



NOVEMBER



A Game by Pierrot



Piatnik termékkód: 723896
© Piatnik, 2021

piatnik.com



A JÁTÉK TARTALMA

122 területlapka, ebből
12 megkülönböztetett
jelzéssel a fordulójelző
is egyben



1 sámándomb:
lépcsőzetes
akcióválasztó
elem



számozott
lépcsők
sorrendjelző
sáv

22 ragadozó lapka:
narancssárga
mancsnyomos hátlappal



46 prédaállat lapka:
zöld mancsnyomos
hátlappal



8 akcióválasztó áldozati
kosár négy színben
(játékosonként 2)



40 fehér jelölőkorong
(játékosonként 10)



12 vadász négy színben
(játékosonként 3)



4 jurta négy színben
(játékosonként 1)



4 tereptábla
(játékosonként 1)



4 tábortábla
(játékosonként 1)



A JÁTÉK CÉLJA (HÁTTÉRTÖRTÉNET)

A nomád törzs elhagyja a táborhelyét, és a hallomásból ismert régi szent helyhez közel szeretne letelepedni. Az ismeretlen táj felfedezésére és vadak elejtése céljából előre küldi a legjobb vadászát, aki megkeresi az optimális utat és ételmet is szerez. Azért, hogy szerencsével járjon, a törzs sámánja sűrűn imádkozik a természet istennőjéhez.

ELŐKÉSZÜLETEK

- ◆ Külön-külön keverjétek meg a fordulójelzővel ellátott **területlapkákat** (világosbarna hátlap) és az egyéb területlapkákat (sötétbarna hátlap), majd ezeket tegyétek az asztalra képpel lefelé, 8 pakliba rendezve (1 paklit képezve a fordulójelző lapkákból, 7 paklit a többi lapkákból). Ezután fordítsatok fel a játéktér közepére (kirakat) 1-et a fordulójelző lapkákból és 7-et a jelöletlen lapkákból (minden pakliból vegyetek el 1-et).
- ◆ Helyezzétek a **prédaállat lapkákat** a zöld húzózsákba, a **ragadozó lapkákat** a narancssárga húzózsákba, majd húzzatok az asztal közepére helyezett területlapkák mellé, a kirakatba 2 prédaállat- és 1 ragadozó lapkát.
- ◆ Építsétek össze a **sámándombot** az ábra alapján, majd tegyétek az asztal közepére, mindenki által elérhető helyre.





Ezután minden játékos vegyen magához:

- ◆ Egy **tereptáblát** a hozzá tartozó **tábortáblával**. Tegyen mindenki a színének megfelelően 2 db **vadászt** a tábortáblájára, valamint tegye a **jurit** és 1 vadászt a tereptábla bal felső sarkában található indulási mezőre. Mindenki vegye magához a 10 fehér **jelölőkorongot**, és tegye a tábortábla mellé.
- ◆ 2 db véletlenszerűen húzott **területlapkát** (ez semmiképpen nem lehet fordulójelölő lapka!).
- ◆ 3 és 4 játékos esetén egy, 2 játékos esetén két saját színű **áldozati kosarat**.



Sorsoljatok kezdőjátékost. Ő tegye az áldozati kosarát a sámándomb alján lévő sorrendmezők közül a bal elsőre. A többiek – az óramutató járásával megegyező irányban egymás után – helyezték a következő üres mezőkre a kosarukat.

EGY FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

A cél eléréséhez 12 forduló áll rendelkezésetekre. Minden fordulóban 1 világosbarna hátlapú fordulólapka kerül játékba, így pontosan nyomon követhető, hogy hol tart a játék. Minden forduló 3 fázisból áll.

- ◆ 1. fázis: **IMÁDKOZÁS** - Először a kezdőjátékostól kezdve, a sorrendsávnak megfelelően haladva tegyétek fel az áldozati kosaratokat a sámándomb valamelyik lépcsőfokára, ezzel meghatározva a forduló további részére a lehetőségeiteket.
- ◆ 2. fázis: **FELFEDEZÉS** - Ezúttal a sámándombon fentről lefelé haladva kerültök sorra, és a választott pozíciótok alapján területlapkákat és/vagy állatlapkákat vesztek magatokhoz (összesen 0-5 db-ot).
- ◆ 3. fázis: **AKCIÓK** - Annyi akciót hajthattok végre, amennyit a sámándombon megszerzett pozíciótok enged (0-5). (Ha nem tudtok, vagy nem akartok a választott pozíciótoknak megfelelő számú akciót elvégezni, akkor kevesebbet is elvégezhetek.)

Ezek után ellenőriznetek kell, hogy nem maradt-e 7 lapkánál több a kezetekben (amennyiben több maradt, a többletet el kell dobnotok a tábortáblátokon kijelölt helyre), valamint meg kell határoznotok a következő forduló játékosrendjét (ennek részletezését A forduló vége c. részben olvashatod).

A JÁTÉK MENETE, AZAZ A 3 FÁZIS RÉSZLETESEBBEN



1. fázis: IMÁDKOZÁS

Ebben a fázisban a kezdőjátékossal kezdve, a sorrendmezőkön meghatározott sorrendben tegyétek fel a kosaratokat a sámándomb egyik üres lépcsőfokára (minden szintre csak egyetlen kosár kerülhet). Ez meghatározza a következő fázis cselekvési sorrendjét, valamint azt, hogy ki hány játékelemhez és akcióhoz jut a fordulóban.

Néhány példa: A sárga játékos az 1-es számmal jelzett (legfelső) lépcsőfokra helyezte a kosarát, a felfedezésfázisban nem vesz fel területlapkát és/vagy állatlapkát, cserébe az akciófázisban 5 akciót is végrehajthat, és biztosan ő lesz a következő forduló utolsó játékosa.



A lila játékos viszont az 5-ös számú lépcsőfokra tette a kosarát, így 4 felfedezésre és 1 akcióra lesz lehetősége, illetve a következő fordulótól vélhetően átveszi a kezdőjátékos szerepét - ha más játékosnak nincs kosara a legalsó lépcsőfokon.



2 játékos esetén mindkét fél 2-2 kosarat használ a játék során. Minden páratlan számú fordulóban felrakják 1-1 kosaratokat, majd ezek a helyükön maradnak a következő fordulóra. A páros számú fordulóban a sámbóndombon lévő kosarakat fordítsátok fejjel lefelé (ezzel jelezve, hogy azok az előző alkalommal kerültek oda), a másik kosarat pedig a még szabad helyek egyikére helyezzék az aktuális játékosrendben. Csak ezek után távolíthatják el mind a 4 jelölt a sámbóndombról.



2. fázis: FELFEDEZÉS

Az előző fázisban megszerzett pozícióknak megfelelő felfedezést tesznek, tehát mindenki legfeljebb annyi területlapkát (a fordulójelző lapka is területlapkának számít) és/vagy állatlapkát vehet fel a kirakatból összesen, amennyit a sámbóndomb mutat az áldozati kosara mellett.

A választást a sámbóndomb legmagasabb szintjén álló kosár tulajdonosa kezdi, és fentről lefelé követik őt a játékosársai.

A választott területlapkák a kezetekbe kerülnek.

A választott állatlapkát viszont azonnal le kell tennetek vagy a táblákra, egy (általatos választott) azonos ikonnal jelölt, és még nem foglalt területlapkára, képpel felfelé, vagy raktározhatjátok a tábor tábláitokon is (az erre szolgáló, világos lábnyommal jelölt helyeken a tábla felső részén), későbbre halasztva a felhelyezésüket. Itt azonban legfeljebb 3 állatlapkát tárolhattok. Ha a 3 lapkahely megtelt, új állat felvételekor helyet kell felszabadítanotok: ezt egy állat eldobásával vagy a tereptáblára helyezéssel érhetitek el. (Egy állatlapka lehelyezése a tereptáblára nem számít önálló akciónak.) Ha a kirakatból állatot vesz fel, azt mindenképpen el kell helyezned valahol, akár egy másik, a tábor tábla tetején tárolt lapka eldobása árán is.



Fontos! Amennyiben az 5. vagy a 6. lépcsőfokon valakinek már nem jut elegendő mennyiségű lapka a kirakatból, a hiányzó darabszámot felhúzhatja véletlenszerűen a még lefordított területlapka paklikból. (Erre csak akkor kerülhet sor, miután az utolsó elemeket is elvette a kirakatból). Azonban nem húzhat lapkát a világosbarna háttérű (fordulójelölő) lapkák paklijából, sem az állatok zsákjából.

3. fázis: AKCIÓK

Az akciófázisban annyi akciót végezhetsz, amennyit a sámándombon szereztél. Akciónak a következő 3 művelet számít:

- a) a vadász mozgatása
- b) a sátor tábor költöztetése
- c) területlapka lehelyezése

Ezek közül bármelyiket akár többször is elvégezheted, ha azzal nem léped túl a keretedet. Az akciók sorrendje is tetszőleges, valamint nem kötelező az összes akciólehetőségedet kiaknáznod. Gyakorlott játékosok az akciófázist szimultán is végezhetik, azaz nem kell várniuk egymás műveleteire.



A) A VADÁSZ (VAGY VADÁSZOK) MOZGATÁSA

1 akció során egy oldalszomszédos területlapkára mozgathatod a vadászfigurádat.

(1. ábra)

Ha a vadász olyan területre lép, ahová korábban már lekerült egy prédaállat (zöld jelölésű állatlapka), akkor a lapkát képpel lefelé kell fordítanod - ezzel jelezvén, hogy a vadász elejtette azt az állatot. (2. ábra) Egy prédaállat levadászásához csupán egyetlen vadászra van szükség. (Minden elejtett és a játék végén a tereptáblán lévő prédaállat - lefordított zöld lapka - 1 pontot ér a végső elszámolásnál.)

A ragadozó nagyvadakat (narancs jelölésű állatlapka) azonban csak úgy tudja egy vadász levadászni (azaz csak akkor léphet egy olyan lapkára, amelyen ragadozó található), ha a táborlakók segítik ebben. Ezt tehát úgy teheti meg, ha a sátor tábor a nagyvad melletti oldalszomszédos területlapkák egyikén áll. (3. ábra) Az elejtett ragadozót szintén az állatlapka lefordításával kell jelölnöd. (Minden elejtett és a játék végén a tereptáblán lévő ragadozó állat - lefordított narancsszínű lapka - 3 pontot ér a végső elszámolásnál.)

A vadászat nem számít külön akciónak, ez csupán a vadász mozgásának velejárója. (Másképp: maga a mozgás számít 1 akciónak, a vadászat nem kerül további akcióba.)

Ha már több vadászod is játékban van, bármelyikkel léphetsz, azzal is, amelyet épp az előző akció során szereztél.



B) A SÁTORTÁBOR KÖLTÖZTETÉSE



A sáttortábor mozgatásához egy már le vadászott préda- vagy ragadozó lapkát kell levenned a tábláról, és átraknod a tábor táblád alsó részén e célra kijelölt, jurttával jelzett három lapkahely egyikére. (4. ábra) Ezzel egy oldalszomszédos mezőre költöztetheted a sáttortábor jelképező jurttát. (5. ábra) (Vedd figyelembe, hogy a tereptábláról lekerült állatlapkák a játék végén nem számítanak bele a pontozásba.)



Tábor csak olyan területre mozgathatsz, ami már felfedezésre került (de akár vízre is). Az áthelyezést nem befolyásolja, ha az adott mezőn egy lefordított állatlapka vagy egy vadász tartózkodik, azonban nem választhatsz olyan terület, amin egy színével felfelé fordított (még nem le vadászott) állatlapka található. (6. ábra)



Újabb vadászok: Ha a tábor táblára felkerül a harmadik elejtett állatlapka (háromszor mozgattad ilyen módon a sáttortábor), a csapatod egy újabb vadással bővül. Ekkor vedd el egy vadászfigurát a tábor tábládról, és helyezd azt arra a mezőre, ahol a tábor éppen áll. Az új vadászt akár már a következő akcióddal mozgathatod. Ezután távolítsd el a tábor tábládról ezt a 3 állatlapkát (kikerülnek a játékból), hogy újabb le vadászott állatoknak teremts helyet. A játék során ilyen módon összesen két új vadászt hozhatsz be a játékba. (7. ábra)

C) TERÜLETLAPKA LEHELVEZÉSE

Minden egyes területlapka lehelyezése a tereptáblára 1 akcióba kerül.

A következő **illesztési szabályoknak** megfelelően tehetsz le területlapkákat:

- ◆ Mindenki csak a kezében lévők közül rakhat le lapkát.
- ◆ Az érintkező területlapkák a tereptípusoknak egyezniük kell, az illesztéseknél található motívumokra azonban nincs ilyen követelmény.

Amennyiben sikerül úgy lehelyezned egy területlapkát, hogy ennek hatására az oldalak mentén a színes motívumfelek egy vagy több teljes motívumot alkotnak, a következő extra lehetőségekhez jutsz:

Zöld motívum esetén húzz a zöld zsákból véletlenszerűen egy prédaállatot. Az állatlapkát azonnal lehelyezheted a tereptáblára, egy megfelelő ikonnal ellátott területlapka tetejére. Ha nincs ilyen lehetőség, akkor az állatlapkát tedd a tábortábla felső sávjában fehér lábnyommal jelölt 3 lapkahely egyikére.

Narancs motívum esetén húzz a narancssárga zsákból véletlenszerűen egy ragadozó állatot, majd azt lehetőség szerint helyezd le a tereptáblára, egy megfelelő ikonnal jelzett területlapkára. Ha nincs ilyen lehetőség, akkor az állatlapka a tábortábla felső részére is tehető, a három fehér lábnyommal jelölt lapkahely egyikére.

Rózsaszín motívum esetén válassz egyet a tábortáblád felső részén látható 16 bónuszlehetőség közül, és takard le azt egy fehér koronggal. A bónuszt azonnal megkapod. A letakart bónuszokat már nem szerezheted meg újra. Minden játék során legfeljebb 10 bónuszlehetőséget szerezhetsz a 10 fehér korong felhasználásával.

Fontos! A rózsaszín motívum magán a tereptáblán is megtalálható. Erre a bónuszra akkor is igényt tarthatsz, ha a frissen lerakott lapkád letakart egy rózsaszín, kerek motívumot a tereptáblán.

Ha a területlapkák összeillesztése (zöld vagy narancs motívum), vagy a tábortábla bónuszai révén jutsz újabb állathoz, dönthetsz úgy is, hogy a frissen szerzett állatlapkát dobod el a tábortábládon lévők helyett.



Amikor egy területlapkát helyezel le a tereptáblára, egyszerre több bónuszlehetőség is érvényesülhet: például letakarhatsz egy rózsaszín motívumot, emellett a lapkaillesztések mentén azonos színű motívumok állhatnak össze, és a lehelyezett lapkára azonnal ráerakthatsz egy odaillo állatlapkát is. Ilyen esetekben mindig te magad választhatod meg a műveletek sorrendjét.

ÁLLATLAPKA LEHELVEZÉSE (NEM SZÁMÍT AKCIÓNAK!)



Állatot a **FELFEDEZÉS** fázisban is lehelyezhetsz a tereptáblára, közvetlenül azután, hogy felvetted azt a kirakatból, valamint az **AKCIÓK** fázisában is, a tábortáblán tárolt lapkák közül. Az állatlapkák lehelyezése azonban soha nem számít külön akciónak.

Egy körben több állatot is lehelyezhetsz. Állatlapkát csak egy olyan területlapkára tehetsz, amin nincs sem a sáttortábor, sem vadászfigura, de más (fel- vagy lefordított) állatlapka sem. Ezen túlmenően, a területlapkán látható állatikonok közül az egyiknek meg kell egyeznie a felhelyezendő állat ikonjával. (A fehér ikon a területre helyezhető prédaállatot, a fekete a ragadozót mutatja.)

A táblára helyezett állatot később csak az erre szolgáló bónuszakcióval helyezheted át egy másik területlapkára és/vagy veheted le a tábláról. Az elejtett vadat szimbolizáló, lefordított állatlapka pedig mindaddig a táblán marad, amíg azt te magad el nem távolítod a sáttortábor mozgatása céljából (lásd fentebb). Az esetlegesen eldobásra kerülő egyéb állatlapkákat tedd a megfelelő színű húzózsák mellé, ne dobd vissza azokat a zsákba. Amikor az egyik húzózsák kiürülne, töltsétek fel újra az ott összegyűlt lapkákkal.

A FORDULÓ VÉGE



Az összes akció elvégzése után a sámándombon a legmagasabb szinten álló játékos vegye el a kosarát, és tegye azt a domb alján lévő sorrendmezők jobb szélső mezőjére. A következő játékos - az, aki most áll a legmagasabb pozícióban - a saját kosarát az előző játékos kosara mellé helyezi a sorrendmezőkön, és így tovább. Tehát a következő forduló kezdőjátékosa az lesz, aki ebben a fordulóban a domb aljához legközelebb rakta le az áldozati kosarát.

Újabb forduló indítása előtt dobjatok el minden megmaradt lapkát a kirakatból (kikerülnek a játékból), majd helyeztetek ki újabb 8 színűre fordított területlapkát (ebből 1 fordulójelző legyen), és húzzatok melléjük a zsákokból 1 ragadozó- és 2 prédaállatot.

A JÁTÉK VÉGE

A 12. forduló elején a kirakatra kerül az utolsó világosbarna hátoldalú területlapka. Ez jelzi, hogy az utolsó forduló három fázisa következik, amelyeknek lezárulásával véget ér a játék.

Ezután az alábbiak szerint számoljátok össze, hogy vándorlásotok során mennyi pontot értetek el:

Minden levadászott **prédaállat** (a területlapkákon lévő lefordított zöld lapka) 1 pontot ér.

Minden levadászott **ragadozó** (a területlapkákon lévő lefordított narancs lapka) 3 pontot ér.

A játék végére kialakult tereptábla térképen pontokra válthatók az egyes összefüggő **tereptípusok**, a kiterjedésük révén. Egy tereptípus olyan méretű, ahány egymással összefüggő területlapkán terül el. A területek pontszámításánál az **ÖSSZES** egybefüggő terület pontot hozhat, akár az azonos tereptípusokból több is.

| TEREPTÍPUS | 2 | 3 | 4 | 5 | 6(+) |
|-----------------------------------|---|---|---|---|--------|
| RÉT (VILÁGOSZÖLD) | 0 | 0 | 0 | 2 | 4(+2)* |
| ERDŐ (SÖTÉTZÖLD) MAXIMUM 8 PONT | 2 | 4 | 8 | 8 | 8 |
| SIVATAG (VILÁGOSBARNA) | 0 | 0 | 2 | 4 | 6(+2)* |
| HEGYVIDÉK (SZÜRKE) MAXIMUM 8 PONT | 2 | 4 | 6 | 8 | 8 |
| TÓ ÉS MOCSÁR (KÉK) MAXIMUM 8 PONT | 2 | 4 | 6 | 8 | 8 |
| | * Minden további területlapka +2 pontot ad. | | | | |

A **sátortábor** pozíciója szerint 16 pont jár, ha sikerült eljutni a romtemplom mezőjére; ha bármely másik mezőn áll a tábor, az adott mező értékének megfelelő pont a jutalom (a tábláról leolvasható érték szerint -6 és 12 között)

Ezek után az eredményből vonjatok le minden, a tereptáblán le **nem fedett mezőért** 1-1 pontot.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén a sátortábor pozíciója dönt; ha ekkor is döntetlen áll fenn, a legtöbb (területlapkákon maradt) elejtett ragadozó dönti el a versenyt az egyezőségben érintettek között.

Példa: Pontozás a mellékelt játékállás esetén:

| | | | |
|-------------------------------|-----------------------|-------|-------------|
| AZ ELEJTETT PRÉDAÁLLATOKÉRT | 3 ELEJTETT ÁLLAT | 1P×3 | =3P |
| AZ ELEJTETT RAGADOZÓKÉRT: | 4 ELEJTETT ÁLLAT | 3P×4 | =12P |
| A RÉTEKÉRT: | 6 TERÜLET + 8 TERÜLET | 4P+8P | =12P |
| AZ ERDŐKÉRT: | 2 TERÜLET + 2 TERÜLET | 2P+2P | =4P |
| A SIVATAGOKÉRT: | 8 TERÜLET | 10P | =10P |
| A HEGYEKÉRT: | 5 TERÜLET | 8P | =8P |
| A TAVAKÉRT | 3 TERÜLET + 2 TERÜLET | 4P+2P | =6P |
| A TÁBOR POZÍCIJÁÉRT: | | | =12P |
| A TEREPTÁBLA NEM FEDETT MEZŐI | 4 TERÜLET | -1P×4 | =-4P |
| | | | =63P |



Elérhető bónuszok a tábortáblán:



Dobj ki egy már lehelyezett területlapkát a tereptábláról. (1x)



Cseréld ki egy már lehelyezett területlapkát a kezekben lévővel (a lapkát dobd el). (1x)



Húzz fel egy prédaállat lapkát a zsákból. (2x)



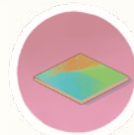
Húzz fel egy ragadozó állat lapkát a zsákból. (2x)



Válassz: húzz egy prédaállatot vagy ragadozót a zsákból. (2x)



Lépj a vadászoddal egy szomszédos területlapkára (és alkalmasint ejts el egy vadat). (2x)



Húzz fel egy területlapkát (de nem fordulójelzőt!) a lefordított készletből, és vedd azt a kezvedbe. (2x)



Mozgass el a tereptáblán egy már lehelyezett állatlapkát egy másik területre (az állatnak megfelelő helyre). (1x)



Dobj el a tereptábláról egy lehelyezett (de nem lefordított) állatlapkát. (1x)



Mozgasd át egy szomszédos területlapkára a sátoztáborodat. (1x)



Helyezz át egy már lerakott területlapkát a tábládon (az illesztési szabályok szerint). (1x)



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu | www.piatnik.hu



Kedvelj minket!
www.facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt,
mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.