek.

Az erőforrásokat kihasználva egyre több és fejlettebb civilizációs vívmányra tesznek szert, így jutnak győzelmi pontokhoz. Azonban a játékosoknak ügyelniük kell arra is, hogy a törzsük erős és ellenálló legyen az időjárási viszontagságokkal, betegségekkel vagy az idegen törzsek támadásával szemben.

A játék végén az a játékos győzedelmeskedik, aki a játék folyamán a legtöbb pontot gyűjtötte.

A JÁTÉKELEMEK

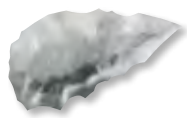
1 játéktábla



60 törzsi tag
(színenként 15)



1 kezdőjátékos-jelző



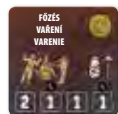
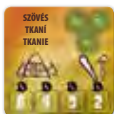
48 tudásszerzés-jelölő nagy fakocka



16 eredményjelölő
kis fakocka (színenként 4)



15 tudáslapka a megszerzhető ismeretekkel (színenként 5)



24 eseménykorong



6 akciókorong



50 tájlapka (10 erőforrásonként)



89 győzelmi pont lapka „medvefog”



4 nyíllapka



20 kagylólapka



1 vászonzsák



1 medál a zsákra



ELŐKÉSZÜLETEK

Váz első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a kartonokból az alkatrészeket.

- 1.** Rögzítsétek a **zsákra a medált**. Ehhez dugjátok át a zsák zsinórját a medál lyukán. (1) Bujtassátok át a medált a kialakult hurkon. (2) Húzzátok feszesre a zsinórt a medálon. (3)

- 2.** Fektesseitek a **játéktáblát** az asztal közepére.

- 3.** Mindenki válasszon egy színt, és vegye magához a színében a következőket: **15 törzsi tagot, 12 tudásszerzés-jelölőt** (nagy fakockát), **4 eredményjelölőt** (kis fakockát), valamint mindenki vegyen el **5 kagylólapkát** és **1 nyíllapkát**.

- 4.** Tegyetek a játéktábla **4 eredményjelző mezőjének 1. mezőire** egy-egy **eredményjelölőt** a színetekben. A mezők melletti vonalak a mezők akciójának erősségét, a mezőkön lévő számok pedig a játék végén megszerezhető győzelmi pontokat mutatják.

- 5.** Tegyetek az 50 tájlapkát a zsákba és alaposan rázzátok össze.

- 6.** Mivel a törzseitek fejlesztését egy kisebb felfedezett területtel kezdték, ezért húzzatok a zsákból fejenként **3 tájlapkát**, és tegyetek le „háromszög formában” magatok elé, ahogyan az ábrán is látjátok.

MEGJEGYZÉS: : ha egyforma tájlapkákat húztál, akkor folytatd a húzást addig, míg **3 különböző tájlapkád** lesz. A többi lapkát dobd vissza a zsákba. Ez persze csak a játék kezdetekor van így. A játék előrehaladtával előfordulhat, hogy azonos fajta tájlapkákat húzol, amiket leteszel magadhoz.

- 7.** Keverjétek meg lefordítva a **6 akciókorongot**, majd fektessétek őket felfordítva, sorba egymás mellé a játéktábla felső széléhez. Ez lesz az **akciósorotok**.

- 8.** Válogassátok szét színeik szerint a **15 tudáslapkát**, majd külön-külön keverjétek meg őket. Mindegyikből egyet megnézés nélkül tegyetek vissza a játék dobozába.

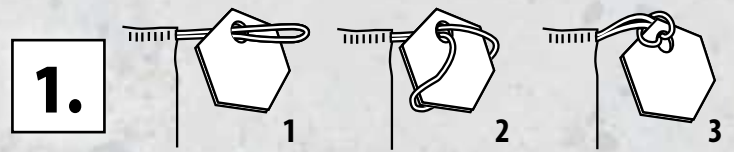
- 9.** Fektesseitek **minden színből 4 tudáslapkát** a játéktáblára a következők szerint: az első korszakra (az őskőkorszakra) vörösesbarna lapkák kerüljenek **felfordítva** véletlenszerű sorrendben. A középső korszakra (az újkőkorszakra) kékeszöld lapkák kerüljenek lefordítva. A harmadik korszakra pedig a bronzkor narancssárga lapkái kerüljenek, szintén lefordítva.

- 10.** Válogassátok szét színeik szerint a **24 eseménykorongot**, majd külön-külön keverjétek meg őket. A megkevert eseménykorongokat tegyetek lefordítva a játéktáblára, a színüknek megfelelő mezőkre. Mindegyik mezőre 8 eseménykorong kerüljön.

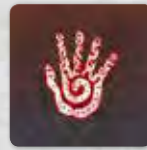
- 11.** A legidősebb játékos lesz a kezdőjátékos, aki magához veszi a **kezdőjátékos-jelző „tűzkövet”**. A játék iránya az óramutató járásával megegyező irányú.

MEGJEGYZÉS: a kezdőjátékos-jelző a játék végéig nem cserél gazdát. Annál marad, aki a játék kezdetekor megkapta. Ez jelzi, hogy melyik játékosnál ér véget a játék, aki nem más, mint a kezdőjátékos-jelölőt birtokoló játékos jobb oldali szomszédja.

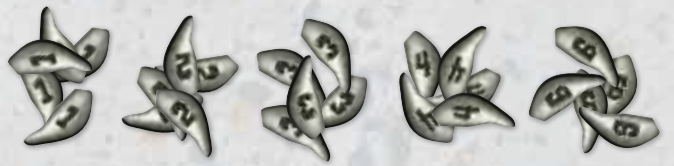
- 12.** Válogassátok szét értékük szerint a **győzelmi pont lapkákat** (továbbiakban medvefogakat), és tegyetek a játéktábla mellé. **Négy játékos** esetén a **harmadik és negyedik játékos 1-1 darab 1-es értékű medvefogat** kap. **Három játékos** esetén a **harmadik játékos kap 1 darab 1-es értékű medvefogat**. **Két játékos** esetén a **második játékos vegyen el 1 darab 1-es értékű medvefogat**.



8.



12.



A JÁTÉKTÉR KIALAKÍTÁSA 4 JÁTÉKOS ESETÉN

5.



10.



11.



A JÁTÉK MENET

Az első törzsi tag elhelyezése

A tulajdonképpeni játék megkezdése előtt egymás után lehelyezitek az első törzsi tagokat a három tájlapkátok egyikére. Ezt a kezdőjátékos kezdi, utána a többiek is sorban lehelyezik egy-egy törzsi tagjukat.

Tipp: érdemes az első törzsi tagokat olyan tájlapkára helyezni, amelyiken van olyan erőforrás, amelyiket az első korszak tudáslapkáin láttok. Javasolt eltérő erőforrást választani, mint amit a játékostársak választottak.

A soron lévő játékos lépése

1. Kiválaszt 1 akciókorongot.
2. Megcsinálja az akciót.
3. Áthelyezi az akciókorongot az akciósor végére.

Akciókorong kiválasztása

- A soron lévő játékos kiválaszt 1 akciókorongot.
- Amennyiben az **első akciókorongot** választja, az akciója **ingyenes**. Ha az elsőtől jobbra fekvő akciókorongot választ, akkor kagylóval kell fizetnie az akcióért. **Minden** kihagyott akciókorongra 1 kagylót kell tennie.
- Ha egy játékos később olyan akciókorongot választ, amelyiken kagylók vannak, akkor az akciója után megkapja azokat a kagylókat.

FONTOS! A játék elején kevés kagylód van, de késznek kell lenned arra, hogy használd őket azért, hogy egy bizonyos helyzetben a megfelelő akciót megcsinálhasd, és ne a véletlenszerűen kialakult akciósor határozza meg a lépésedet.

- Az akciókorongok közül három egy-egy akciót mutat. Az akciók a következők: **utód, felfedezés, lépés**
- A másik három akciókorongon egy-egy akció és egy kéz van. A **kéz** egy **tudásszerzést** jelent. Amikor ilyen akciókorongot választasz, akkor **döntened** kell, hogy megcsinálod az akciót vagy a tudásszerzést választod. Nem csinálhatod meg mindkettőt.
- Az akció, illetve a tudásszerzés után tedd át az **akciókorongot** az **akciósor végére**, majd csúsztasd balra az egész akciósort.
- Ezután a bal oldali szomszédod következik.



1. Példa: Az utód akciót választod. Mivel a kiválasztott akciókorong az akciósor első helyén áll, az akciót ingyen megcsinálhatod.



2. példa: A felfedezés akciót választod. Mivel a kiválasztott akciókorong az akciósor harmadik helyén áll, az akcióért 1 kagylót kell tenned minden előtte fekvő akciókorongra.



3. példa: A felfedezés akciót választod. Mivel a kiválasztott akciókorong az akciósor második helyén áll, az akcióért 1 kagylót kell tenned az előtte fekvő akciókorongra. Korábbi lépésekből maradt 1 kagylólapka az általad kiválasztott akciókorongon. Ezeket megkapod az akción felül.

MEGJEGYZÉS: A játék folyamán majd eseménykorongok is kerülnek az akciósorra, amiket szintén kiválaszthattok.

Az akciók részletesen



Utód

Amikor ezt az akciót választod, kivethetsz annyi törzsi tagot a készletedből, amennyit az eredményjelző mező melletti vonal mutat ott, ahol az eredményjelölőd áll. Minél magasabbra tolod fel a jelölődet az eredményjelző mezőn, annál több törzsi tagot vehetsz ki a készletedből. A kivett törzsi tagokat ráállíthatod olyan tájlapkákra, amiken már áll törzsi tagod. Üres tájlapkára nem állíthatod új törzsi tagot.



Nézzünk erre egy példát! Te vagy a fekete játékos. 2 törzsi tagot vehetsz ki a készletedből. Úgy döntesz, hogy mindkettőt a kecskére állítod, mert ott már áll egy törzsi tagod. Igaz, dönthetnél volna úgy is, hogy az egyik új törzsi tagodat a kecskére, a másikat pedig a búzára állítod, mivel mind a kettőn már áll egy-egy törzsi tagod.



Lépés

Amikor ezt az akciót választod, akkor annyi lépést kapnak a törzsi tagjaid, amennyit az eredményjelző mező melletti vonal mutat ott, ahol az eredményjelölőd áll. Minél magasabba tolod fel a jelölődet az eredményjelző mezőn, annál több lépést kapsz. A lépéseidet tetszésed szerint lelépheted 1 törzsi tagoddal a tájlapkáidból kialakított területen, vagy eloszthatod több törzsi tagod közt, akik a területeden állnak. Ha úgy látod jónak, lemondhatsz a lépésekről.



Nézzünk erre egy példát! Te vagy a fekete játékos. 3 lépést kapsz, amiket elosztasz két törzsi tagod között. Az egyikkel 2 tájlapkát, a másikkal pedig 1 tájlapkát lépsz.



Felfedezés

Amikor ezt az akciót választod, akkor annyi tájlapkát húzhatsz a zsákból, amennyit az eredményjelző mező melletti vonal mutat ott, ahol az eredményjelölőd áll. Minél magasabba tolod fel a jelölődet az eredményjelző mezőn, annál több tájlapkát húzhatsz.

Miután kihúztad az összes (neked járó) tájlapkát, hozzáillesztheted őket a meglévő területedhez.



Nézzünk erre egy példát! Te vagy a fekete játékos. 2 tájlapkát húzhatsz a zsákból. Kihúzol egy búza és egy arany tájlapkát, amiket a területedhez illesztesz.

FIGYELEM! A lerakott tájlapkák a játék végéig ottmaradnak, ahová leraktad őket. A tájlapkáidat már nem helyezheted át később a játék folyamán.

Tudásszerzés

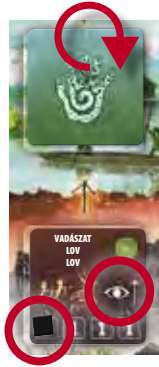


Ha szeretnél valamilyen tudást megszerezni, akkor olyan akciókorongot kell választanod, amelyiken „kéz” van.

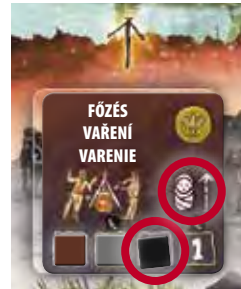
- Minden játékosnak az **első korszakban** kell kezdenie a tudásszerzést. A tudásszerzéshez mindig rendelkezned kell a szükséges erőforrással. Legalább egy törzsi tagodnak állnia kell a szükséges erőforráson, azonban az erőforrást nem kell beadnod.
- Tedd az egyik tudásszerzés-jelölődet az egészen balra fekvő tudáslapka első szabad mezőjére. Megkapod érte medvefogakban a győzelmi pontokat.

MEGJEGYZÉS: a medvefogakat szükség szerint átválthatod a közös készlettel. A játék során nem vagy köteles elárulni a játékostársaidnak, hogy mennyi medvefogat szereztél.

- Amikor „**villám**” van a tudáslapka mezőn, ahová a tudásszerzés-jelölődet tetted, akkor fel kell fordítanod a korszakhoz tartozó eseménykorongok-pakli legfelső korongját (ezen is látod a villámot). Olvasd fel a korongon álló szöveget, majd fektesd az **eseménykorongot az akciósor végére**. Ezt az eseményt most nem csinálod meg. Majd az a játékos csinálja meg a lépésében ezt az eseményt, aki ezt a korongot választja.
- Minden tudáslapka jobb oldalán van egy **eredményjelző szimbólum** és egy nyíl. Tedd az **eredményjelölődet 1 szinttel feljebb** az adott eredményjelző mezőn. Ettől kezdve ezt az akciót **erősebben** használhatod.
- Amikor egy játékos a tudásszerzés-jelölőjét egy tudáslapka **első szabad mezőjére** teszi, akkor fel kell fordítania a tudáslapka **felett fekvő tudáslapkát** a következő korszakból. Így mindenki láthatja, hogy milyen erőforrásokra lesz majd szükség ahhoz a tudáslapkához. A második korszakban **2 egyforma** erőforrás van, a harmadik korszakban pedig **3 egyforma erőforrás van**.

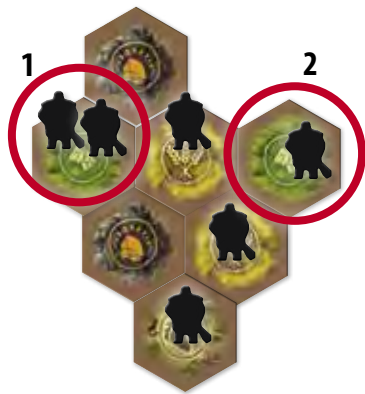


1. példa: te vagy a fekete játékos. A vadászat tudáslapkát választottad. Mivel te vagy az első, aki ezt választja, a balszélső mezőre teszed a tudásszerzés-jelölődet. Azonnal kapsz 2 győzelmi pont értékben medvefogakat. A tudáslapka a „felfedezés” szimbólumát látod, ezért 1 szinttel feljebb teszed ott az eredményjelölődet. Most átfordítod a tudáslapka felett fekvő tudáslapkát a következő korszakból. Mivel „villám” van tudáslapka mezőn, ahová a tudásszerzés-jelölődet tetted, fel kell fordítanod a korszakhoz tartozó eseménykorongok-pakli legfelső korongját, amit felolvasás után az akciósor végére kell tenned.



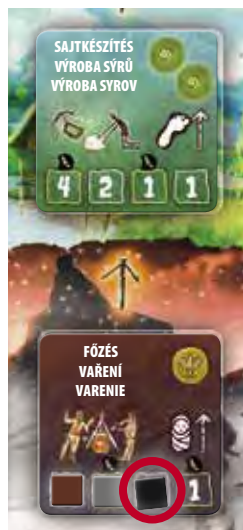
2. példa: ismét te vagy a fekete játékos, de most a „főzés” tudáslapkát választottad. Mivel a barna és a szürke játékosok már megszerezték ezt a tudást, így te a 3. mezőre teszed a tudásszerzés-jelölődet. Azonnal kapsz 1 medvefogát, 1-es értékkel. A tudáslapka az „utód” szimbólumát látod, ezért 1 szinttel feljebb tolod ott az eredményjelölődet.

FONTOS: Ha a beszerzéshez **2 vagy 3 azonos erőforrás** kell, akkor rendelkezned kell az elvárt számú tájlapkával az adott fajtaban, és legalább egy törzsi tagodnak állnia kell a szükséges erőforráson. Ez azt jelenti tehát, ha a 2. korszakban 2 kecske az elvárt erőforrás, akkor nem elég, hogy van 2 kecske tájlapkád, **mind a kettőn állnia kell 1-1 törzsi tagnak**.



3. példa: továbbra is te vagy a fekete játékos, és most a „sajtkészítés” tudáslapkát választottad, amihez 2 kecske szükséges. Áll 2 törzsi tagod egy kecske tájlapkán, ez így kevés, hiszen 2 kecskére van szükség. Szerencsére van egy második kecske tájlapkád is, és azon is áll egy törzsi tagod. Így már megszerezheted a sajtkészítést.

- Mind a második, mind a harmadik korszakra érvényes az a szabály, hogy csak akkor szerezheted be a magasabb korszakban az ismeretet, ha az alatta lévő tudáslapkát már megszerezted a korábbi korszakban. Tehát egy tudásszerzés-jelölődnek ott kell állnia.



Folytatás a 3. példához: ha te (fekete játékos) nem tudnál „főzni”, nem tanulhatnád meg a sajtkészítést.

FONTOS! Minden játékos minden tudáslapkát csak egyszer szerezhethet be. Tehát senkinek sem lehet 2 vagy több tudásszerzés-jelölője egy tudáslapkán.

Tájlapkák használata jokerként

- Ha nincsen elegendő erőforrásod egy beszerzéshez, akkor **kimeríthetsz egy tájat**.
- Ehhez le kell fordítanod egy tetszésed szerinti olyan tájlapkádát, amelyiken egy vagy több törzsi tagod áll. A törzsi tagokat vissza kell állítanod a lefordított tájlapkádra. Ezt a tájat a játék végéig kimerítetted, azonban a törzsi tagok továbbra is beléphetnek erre a területre.

FONTOS! Ahhoz, hogy egy tájat jokerként használj, legalább 1 törzsi tagnak állnia kell rajta.

- Az **első korszakban kimeríthetsz 1 tájat egy tetszésed szerinti erőforrás helyett**.
- A **második és harmadik korszakban legalább 1 erőforrással rendelkezned kell az elvart fajtában**. A második és a harmadik erőforrás helyett kimeríthetsz 1 vagy 2 tájat (akár különböző fajtajút is).



Példa: megint a fekete játékos vagy. Nincs két kecske tájon törzsi tagod, mint az előző példában, ezért kimeríted az egyik gabona mezőt, és használod jokerként a hiányzó kecske mező helyett. Ehhez le kell fordítanod azt a gabona mezőt, amelyiken legalább egy törzsi tagod áll, majd vissza kell állítanod a törzsi tagot a lefordított tájlapkára.

A nyillapok



Alapvetően csak akkor szerezheted meg a magasabb korszakban az ismeretet, ha az alatta lévő tudáslapkát már megszerezted a korábbi korszakban. Tehát egy tudásszerzés-jelölődnek ott kell állnia.

- Azonban egyszer a játék folyamán kibújhatsz ez alól a szabály alól egy nyillapka használatával.
- Ehhez le kell tenned a nyillapkadat egy olyan tudáslapkának a sarka mellé átlósan, amelyiken már van egy tudásszerzés-jelölőd, így megszerezheted az átlósan szomszédos tudáslapkát a felsőbb korszakból, akkor is, ha az az alatt lévő tudáslapkát még nem szerezted be.
- A nyíl a játéktáblán marad, és ettől kezdve a többi játékos is használhatja.



Példa: még mindig a fekete játékos vagy. A „szövés” tudást szeretnéd megszerezni azért, hogy megkapd a 6 pontot. Ennek a feltétele 3 önálló kecske erőforrás, erőforrásonként legalább egy törzsi taggal - megvan neked. Mivel még nem szerezted meg a „fémolvasztást”, ezért leteszed a nyiladat a „sajtkészítés” tudáslapka és a „szövés” tudáslapka közé.

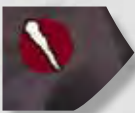
Az eseménykorongok



Az eseménykorongok akkor kerülnek játékba (az akciósorra), amikor „villám” van a tudáslapka mezőn, ahová a tudásszerzés-jelölődet tetted.



Az **eseményt** akkor „játsszátok le”, amikor az **akciósorból** eseménykorongot kell választanod, vagy épp önszántadból azt **választod**. Ha nem akarsz az eseménykorong akcióját, akkor természetesen kihagyhatod az eseménykorongot a megszokottak szerint kagylólapka lehelyezésével.



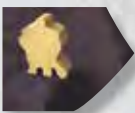
A legtöbb esemény az eredményjelző mezők „erő” mezőjére vonatkozik. Ha ez áll egy eseménykorongon: „... ha te vagy a legerősebb” akkor arra a játékosra gondoltunk, aki az eredményjelző mezők „erő mezőjén” a legmagasabb helyen áll.

Amennyiben több játékos is az első helyen áll, az esemény csak azt a játékost érinti, aki a lépésében ezt az eseménykorongot elvette. Ugyanez érvényes, ha ez áll egy eseménykorongon: „... ha te vagy a leggyengébb”, csak az utolsó helyre gondoltunk.

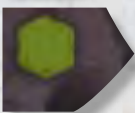
Amikor olyan eseménykorongot választasz, amelyik **eseménye nem érint téged**, akkor az eseménykorongot a hatása érvényesülése nélkül tegyéd ki a játékból.

Példa: ha ez áll az általad választott eseménykorongon: „Elveszítesz 2 győzelmi pontot, ha te vagy a leggyengébb!”, viszont te a legerősebb vagy. Ebben az esetben nem veszítesz el egyetlen pontot sem.

Ha minden játékos jelölője ugyanazon az eredményjelző mezőn áll, akkor mind egyformán a legerősebbek, illetve a leggyengébbek.



Amikor törzsi lakost veszítesz el, akkor maximum annyit vesz le a területedről, hogy 1 maradjon. Az utolsó törzsi lakosodat nem veszíted el.

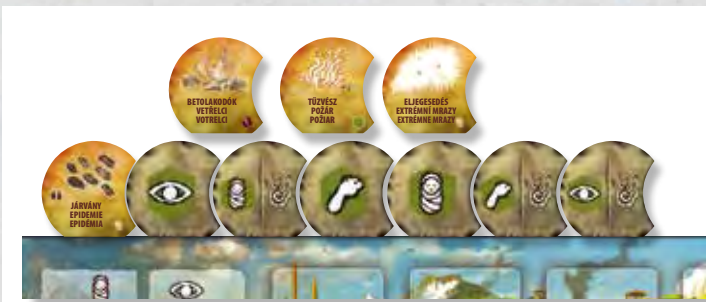


Amikor egy tájat kell kimerítened, nem kell, hogy álljon rajta törzsi tagod. Átfordíthatsz olyan tájlapkát, amelyiken nem áll figurád.

Ha egy esemény minden játékost érint, akkor az összes játékos, kezdve az aktív játékosal végrehajtja az eseményt, őt követi a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban.

Miután az eseménykorong hatása érvényesült, tegyéd ki a játékból.

Az **első és a második korszak** eseménykorongjait tegyéd vissza a játék **dobozába**.



A **harmadik korszak** eseménykorongjait viszont mindig fektessétek a **játéktábla mellé**. Így látjátok, hogy mennyi esemény következett be a játék folyamán, ugyanis ezek hozzák el majd a játék végét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a körnek a végén ér véget, amikor a játékosok számától függően megadott számú eseményeket érvényesítettétek az utolsó korszakban

2 játékos esetén 2 esemény
3 játékos esetén 3 esemény
4 játékos esetén 4 esemény

FONTOS! Az eseményt ténylegesen érvényesítenetek kell. Az nem elég, ha felfordítottátok, és az akciósorra fektettétek az eseménykorongot. Amint ez bekövetkezik, a megkezdett kört még végigjátsszátok, egészen a kezdőjátékosig (akinek a tűzkő van). Ezután állapítsátok meg a győzelmi pontokat.

A játék végi értékelés

1. Eredményjelző mezők

Attól függően, hogy kinek melyik mezőn áll az eredményjelölője az utód, felfedezés és lépés mezőkön, **6, 3, vagy 1 pontot kap**.



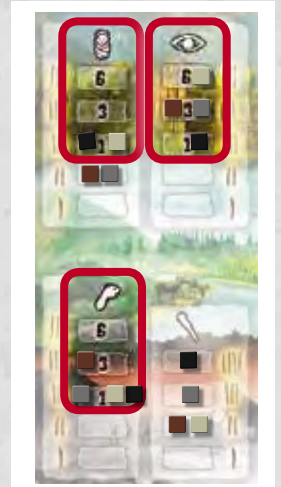
2. A legtöbb törzsi lakos

Akinek a legtöbb törzsi lakost sikerült betelepítenie, tehát a legkevesebb lakosa maradt a készletében, **2 pontot kap**.



3. A legtöbb felfedezett terület

Akinek a legtöbb nem kimerített (nem átfordított) felfedezett területe (tájlapkája) van, **2 pontot kap**.



MEGJEGYZÉS: Amennyiben a törzsi lakosok, vagy a felfedezett területek összesítésekor az első helyen egyezőség van, minden érintett megkapja a 2 pontot.



4. Medvefogak

Végül adjátok hozzá a pontjaitokhoz a megszerzett medvefogakon álló győzelmi pontokat.

Az a játékos lett a győztes, aki a játék folyamán a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az a győztes, akinek van kagylója. Amennyiben még így is egyezőség van, akkor az a játékos a győztes, aki kevesebb területet merített ki. Ha még így is sincs egyértelmű győztes, akkor a játéknak több győztese lett!

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Amikor nincs több törzsi tag a készletedben

Abban az esetben, ha elfogytak a törzsi tagok a készletedből, mert, már mind a területeden áll, áthelyezheted a területeden az egyik törzsi tagodat, amikor „utódot” kapsz.

Elfogytak a tájlapkák

Abban az esetben, ha kiürült a zsák, és „felfedezés” akciót csinálnál, visszafordíthatod egy olyan kimerített tájlapkádát, amelyiken nem áll törzsi tagod. Ha ez nem lehetséges, akkor nem választhatod a „felfedezést”.