

Ajáték története

A szerzők tollából:



Tikal egy nagyon sikeres expedíció fedezte és tárta fel, melyet Prof. Kramer és Kiesling vezetett.

A felfedezés után egy évtizeddel, találtak egy tekercset, melyben utalás volt egy elveszett templomra, közel az eredeti ásatáshoz.

Ennek híre ment és nyomában újra fellángolt a Tikal iránti szenvedély.

A két tudós elkezdte megvitatni egy újabb közép-amerikai expedíció kilátásait.

A tervezgetés közben találkoztak Prof. Braff és Pauchon-al, egy nemzetközi archeológiai konferencián Genfben.

A két tudós nagyon szerette volna tudni az igazságot a hírről.

Később, ugyanezen a napon, egy kiváló vacsora után elszívtak egy kubai szivart és megittak néhány brandyt, majd a tükör mellett ülve, a két svájci tudós elbővülten hallgatta német kollégái kibontakozó terveit.

Felkiáltással, egyhangúan döntöttek, hogy egyesültek és térnek vissza Tikalba.

Kinevezések készültek, mecénásokat kerestek, összeszedték felszereléseiket, jegyzeteket állítottak össze, és már kész is volt az új expedíció az indulásra.

Útjuk Guatemalába, az ásatás régi helyszínére, eseménytelenül telt el.

Nem sokkal később valóban megtalálták a szomszédos völgyben a rég elfeledett templomot, melyben valaha egy elfeledett király élt. A templom rengeteg meglepetést és sok-sok aranyat ígért. És ezzel elkezdődött a kaland.....

Fordította: SzámlaBarát

<http://www.szamlabarat.hu> - A pénzügyeinek segítője

<http://sztk.szamlabarat.hu> - Társasjáték Klub

A játék összeállítás

Játéktábla

A tábla közepén található az elveszett templom.
A játék kezdetén 10 helység már fel van fedezve,
de ásásra még nem került sor! (Hiszen ez lesz a feladat!)
Apránként az összes helység felfedezésre kerül és minden
játékos ki fog ásni néhányat ezek közül, hogy a lehető
legtöbb pontot nyerje.

Felfedezett templom helység

Üres templomhelyek, melyek még elérhetetlenek
a felfedezésnek, amíg fel nem tárják azokat.

Az erdő



A folyó, a tábla szélén fut körbe, ezen lehet mozogni a csónakokkal.
A folyó nem fut teljesen körbe a táblán, és ahogy látszik majd a szabályban, az átkelés az erdőn a szállító csónakkal, nem ingyenes!

Két hidroplán látszik a játék területén, amivel kincseket lehet szállítani.

A templom körül 6 titkos szoba található.
Mivel ezek titkosak, ki kell játszani egy titkos átjáró lapot, hogy feltárásra kerülhessenek.



A templom körül futó fal pontozó útként működik.
Minden alkalommal, amikor valaki pontot nyer, azonnal le kell lépni!

A folyó köti össze a hat épületet, melyek oldalain tárgyak és információk találhatóak, amelyek szükségesek a templom feltárásához. A játékban ezeket az "akciólapok" jelentik meg, melyek a játék elején kerülnek elhelyezésre a tábla minden oldalán, az épületek között.



Épület

Akciólapok

A 6 helyszín egyikét és 1 példát láthatsz az akciólapokra, amiket itt találhatsz. Ez a kezdő helyszín, mely egy narancs színű épület, azért, hogy meg lehessen különböztetni a többit.

Speciális kártyák

Hasznos elnyökhöz
juttatja birtokosát.



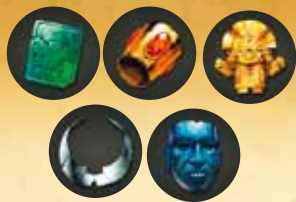
Árazó korong

A szállítandó kincsek értékét mutatja.



A kincsek

A játékban 5 különböző, összesen 25 darab kincs található.



A kulcsok

Ahhoz, hogy át lehessen jutni a templomajtókon, kulcsokra lesz szükség. A kulcsok 5 féle színben léteznek, és minden színben 17 van. A kulcsok gyzelmi pontokat érhetnek.

5 különböző szín kulcslapka



Hátlap



A világos szobák

A világos szín helységeken ajtók vannak, ugyanolyan színűek, mint a kulcsok.

A megfelelő szín kulcs nyitja a megfelelő színű ajtót. Így, lehet pl. egy világos színű szoba, 1 vagy 2 rózsaszín ajtóval.

Az 5 féle szín templom helység



Hátlap



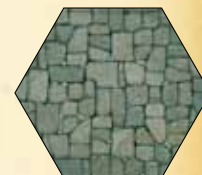
A szentélyek (sötétek)

A szentélyeket az oltárok színei különböztetik meg egymástól. Ezek ugyanolyan 5 színűek, mint a kulcsok és a világos színű szobák ajtóit, de van egy hatodik szentély is, aminek az oltára több színű.

A 6 féle szentély



Hátlap



A színek

Mind az 5 színben megtalálhatóak a kulcsok, az ajtók és az oltárok. Megjegyzés: Minden színhez egy szimbólum társul



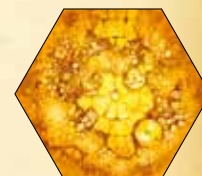
A kincses helység

Ez a helység az utolsó a templomban, amit el kell helyezni a táblán. Ez egyedülálló és nagyon sok gyzelmi pontot ér. Győzd meg róla, hogy nem hagyod ki!

A kincses helység



Hátlap



A táborok

Minden felfedezőnek van saját tábora, ahol tárolja a megszerzett kulcsokat, kincseket, titkos átjárókat és akciólapokat.

A sátor mutatja egyrészt, hogy a játékos használta-e a további feltárási lehetőséget, (ez egy opció, amit a szabályokban lehet felfedezni) másrészt a játék menetének irányát.

A tábor jelző lapján található egy emlékeztető, ahol a játék 2. pontozó fordulójában elérhető pontokat lehet megtalálni.

A sátor színe és a tábori zászlók színe jelöli, hogy az adott játékosnak milyen színű felszerelése van.

A különböző tároló részek:



Sátor

Emlékeztető, a 2. forduló alatt elérhető pontokról.

A zászló és a jegyzetfüzet színe mutatja az adott játékos színét.

A játékosok felszerelése:

Minden játékosnak a következők állnak rendelkezésére: (Egy adott játékosnak, egyféle színű felszerelése lehet!)



20 zászló



1 felfedező



1 felszerelés láda



1 csónak

A játéktér összeállításása

1 Tegyük a táblát az asztal közepére!

2 Minden játékos választ magának egy színt, majd maga elé helyezi a választott színnek megfelelő tábort és a 20 zászlót.

Ezután tegyük a következőket a táblára:

- A** A felfedezőket a templomok kívülré.
- B** A felszerelés ládákat a pontozó útra, a 0/100-as helyre.
- C** A csónakokat a start helyen lévő partra. (narancs színű épület)

3 Minden játékos állítsa a saját sátrát a tábor mellé bal oldalra, jobbra pedig a zászlóit és a kulcsokat.



11 Tegyük fel az akciólapokat a táblára a következők szerint:

4 játékos esetén: Keverjük össze a 24 akciólapot, majd helyezzük fel a táblára képpel felfelé 4-4 darabot az épületek közé.

3 játékos esetén:

Először vegyünk ki 3 akciólapot, a 4-es hátoldalú lapok közül.



2 játékos esetén:

Először vegyünk ki 8 akciólapot vagy a 4-es vagy a 3-as hátoldalú lapok közül.



Aztán keverjük össze a maradék akciólapokat és osszuk szét ketten a 6 oldalra a képen látható darabszámoknak megfelelően.

2 játékos esetén



3 játékos esetén



4 Keverjük össze a 6 szentély lapkát és csináljunk bel le egy halmot képpel felfelé. Tegyük alá a kincses helység lapkát, szintén képpel felfelé, majd helyezzük el a halmot a játéktábla megfelelő helyére.



5 Csináljunk egy halmot a 8 titkos átjáró lapkából és helyezzük el a táblán.



6 Tegyük az árazó korongot a táblára úgy, hogy az egyes számértékek pontosan az egyes kincsekre mutassanak.

7 Keverjük össze a 13 speciális kártyát, majd egy húzópaklit készítve, képpel lefelé helyezzük el a játéktáblán.



8 Keverjük össze a 25 kincses korongot, majd készítsünk bel le 3 halmot - több, kevesebb vagy egyenl nagyságút - és képpel lefelé helyezzük el a táblán.



9 Keverjük össze a 10 világos szín szoba lapkát és képpel lefelé fordítva halmozzuk fel a játéktáblára.

10 A 35 kulcs korongot rendezzük színek szerint és készítsünk bel lük 5 halmot a tábla mellé, képpel felfelé.



Néhány szó...

a 4 felfedező egyikének szerepét, hogy hogyan próbál meg összegyűjteni több pontot, mint a kollégái, az expedíció két hónapja alatt. Ez a két hónap, 2 forduló formájában bonyolódik le, minden körben számos fordulattal. Mindenki a saját körében először felkeres egy területet a 6 közül a csónakjával azért, hogy megszerezzen 1 akciólapot.

Miután a felfedező végez az ásatással az egyik templom helyiségben, -ami pontot ér- azonnal le kell lépni a megfelelő pontszámot a pontozó úton, a felszerelés ládáival.

Minden körnek, az extra pontok elszámolásával van vége.

A két forduló végén, amelyik játékos a legtöbb ponttal rendelkezik, az az év megkoronázott királya.

A játék kezdése

A legfiatalabb játékos kezd.

A köröket az óramutató járásának megfelelően játszuk, ezért a kezdő játékos bal oldalán lesz a második, és így tovább. A tájékozódást, mint egy emlékeztető, a sátrak iránya szabja meg. Mielőtt a játék elindulna, minden játékos (a kezdő játékoskal kezdve) szabadon választ 2 kulcsot, majd képpel felfelé fordítva maga elé helyezi, a tábor mellé. Ez jelképezi a játékos hátizsákját.

Megjegyzés: Ezek a kulcsok teszik lehetővé, hogy át lehessen jutni az azonos színű ajtókon a templomon belül vagy fizetésre is lehet használni, ha keresztül akar menni valaki az erdőn. (Lásd a magyarázat további részét!)



Minden kör két részre van osztva.



1.) Csónak fázis, melynek során mindenki egy akciólapkához jut és a rajta lévő akciót azonnal végre is hajtja. Ez a fázis KÖTELEZ!



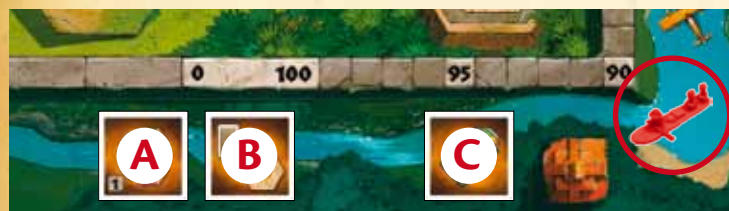
2.) Felfedező fázis, melynek során aki akar helyiséget kereshet és pontokat gyűjthet. Ez a fázis NEM KÖTELEZ!

Megjegyzés: Azonban az új helyiségek keresése mégis erősen javasolt minden körben, annak érdekében, hogy haladni tudjon a játék.

1.) A csónak fázis



Minden kör kezdetén az adott játékos felveheti bármelyik akciólapkát, mely még a játéktáblán van, amíg betartja a következő szabályokat:



Ha az adott játékos szeretne felvenni egy akciólapkát, arról az oldalról, ahol a csónakja éppen van, (például A, B vagy C) akkor felveheti amelyiket szeretné, majd elhelyezi a saját táborának a megfelelő helyén és végrehajtja a lapkán látható akciót.

(Lásd későbbi magyarázat!)

A játék fordulói



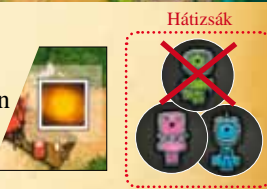
Ha az adott játékos szeretne felvenni egy akciólapkát, amelyik egy másik oldalon van, mint ahol a saját csónak van, akkor a játékosnak át kell navigálni a kérdéses oldalra a folyón. (Az órajárásnak megfelelően.)

Megjegyzés: A folyón való navigálás ingyenes, de egyszerre nem szabad 5-nél több oldalt elre haladni a saját csónakkal.



Ha a csónakot át kell vinni az erdőn, miközben egyik oldalról a másikra navigál valaki, akkor a saját hátizsákban lévő, saját választása szerinti kulccsal kell érte AZONNAL fizetni.

A kulcs a készletbe kerül.



Pontozás: Abban az esetben, ha valaki nem tud kulccsal fizetni, akkor a felszerelés dobozzal vissza kell lépni 10 helyet a pontozó úton.



2.) Felfedez fázis

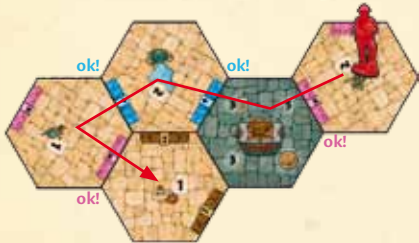
Ez a fázis két részből áll.

A) A felfedez mozgatósa **B) Ásatás**

A) A felfedez mozgatósa: Olyan helységbe lehet átmenni, ahol az adott játékos még nem tett le zászlót.

- ◆ A templomon belül csak olyan helységekben lehet mozogni, ami már fel lett fedezve. (A tábla üres helyein nem lehet keresztül menni!)
- ◆ Bemenni vagy elhagyni a templomot csak úgy lehet, hogy keresztül kell menni egy ajtón, amelyik közvetlenül a templomon kívülre vezet.
- ◆ Ahhoz, hogy át tudjon menni valaki egy ajtón, az ajtó színével megegyező színű kulccsal kell rendelkeznie a hátizsákjában.

Nem kell ténylegesen kulccsal fizetni azért, hogy keresztül mehessen valaki egy ajtón, csak az adott színű ajtóhoz rendelkeznie kell a megfelelő színű kulccsal.



- ◆ Ahhoz, hogy át lehessen menni egyik helységből a másikba, nem kell ajtónak lennie a fal mindkét oldalán. A kék ajtón keresztül át lehet menni a rózsaszín helységből a kékbe.



- ◆ Ha két különböző színű ajtó van a fal két oldalán, akkor mind a 2 megfelelő színű kulccsal kell rendelkezni ahhoz, hogy át lehessen menni az ajtón. (Ahogy a képen is látszik, itt egy sárga és egy zöld kulcsra van szükség.)



- ◆ Egy lépésen belül, bármekkora távolságot meg lehet tenni.

- ◆ Az teljesen megengedett, hogy egy felfedező elhagyja a templomot az egyik ajtón, majd egy másikon bemerjen, mindössze rendelkeznie kell a megfelelő színű kulcsokkal.



SEGÍTSÉG

Ha a játék úgy alakul, hogy valaki egy korábbi tévedés miatt nem tud a saját körében ásatást végezni, akkor kivételes lehet segítségként vásárolhat egy kulcsot, melyet betesz a hátizsákjába. Ez a vásárlás 10 pont levonásával jár.

B) Ásatás: Amikor valaki elérte a maga által választott helységet, ásatásra vállalkozhat. Minden helységben van egy vagy több bónusz. Ki kell választani azt az üres helységet, ami a leginkább érdekes, el kell helyezni rajta egy zászlót, amivel megszerezhet ezek az előnyök. Ezek a következők: gyémánt pontok, speciális kártyák vagy kincsek.



Világos helység	Kincses szoba	Titkos szoba	Szentély	Szentély
1 pont	16 pont	7 pont + 1 kártya	3 pont + 1 kártya	1 kincs

A táblára helyezett zászló megállítja a felfedező mozgását és csak a következő saját körében folytathatja az útját. Kivétel: titkos átjáró lapka (lásd 8.old.) vagy bónusz felfedezés (lásd 9.old.)

Megjegyzés: 1 felfedező minden helységben csak 1 saját zászlót helyezhet le.

Világos színű helységek

Minden világos színű helység pontok megszerzésére alkalmas. Egy újabb világos színű helységet keresni nagyon jó elképzelés, ha az ellenfélnek már van bónusza, mivel ez is gyémánt pontokat ér, az alábbiak szerint:

- ◆ 1 pont minden ajtóért azon helységben, ahol elhelyezésre került egy saját zászló.
- ◆ További 1 pont minden olyan ajtóért, amelyik ugyanolyan színű, mint az előző és már elhelyezésre került rajta egy saját zászló. (bárhol a templomban)

Ez a játékos első zöld helysége

= 2 pont:

2 ajtó (A & B)



Ez a játékos második helysége

= 4 pont:

2 új ajtó (C & D)

+

2 régi ajtó (A & B)



Ez a játékos harmadik kék helysége

= 5 pont:

2 új ajtó (A & B)

+

3 régi ajtó (X, Y & Z)



Akcio lapkák

Minden akciólapkával 1 vagy több akciót lehet végrehajtani.

Például a képen látható lapkával kétféle akciót lehet végrehajtani: megszerezni egy kincset vagy megszerezni egy titkos átjáró lapkát és 1 pontot.

Fontos: Ha egy lapkával egynél több akciót lehet végrehajtani, akkor az adott játékos megszerezheti ket, abban a sorrendben, ahogy akarja.



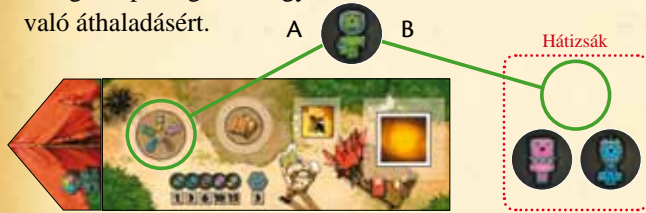
Az akciók



Színes kulcsok: Az adott játékos választ egy kulcsot a készletből és azonnal eldönti, hogy hova helyezi el.

A.) Képpel lefelé a táborba, ezért mind a két pontozó körben megkapja a győzelmi pontokat.

B.) Képpel felfelé a hátizsákba, azért, hogy javítsa a felfedezésmozgásképeségét és/vagy később fizethet vele az erdőn való áthaladásért.



Sokszínű kulcs: Lásd, mint fent, csak bármilyen szín kulcsnak megfelel.



Kincses lapka: Az adott játékos elveszi a legfelső 3 kincses lapkát a halomból, egyet titokban kiválaszt és képpel lefelé elhelyezi a táborában. A maradék kettőt képpel lefelé visszateszi a halomba.



Speciális kártyák: Az adott játékos felveszi a felső 3 lapot a húzópakliból, egyet kiválaszt és képpel lefelé maga elé helyezi. A kártyát azonnal kijátszhatja vagy megtarthatja későbbre. A maradék két kártyát visszateszi a pakliba.



Világos szín helységek felfedezése: Az adott játékos felveszi a legfelső 3 lapkát, kiválaszt közülük egyet és a játéktábla egy üres helyére lerakja. A maradék 2 lapkát visszateszi a halom tetejére. A lapka tájolása szabadon megválasztható.



Titkos átjáró: Az adott játékos felvesz egy titkos átjáró lapkát és elhelyezi a táborában.



Bónusz pontok: A jelzett bónusz pontokat azonnal le kell lépni a pontozó úton.



Szentély felfedezése: Az adott játékos felvesz egy szentély lapkát a halomból és lehelyezi a játéktábla egy szabad helyére. A szentély tájolása addig nem fontos, amíg nincs olyan helység lapka lehelyezve, amin ajtó van.



Pontozás: Az adott játékos választ egy helység színt, ebből 1 a színből minden ajtó 1 pontot ér, azokon a lapkákon, amelyiken saját szín zászló van.

Megjegyzés: Ezekért, csak az adott játékos kap pontokat.

Egy példa: A piros színű játékos nyerhet 5 pontot a kék ajtóért, a narancs színű csak 3-at, attól függően, hogy ki az adott játékos.



A helységek egyéb tudnivalói

◆ A kincses helység elhelyezése automatikus: Amint a templomban csak egy felfedezetlen hely marad, oda azonnal le kell helyezni.



◆ A 6 titkos szoba csak a templom külső részén lehet elhelyezhető, egy titkos átjáró lapkával.



Megjegyzés: A titkos helységeket bármilyen sorrendben fel lehet fedezni.

A titkos átjáró használata

A titkos átjáró lapka teszi lehetővé a felfedezőnek, hogy keresztül menjen egy falon (csak egy falon!) vagy egy olyan ajtón, amelyhez nincs kulcsa.

Amikor az adott játékos kijátszik egy titkos átjáró lapkát, a lépés befejezése után vissza kell tennie a készletbe. Amikor az átjáró megnyílik és a felfedező áthalad, 3 lehetőség közül választhat: 1.) A szabályok szerint normálisan folytatja az útját 2.) Lehelyez egy zászlót és megáll a felfedezővel 3.) Lehelyez egy zászlót, a felfedező pedig azonnal elhagyja a helységet vissza az átjárón keresztül. Az alábbi példákban bemutatjuk a kulcsok és lapkák használatát, illetve hogy az átjáró használata hogyan állítja meg a felfedező mozgását.



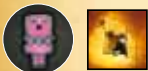
A narancs színű felfedező átmegy a falon, majd folytatja az útját közvetlenül a sárga oltárhoz, mivel van egy rózsaszín kulcsa.



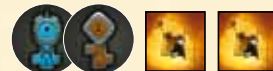
A piros színű felfedező elhagyja a templomot a rózsaszín kulcs segítségével, bemegy a titkos szobába +10 pontért, eldob egy titkos átjáró lapkát, lehelyez egy zászlót, majd elhagyja a helyet, hogy ne legyen zárva, ezzel véget ér a mozgása.



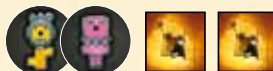
A fekete színű felfedező átmegy az ajtón a titkos átjáró lapkával, felfedezi a rózsaszín helységet és úgy dönt, hogy ott marad, mivel a következő körben a sárga oltárhoz akar menni, a rózsaszín kulcs segítségével.



Az barna színű felfedező, az első titkos átjáró lapka segítségével hozzáfér a barna helységhez, a második pedig a sárga oltárhoz, amelyet azonnal el is hagy. Ez ugyan sokba kerül, de teljesen szabályos.



A piros színű felfedező 2 titkos átjáró lapkát használ fel, hogy elérje az oltárt, de úgy dönt, hogy marad, mivel a rózsaszín kulcsal a következő körben folytathatja a felfedezést.



Fontos: Ha egy felfedező oda-vissza megy egy szobában a titkos átjáró lapka segítségével, akkor azonnal meg kell állnia, miután másodszor átment ugyanazon a falon vagy ajtón.

(Lásd 2 és 4)

A kincsek szállítása

Azért, hogy az adott játékos a kincsekért a lehető legtöbb pontot kapja, fel kell tennie a taborában, majd el kell szállítania az egyik hidroplánnal a játék alatt.

A hidroplánnal szállítani csak akkor lehet, amikor a csónak eléri a hidroplánt, mielőtt átnavigál egyik oldalról a másikra. A kincs elszállításához, meg kell szakítani a csónak utat a hidroplánnal, majd folytatni az utazást a csónakkal a kívánt oldalra. A szállítás 3 lépésben történik:

- 1.) Az adott játékos megváltik annyi egyforma típusú kincset 1, amennyit 1 akar. (Ezek kikerülnek a játékból!)
- 2.) Annyi pontot lelép a pontozó úton, amennyit az árazó kerék mutat. (Darabonként 2 és 5 között változik)
- 3.) Az óra járásának megfelelően elfordítja egyet az árazó kereket, ami megváltoztatja a kincsek szállításáért kapható pontok számát a jövőben.

Megjegyzés: - Nem lehetséges a szállítás a csónakkal való mozgás nélkül! (Kivételek: speciális kártya, lásd 10. oldal)

- Ha az adott játékos kellően hosszú utat tesz meg a csónakkal, akkor néha mindkét hidroplánnal is találkozhat útja során, ezért kétszer szállíthat egymást követően. Ebben az esetben az árazó kereket minden egyes szállítás után közvetlenül, egy hellyel el kell forgatni, az óramutató járásának megfelelően.

- A piros játékos az A oldalról a B oldalra megy, de megszakítja az útját, hogy szállíthasson.

- 4 maszkot szállít.
- A maszkok jelenlegi értéke 3.
- Ezért, azonnal megkapja a 12 pontot.
- Elfordítja az árazó kereket.

- Folytatja az útját a B oldalra, felveszi az X lapkát és a játék folytatódik tovább.



További fel fedezés kul csokkal

1 körben egyszer, lehet ség van a sátor el tt lév zászlókat és kulcsokat használni, a következ k valamelyikére:
 - csinálhat az adott játékos egy további felfedezést, vagy
 - felvehet egy kulcsot a saját választása szerint, amit be kell tennie a hátizsákjába, és NEM a táborába.



Megjegyzés: Az akció végrehajtását, a sátor megfordításával kell jelezni.



Edited by Foxit PDF Editor
 Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
 For Evaluation Only.

Ha az adott játékos egy további felfedezés mellett dönt, akkor ezt a saját körében teheti meg, ezért csinálhat egy felfedezést a csónak fázis el tt, vagy befejezi a körét egy második felfedezéssel.



Lejátssza a vállalt további felfedezést, majd lejátssza a szokásos körét.



Lejátssza a szokásos körét, majd csinál egy további felfedezést.

A 1. fordul ó befej ezése

Az els fordulónak akkor van vége, ha mind a hat oldalról elfogytak az akció lapkák. Az a játékos, aki az utolsó lapkát felveszi, még lejátssza a saját körét a szokásos módon, majd egy forduló közötti pontozást kell végrehajtani.

Fordul ók közti pontozás

Az összes pontozási lehet ség részletezésre került az alábbiakban. Csak a táborban lév kulcsok vehet ek figyelembe a pontozásnál. A hátizsákban lév kulcsok soha nem érnek pontot.

1., A kul csok pontozása

Minden játékos megmutatja a táborában összegy jtött kulcsait, majd összeadja a pontjait a számoló tábla alapján.



Az a játékos, akinek a legtöbb különböző szín kulcsa van, az nyeri a legtöbb pontot. A teljes készletért maximum 15 pont jár.



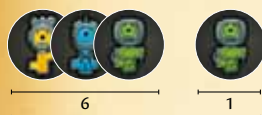
3 különböző szín kulcs = 6 pont



4 különböző szín kulcs = 10 pont

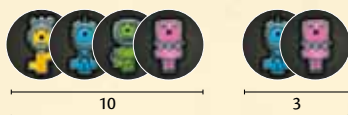
Ha az adott játékosnak valamelyik szín kulcsból több is van, akkor mindegyiket külön kell els számolni.

1.-es példa



Összesen: 7 pont

2.-es példa



Összesen: 13 pont

2., Az oltárok pontozása



Azon játékosok közül, akiknek a zászlója le van helyezve egy szentély oltárjához és a legtöbb, az oltár színével megegyez kulcsa van, 3 pontot nyer.

Ha 2 (vagy több) játékosnak az adott színben 1 egyforma mennyiség kulcsa van, akkor mindkét (vagy több) játékos megkapja a 3 pontot. Amennyiben az adott oltárra zászlót helyez játékosok egyikének sincs megfelel szín kulcsa, akkor minden, erre a helyre zászlót helyez játékos megkapja a 3 pontot.

Néhány példa a szentélyek pontozására:



Tekintet nélkül a kulcsokra, mivel csak a piros játékos helyezett le zászlót, ezért 3 pontot nyer.



A piros és a narancs szín játékos is megkapja a 3-3 pontot, mivel egyiküknek sincs sárga szín kulcsa.



Csak a fekete szín játékos nyer 3 pontot, mivel az egyetlen, akinek van sárga szín kulcsa.



A piros és a barna szín játékos is nyer 3-3 pontot, mivel mindkett nek van 1-1 sárga szín kulcsa, ezért viszont a fekete játékos nem nyer pontot.



Ebben az esetben a narancs szín játékos egyedül nyer 3 pontot, mivel neki több sárga szín kulcsa van, mint a többieknek.



A többszín oltár esetén az a játékos nyer 3 pontot, akinek a táborában a legtöbb kulcs van, tekintet nélkül a színekre.

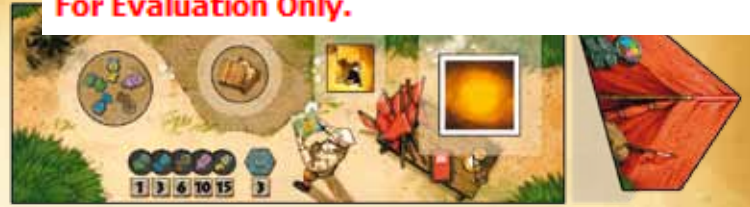
Amikor minden játékos megkapta a neki járó összes pontját, még egyszer újra lefordíthatják a kulcs lapkáikat.

Ezek a lefordított lapkák újra értékelve lesznek a játék végén.

A második fordul ó összeál ítása

Edited by Foxit PDF Editor
Copyright (c) by Foxit Corporation, 2003 - 2010
For Evaluation Only.

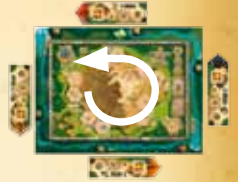
Fordítsuk fel újra a hátzszakot úgy, hogy a felfedezéshez szükséges kulcsok újra láthatóak, -ezáltal használhatóak- legyenek, a forduló alatt. A sátor, a tábor jobb oldalára kerül át, mert a játék iránya megváltozik, tehát az óramutató járásával ellentétes lesz.



Ahogy a játék kezdetén, a csónakok visszakerülnek a kiindulópontra. (A narancs szín épület mellé.)



A fordulót az a játékos kezdi, aki az els forduló utolsó játékos volt. Mivel a játék iránya megváltozott, ezért a második játékos a jobb oldalon ül lesz, stb., tehát az óramutató járásával ellentétes irányba.



Az akció lapkákat össze kell gy jteni és megkeverve kitenni a játéktábla megfelelő helyeire, ahogy látható volt a 3. oldalon.



A folyó folyásának iránya marad az óramutató járásának megfelelő , ezért a csónakkal való közlekedés iránya sem változik meg.

A 2. fordul ó és egyben a j á t é k v é g e

Ez a forduló ugyanúgy ér véget, mint az els , (az összes akció lapka felvételre és kijátszásra került), de egy utolsó speciális kör kezd dik, minden játékos utoljára léphet egyet a felfedez jével annak érdekében, hogy lehelyezhessen egy utolsó zászlót és megkaphassa érte a pontokat.

A helyezéseket a végs pontozás dönti majd el.



A végs pontozás ugyanúgy történik, mint az els forduló végén, a következ két kiegészítéssel:



1 Minden kincsért 1 pont jár, amit az adott játékos nem tudott elszállítani.



2 A játék végén, néhány speciális kártya birtokosa, (lásd alább) a rajta jelzett pontokat megkapja.

Az a játékos nyeri a játszmát, akinek a végs értékelés után a legtöbb pontja lesz.

Ha az els két (vagy több) játékosnak egyforma pontszáma lesz, akkor a játék döntetlen.

Speciális kártyák

- ◆ Egy speciális kártyát fel lehet használni azonnal vagy meg is lehet tartani egy kés bbi körre.
- ◆ A speciális kártyát az adott játékos csak a saját körében használhatja fel és annyit, amennyit akar.

- ◆ Egy speciális kártyát (pl. titkos átjáró), szintén fel lehet használni a játék végi utolsó felfedezéshez is.
- ◆ Amikor az adott játékos felhasznál egy kártyát, arccal felfelé lehelyezi a sziklára, a húzópakli mellé.



Ez a kártya úgy használható, mint a titkos átjáró lapka.



Egy szállítás alatt, minden kincs plusz 2 pontot ér.



A végs pontozó kör alatt: Minden ilyen kártya 3 pontot ér, de ha mind a 4 meg van, akkor összesen 12 pontot ér.



Ez a kártya egy további felfedezést tesz lehető vé.



Egy szállítás alatt, annyiféle típusú kincset szállíthatsz, ahány félét akarsz. (A szállítás után, csak egyszer kell elfordítani az árazó kereket.)



A végs pontozó kör alatt: A kártya 5 pontot ér.



Ezzel a kártyával el lehet venni egy saját választás szerinti kulcsot a készletb l, majd elhelyezni a hátzszakban vagy a táborban.



Elvégezhetesz egy szállítást anélkül, hogy a csónakkal elélnél egy hidropánt.



A végs pontozó kör alatt: Minden világos szín szoba 2 pontot ér, ahol legalább egy saját szín zászló van.



Ezért a kártyáért, nem kell kulccsal fizetni az erd n való áthaladásért. Csak egyszer lehet felhasználni.

- ◆ A titkos átjáró lap használatával az adott játékos felfedezése elkezdheti a körét egy olyan helységben, ahol még nincs zászlója és választhatja, hogy nem mozgatja a felfedezést, hanem lehelyez egy zászlót.
- ◆ Ha egy adott játékos dupla kincses lapkát szerez, akkor vállalja, hogy a kincs szállítás akciót kétszer hajtja végre. A szállítás ugyanabba a halomba is lehetséges, de két különbözőbe is.
- ◆ Ha már nincs több olyan színkulcs a készletben, amit az adott akció lap jelöl, akkor elvehet egyet a készletből, a saját választása szerint.
- ◆ A tárgyak kiválasztása és felvétele a tábla jobb oldaláról (kincsek, speciális kártyák, világos színű helységek), egyformán történnek: Fel kell venni a felső hármat, kiválasztani egyet, majd a többit vissza kell helyezni az adott halom tetejére.
- ◆ Egy kulcs, ami a táborban került elhelyezésre, nem lehet áthelyezni a hátizsákba, illetve fordítva sem engedélyezett.



- ◆ Amikor csak néhány akció lapka marad a táblán, csábító lehet tenni egy teljes kört a csónakkal, azért, hogy elérhet legyen egy hidroplán, de ez nem engedélyezett. Egyszerre maximum 5 oldalt lehet haladni.
- ◆ Ne felejtjük el, hogy a második forduló elején a csónokok automatikusan visszakerülnek a kezdőhelyre (narancsszínű épület mellé), azonban a felfedezés onnan folytatódik, ahol az első forduló véget ért.
- ◆ Először mindig egy akció lapot kell szerezni (a csónak mozgatásával vagy anélkül), aztán felfedezni. Az egyetlen kivétel, ha egy "további felfedezésre" van joga valakinek a saját körének kezdetén.
- ◆ Teljesen elfogadható, ha valaki a "további felfedezést" a speciális kártyával kombinálja, ami ugyanazt az akciót eredményezi, így lehet segítséget lenni egy kör alatt három felfedezést csinálni.
- ◆ Egy adott játékos soha nem csinálhat egy helységben, egynél több átsátást. Átmehet rajta vagy megállhat ott, de nem helyezhet le egy második zászlót azért, hogy további pontokat nyerjen.

Variációk

"Több irányítás" verzió

Ha több ellenőrzést szeretnének a kincsek felett, akkor csináljunk két oszlopot a kincses lapkákból, vegyünk ki hármat és képpel felfelé tegyük a táblára. Az adottjátékos, aki kincset szeretne, vagy felvesz egyet a képpel már felfelé fordítottak közül vagy ahogy az alapjátékban, felvesz hármat a halmokból, stb.

Ha valaki a képpel felfordítottat választja, akkor a két oszlop valamelyikének tetejéről azonnal pótolni kell.



"Rövid játék" verzió

A játékosok döntenek el, hogy a "további felfedezés/kulcs" lehetőség opciót használják-e a játékban. (lásd 9. oldal)
Ha nem akarják, akkor a sátor semleges oldalát kell használni. Ez rövidebb játékmenetet eredményez, de így elveszik jónéhány taktikai finomság is.



Taktikai tanácsok

- ◆ Soha nem szabad alábecsülni a táborban elhelyezett kulcsokért kapható pontokat, hiszen kétszer is értékelve lesznek és az oltárok is további pontokat jelentenek.
- ◆ A kezdő első reflexe, hogy telerakják a hátizsákot 5 kulccsal különböző színekben, azért, hogy biztosan eljussanak valahová. Ez költséges akció és nem valószínű, hogy az összes kulcsra szükség lesz a játék folyamán. A tapasztalt játékos kevesebb kulcsot használ, így optimalizálva a játékát. Ez több pontot jelenthet, de több rizikót is.
- ◆ A forduló utolsó játékosának tudatában kell lennie annak, hogy az utolsó csónak mozgatás kényszerű lesz (el kell vinnie az utolsó akció lapkát) és kulccsal kell fizetnie, ha át kell ezért menni az erdőn.
- ◆ Gyakran megtörténik, hogy a kincses szobának nincs hozzáférhető ajtaja a játék végén, ezért csak egy titkos átjáró lapka segítségével lesz hozzáférhető.

- ◆ Bár minden játékos számára elegendő titkos átjáró lapka van, de ezek meglehetősen ritkán szerezhetőek meg, ezért gondosan kell felhasználni őket.
- ◆ A világos színű helység lapkák 5 különböző színű ajtajából állnak és színenként 4 helység van. (2 már fel van fedezve a játék kezdetén és 2 a halomban van) Minden színben 1 ugyanazok az ajtó kombinációk léteznek. Hasznos tisztában lenni azzal, hogy milyen színű és ajtó kombinációjú helységek lehetnek még a fennmaradt halomban.

