



# NAVORIA


FELFEDEZŐI

# JÁTÉKSZABÁLY



## TARTALOM

|  |      |
|--|------|
| A játék célja.....                     | 2    |
| Tartozékok .....                       | 3    |
| Előkészületek.....                     | 4    |
| Főtábla előkészületei.....             | 4    |
| Játékosok előkészületei.....           | 5    |
| A játék menete.....                    | 6    |
| Toborzás fázis.....                    | 7    |
| Kártyák magyarázata.....               | 8-12 |
| Gyűjtögetés fázis.....                 | 13   |
| Bevétel fázis.....                     | 14   |
| Hazatérés fázis.....                   | 14   |
| A játék vége.....                      | 15   |
| Forduló és fázisok összefoglalója..... | 16   |



Navoria varázslatos világában különös, új kontinensek bukkantak elő a tengerből. A Navoriai Tanács úgy határozott, hogy az új kontinenseket fel kell fedezni. Egy maréknyi rettenthetetlen felfedező társaságában lecsaptatok a lehetőségre, így minden adott egy életre szóló kalandhoz!

A játék három fordulóból áll, és minden fordulóban városlakókat (kártyák) toboroztok, és jutalmakat szereztek. A harmadik forduló végén a legtöbb 🏰-tal rendelkező játékos(ok) győz(nek).



# TARTOZÉKOK



1 főtábla



4 játékos tábla



4  jelölő  
(1 minden színben)



36 kereskedelmi-  
központ-jelölő  
(9 minden színben)



16 támogatásjelölő  
(4 minden színben)



54 árukapca  
(18 minden  
típusból)



4 körsorrendjelölő  
(1 minden színben)



12 felfedezőjelölő  
(3 minden színben)



60 városlakókártya  
(12 minden típusból)



15 akciókorong  
(3 minden típusból)



4 segédletkártya



10 támogatáslapka



1 vászonzsák



# ELŐKÉSZÜLETEK

## FŐTÁBLA ELŐKÉSZÜLETEI

1. Helyezzétek a főtáblát az asztal közepére.
2. Helyezzétek az összes áru lapkát (fegyverek, élelem és ásványok) egy-egy kupacban a tábla mellé.
3. Tegyétek az összes akciókorongot a zsákba.

**Figyelem!** 2 fős játék esetén minden színből csak 2 akciókorongot tegyetek a zsákba.

4. Készítsétek elő a városlakókártyákat:

Válogassátok szét a kártyákat színenként, majd keverjétek meg a paklikat. Helyezzétek a paklikat a főtáblára a nekik kijelölt helyre. Minden pakliból fedjétek fel 3 lapot, és rendezzétek azokat egy sorba a pakli bal oldalára.

5. Keverjétek meg a támogatás lapkákat, és húzzatok fel 4-et. Helyezzétek a lapkákat véletlenszerűen a főtáblán kijelölt helyre. A nem használt lapkákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre a játék során nem lesz szükség.

**Figyelem!** 2 fős játék esetén, ha még izgalmasabb versenyt szeretnétek, a 4 kihúzott lapkából 1-et helyettesíthettek az üres lapkával.





## EGY 2 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

6



9



10



## JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos hajtsa végre az alábbiakat:

6. Vegyél el egy játékosábrát és az összes tartozékot a saját színedben.

7. Tegyél egy-egy kereskedelmi központot a játékosábrád megfelelő mezőire.

8. Tegyél minden felfedezési útvonal kiindulási pontjára egy felfedezőjelölőt a főtáblán.

9. Tedd a  jelölődet a 0-ra a  sávon.

10. A támogatásjelölőket tedd a játékosábrád mellé.

11. Sorsoljatok kezdőjátékost, és tegyétek a körsorrendjelölőjét a főtáblán a körsorrendiránytű 1-essel jelölt mezőjére. Az óramutató járása szerint helyezzetek el az iránytűn a többi játékos jelölőjét is.

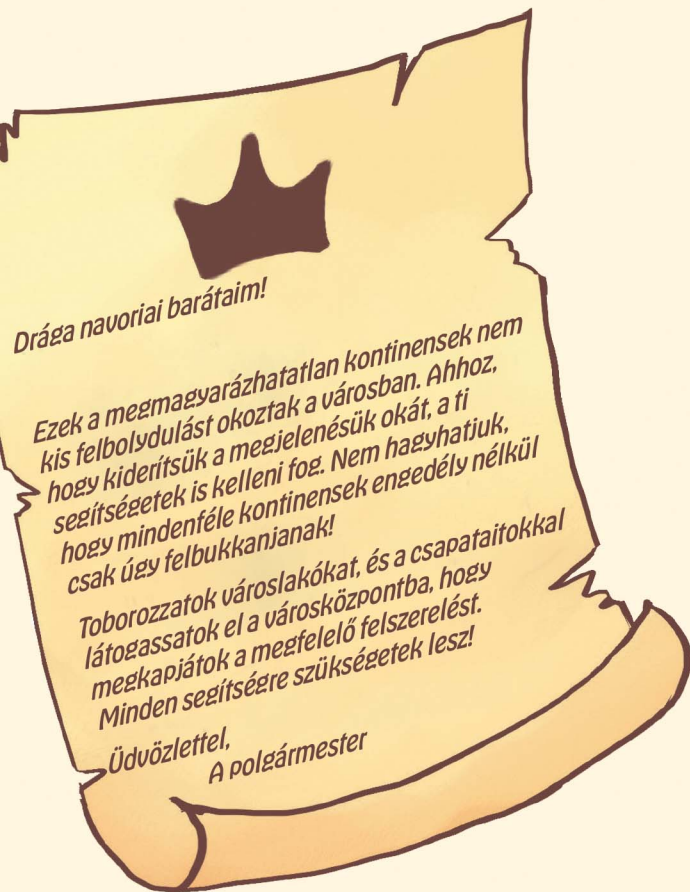


5





## A JÁTÉK MENETE



Egy játék 3 fordulóból áll, és minden fordulóban az alábbi 4 fázist fogjátok végrehajtani:

**A) TOBORZÁS**

**B) GYŰJTÖGETÉS**

**C) BEVÉTEL**

**D) HAZATÉRÉS**

Minden fordulóban ebben a sorrendben hajtjátok végre a 4 fázist.

A 3. forduló végén a játék véget ér. A legtöbb 🏆-ot gyűjtő játékos győz.

Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



# A) TOBORZÁS

*Navoria városlakói alig várják, hogy csatlakozhassanak a csapatodhoz - mindig készen állnak egy új kalandra!*

A kezdőjátékkal kezdve, majd a körsorrendiránytű szerint

**UAGY**

## TOBORZÁS A ZSÁKBÓL

Húzz 2 akciókorongot a zsákból, és válaszd ki az egyiket. Ezt tedd a megfelelő paklira, és válassz 1 képpel felfelé fordított kártyát a sorból. A nem választott korongot helyezd a városközpontba.

Ha a kártyának van azonnali hatása, hajtsd végre (lásd 8. oldal), majd add a kártyát a tablódhoz (tedd magad elé).

A játékosok a toborzás során szerzett kártyákat képpel felfelé a tablójukhoz adják. A kártyákat úgy kell lehelyezni, hogy a többi játékos láthassa azokat, de a kártyák azonnali hatásokat jelölő bal oldala fedheti egymást.



**Példa:** *Peti* 1 piros és 1 kék akciókorongot húz a zsákból. A katona (piros) akciókorongot választja, ezt a katonapaklira (piros) helyezi, és toboroz 1-et a felfedett katonakártyák (piros) közül. A katonakártyákon nincsenek azonnali hatások. A kártyát a tablójához adja, a kék korongot pedig a városközpontba helyezi.

## TOBORZÁS A VÁROSKÖZPONTBÓL

Ahhoz, hogy ezt az opciót válaszd, lennie kell legalább 1 akciókorongnak a városközpontban. Ellenkező esetben a zsákból kell húznod.

Válassz 1 akciókorongot a városközpontból, és tedd a megfelelő paklira. Válassz 1 képpel felfelé fordított kártyát a megfelelő színű sorból, és ha van azonnali hatása, hajtsd végre (lásd 8. oldal), majd add a kártyát a tablódhoz.



**Példa:** *Vera* a kereskedő (kék) akciókorongot választja a városközpontból, és a kereskedőpaklira (kék) helyezi. Toboroz 1-et a felfedett kereskedőkártyák (kék) közül, és megnézi, hogy van-e rajta azonnali hatás. Ezen a kártyán nincs azonnali hatás. A kártyát a tablójához adja, és a bevétel fázisban majd pontot szerez belőle.

**Figyelem!** Miután elvettetek egy kártyát, ne töltsétek fel a képpel felfelé fordított kártyák sorát. A sort csak a hazatérés fázisban kell feltölteni.

## A FÁZIS VÉGE

2 és 3 fős játékban a toborzás fázis akkor ér véget, amikor már minden játékos 4 kártyát toborzott a tablójához az adott fordulóban.

4 fős játékban a toborzás fázis akkor ér véget, amikor már minden játékos 3 kártyát toborzott a tablójához az adott fordulóban.



## KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



## TÁMOGATÁS

Minden fajnál az első 2 játékos, aki 5 ikont gyűjt össze az adott fajból, megszerezzi a faj támogatását.

Ha megszerezted egy faj támogatását, akkor tedd a támogatásjelölődet a fajhoz tartozó támogatás-lapkára a főtáblán, a legmagasabb üres pozícióba.

Mindegyik faj támogatását csak egyszer szerezheted meg.



**Példa:** Barbl 5 bestia ikont gyűjtött össze, így megszerezte a faj támogatását. A bestiák támogatáslapkáján Gerzö támogatásjelölője van az első helyen, így Barbl a második helyre teszi a jelölőjét.

## KERESKEDŐKÁRTYÁK (KÉK)

A kereskedőkártyák toborzásával Navoria lakóival kereskedhetsz. Ezek a kártyák bevételt biztosítanak, és a legtöbb azonnali -ot is ad. A bevétel fázisban minden kereskedőkártya 1 -ot ér a táblón lévő összes megfelelő típusú ikonért.



A bevétel fázisban kapsz 1 -ot minden ember/kobold/bestia/lidérc ikonért a táblón.



**Példa:** Gerzönek 2 kereskedőkártyája (kék) van. A bevétel fázis során 5 -ot kap az egyik kártyáért **1**, mivel 5 bestia ikonja van. A másik kereskedőkártyán **2** uyanaz a hatás van, így újabb 5 -ot szerez.

## KÁRTYAHATÁSOK IDŐZÍTÉSE

- A bevétel fázisban kell végrehajtani.
- A játék végén kell végrehajtani.

Minden más kártyahatást közvetlenül a kártya toborzása után kell végrehajtani.





## ÉPÍTŐKÁRTYÁK (SÁRGA)

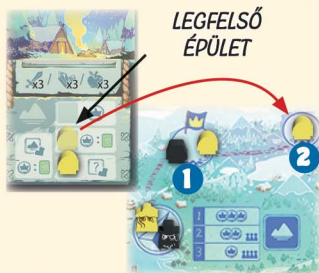
Az építőkártyák toborzásával kereskedelmi központokat helyezhetsz le, és azonnali jutalmakat szerezhetsz. Ezekkel a kártyákkal szert tehetsz árukra, 🏠-ra, vagy mozoghatsz a felfedezési útvonalakon. A kereskedelmi központok jobb megbízási jutalmakat, a felfedezőjelölődnek pedig új kiindulási pontokat adnak (lásd 12. oldal).



Helyezz egy kereskedelmiközpont-jelölőt a játékos-tábládról a sivatagi/erdei/jezes útvonal következő 🏠 mezőjére.

Építéskor kövesd az alábbi szabályokat:

1. A kártyán szereplő területnek megfelelő kikötőből a legfelső kereskedelmi központot építsd meg (fentről lefelé haladj a játékos-tábládon).
2. Minden felfedezési útvonalon az első kereskedelmi központodat az 🏠-essel jelölt mezőre építsd, a másodikat és a harmadikat pedig sorban a 🏠 és 🏠 jelű mezőkre.



**Példa:** Ura egy építőkártyát (sárga) toboroz. Kap 2 🏠-ot, majd épít 1 kereskedelmi központot a Jezes útvonalon. Mivel már van 1 kereskedelmi központja, az 1 pozícióban, az út a 2 pozícióra építi. Ezt megetheti, függetlenül attól, hogy a felfedezője még nem érte el ezt a mezőt.

Akkor is építhetsz egy mezőre, ha egy másik játékosnak már van ott kereskedelmi központja.

Minden játékos csak 1 kereskedelmi központot építhet egy mezőre, területenként összesen 3-at.

Az építéshez a felfedeződnak nem kell elérnie az adott mezőt.



## KATONAKÁRTYÁK (PIROS)

A katonakártyák toborzásával helyőrséget állíthatsz a kereskedelmi központjaidhoz. Minden katonakártya (piros) pontot ér a játék végén, attól függően, hogy az adott területen hány kereskedelmi központot építettél meg.



A Játék végén minden katonakártya (piros) 2 🏠-ot ér minden olyan kereskedelmi központért, amelyet a sivatagi/erdei/jezes útvonalon építettél meg.

**Figyelem!** Minden katonakártyán (piros) két azonos faj ikon található. A faj támogatásának megszerzésekor és a bevétel fázisban a kereskedőkártyák (kék) pontozásakor mindkét ikon számít.



**Példa:** A Játék végén Barbi táblóján csak 1 katonakártya (piros) van. Ez a kártya 2 🏠-ot ér minden kereskedelmi központért a sivatagi útvonalon. Mivel Barbinak 2 kereskedelmi központja van a sivatagi útvonalon, 4 🏠-ot kap.





## KALANDORKÁRTYÁK (LILA)

A kalandorkártyák toborzásával 1 vagy 2 mezővel előrébb mozdíthatod a felfedezőjelölődet a megadott felfedezési útvonalon. Néhány kalandorkártya -ot is ér. A kalandorkártyák a bevétel fázisban 1 -ot érnek minden zászlóért, amelyet már elértél a három felfedezési útvonalon.



Mozdasd a felfedezőjelölődet 1 lépést előre a sivatagi/erdei/jeges útvonalon.



Válaszd ki az egyik felfedezőjelölődet, és mozdasd 1 lépést előre.



A bevétel fázisban kapsz 1 -ot minden zászlóért, amelyet a felfedezőjelölőd elérték, vagy amin túlhaladtak.



**Példa:** Az azonnali hatás ezen a kártyán azt jelenti, hogy kapsz 1 -ot, és mozdadsz előre az erdei felfedezőjelölődet 2 lépéssel. A bevétel fázisra vonatkozó hatása azt jelenti, hogy minden zászlóért, amit elérték a felfedezőjelölőd, kapsz 1 -ot.



**Verának** 2 kalandorkártyája (lila) van, így a bevétel fázisban minden elért zászlóért 2 -ot kap.



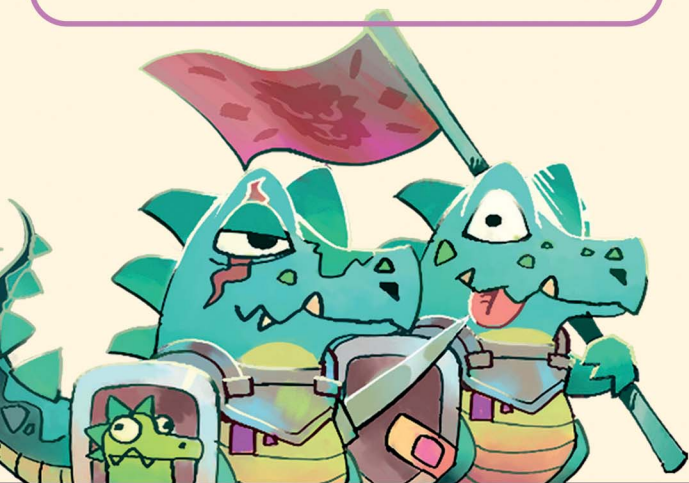
**Barbinak** 1 kalandorkártyája (lila) van, így a bevétel fázisban minden elért zászlóért 1 -ot kap.

**Vera** felfedezőjelölői eddig 2 zászlót értek el.



**Barbi** felfedezőjelölői eddig 3 zászlót értek el.

**Példa:** A bevétel fázis során **Vera**, aki eddig 2 zászlót ért el (1-et a jeges területen és 1-et az erdőben), 4 -ot kap, mert 2 kalandorkártya van a tablóján. **Barbi** 3 zászlót ért el (2-t a jeges területen és 1-et a sivatagon). Neki 1 kalandorkártya van a tablóján, így 3 -ot kap.





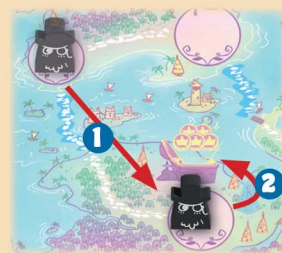


## KINCSBÓNUSZ

Minden felfedezési útvonal végén kincsek várnak. Amikor a felfedezőjelölőd eléri egy útvonal végét, ne mozdasd tovább. Azonnal megkapod a kincsen jelzett mennyiségű 🏴‍☠️-ot.

Ha maradt még mozgásod, akkor újra megkapod a 🏴‍☠️-ot minden fennmaradó lépésedért.

Ha a felfedezőjelölőd már eleve a kincsmezőn van, és bármilyen módon újra mozogna, akkor újra megkapod a 🏴‍☠️-ot minden további lépésedért.



*Példa: Barbi egy kalandorkártyát (lila) toboroz. A kártya azonnali hatásaként 2 lépést mozdíthat előre a felfedezőjelölőjével az erdei felfedezési útvonalon. Az első lépéssel a felfedezőjelölője eléri az útvonal végét. Azonnal megkapja az 5 🏴‍☠️-ot **1**. A második lépés már nem mozdítja a jelölőt (mivel az már az útvonal végén van), de újra megkapja az 5 🏴‍☠️-os bónuszt. Ezzel a mozgással Barbi összesen 10 🏴‍☠️-ot szerez **2**.*





## KÉZMŰVESKÁRTYÁK (ZÖLD)

A kézműveskártyák toborzásával árukat gyűjthetsz be. A legtöbb kézműveskártya -ot ad, és mindegyikért kapsz élelmet, ásványokat és/vagy fegyvereket a megrendelések teljesítéséhez. A tablón található kézműveskártyák -ot érnek, amikor teljesíted a megrendeléseket.



### Vegyél el 1 élelmet/ásványt/fegyvert

A játékosabládon 3 kikötő található, amelyek segítenek a sivatagi/erdei/jeges területekkel kereskedni.

Amikor árukat szerzel, azokat el kell osztanod. Helyezz minden áruapkát más általad választott kikötőre. Miután elhelyeztél egy lapkát, már nem változtathatsz a pozícióján (nem tehetesz át árukat egyik kikötőről a másikra).

Amikor egy kikötőben összegyűlt a megrendelésnek megfelelő áru (vagy a jeges kikötő esetén a megrendelések bármelyikének megfelelő áru), dobd el az árukat, hogy ezzel teljesítsd a megrendelést és megkapd a jutalmakat.

Minden kikötő bal oldalán az általános jutalmakat látod. Ezeket minden alkalommal megkapod, amikor teljesíted az adott megrendelést. A haladó jutalmak akkor válnak elérhetővé, ha megépíted a jutalomhoz tartozó kereskedelmi központot.



**Erdei kikötő:** 1 fegyver, 1 ásvány és 1 élelem.



**Sivatagi kikötő:** 4 bármilyen áru.



**Jeges kikötő:** 3 fegyver VAGY 3 ásvány VAGY 3 élelem.



Kapsz 1 -ot minden zöld kártyáért a tablón.



**Példa:** *Peti* toboroz 1 kézműveskártyát (zöld), és azonnal végrehajtja a hatásait. Ezért először kap 2 -ot.

Ezután elvesz 1 fegyvert és 1 élelmet. A két árunak más-más kikötőt kell választania, így az élelmet az erdei kikötőre teszi, a fegyvert pedig a jeges kikötőre.

*Peti*nek 3 fegyvere van a jeges kikötőben, így teljesíti a megrendelést. A 3 fegyvert eldobja a készletbe, és megkapja az alábbi jutalmakat:

- 1 lépést mozog a felfedező-jelölőjével a jeges útvonalon.
- Minden kézműveskártyáért (zöld) kap 1 -ot.
- Kap 1 -ot.
- Minden kézműveskártyáért (zöld) kap 1 -ot.

*Peti* tablóján 2 kézműveskártya van, így ezért a megrendelésért összesen 5 -ot kap (2 a 2-es jutalomból, 1 a 3-as jutalomból és 2 a 4-es jutalomból).

**Figyelem!** Az 5-ös jutalom nem elérhető, mert az a kereskedelmi központ még a kikötőn van.

**A MEGRENDELÉS TELJESÍTÉSEKOR DOBD EL A MEGFELELŐ ÁRUKAT.**



**GYŰJTSD BE EZT A 4 JUTALMAT A MEGRENDELÉS TELJESÍTÉSÉRT.**



# B) GYŰJTŐGETÉS

**Kérd a város segítségét, hogy árukat és 🏰-ot szerezz, mozdasd a felfedezőjelölődet és kereskedelmi központot építhess.**

Az utolsó játékkal kezdve, fordított körsorrendben (a körsorrendiránytűn az óramutató járásával ellenkező irányban), vegyetek el 1-1 akciókorongot az egyik paklikról, és tegyétek egy elérhető megfelelő ikonú helyre a városban. Gyűjtésnek be a jelzett jutalma(k)at. Ez a fázis akkor ér véget, ha minden akciókorongot elhelyeztetek.

## JELMAGYARÁZAT



Kapsz 6 🏰-ot.



Építs egy kereskedelmi központot egy tetszőleges felfedezési útvonalon.



Vegyél el 1 tetszőleges árut, ÉS mozdasd 1 lépéssel előre bármelyik felfedezőjelölődet.



Vegyél el 1 tetszőleges árut VAGY mozdasd 1 lépéssel előre bármelyik felfedezőjelölődet.



Vegyél el 2 fegyvert, és mozdasd 1 lépéssel előre bármelyik felfedezőjelölődet.



Vegyél el 2 ásványt, és kapsz 2 🏰-ot.



Vegyél el 2 ételmezt és 1 tetszőleges árut.

Minden árut, amit ebben a fázisban szerzel, azonnal rá kell tenned egy tetszőleges kikötőre. Ha egyszerre több árut szerzel, szét kell osztanod azokat a kikötők között.

Ha az egyik kikötőben összegyűlik a megrendelés(ek)nek megfelelő mennyiségű áru, akkor azonnal dobd el az áru(k)akat, hogy teljesítsd a megrendelést, és megkapd a jutalmakat.




**Példa:** Egy 4 fős játékban, **Gerző** került sorra utoljára a toborzás fázisban, ezért ezt a fázist ő kezdi. Visszatesz egy kézműves (zöld) akciókorongot a kézművesterület (zöld) első mezőjére és magához veszi a 2 ételmezt és az 1 tetszőleges árut (jelen esetben egy ásványt). 1-1 ételmezt helyez az erdei és a sivataei kikötőjére, az ásványt pedig a jeges kikötőjére teszi **1**. **Peti** áll a körsorrendben a 3. mezőn. Visszatesz egy kereskedő (kék) akciókorongot a kereskedőterület (kék) első mezőjére és kap 6 🏰-ot **2**. **Vera** egy kalandor (lila) akciókorongot tesz vissza a kalandorterület (lila) egyik mezőjére és úgy dönt, hogy a sivataei útvonalon lép egyet előre a felfedezőjelölőjével és választ 1 tetszőleges áru(k)at (jelen esetben egy ételmezt választ) **3**. **Barbi** áll a körsorrendiránytű első helyén. Egy katona (piros) akciókorongot helyez vissza a katonaterület (piros) első mezőjére. Úgy dönt, hogy egy fegyvert a sivataei, egyet pedig a jeges kikötőre helyez, és egy mezővel előre mozdítja a felfedezőjelölőjét az erdei útvonalon **4**. A Játékosok tovább folytatják a korongok kiosztását ilyen módon, amíg vissza nem tettek a főtáblára minden korongot a paklikról. Ekkor a fázis véget ér.



# C) BEVÉTEL

Gyűjts -okat a polgármester elismerése jeléül, a fajokkal kötött szövetségeidért és a felfedezés során elért eredményeidért.

A játékosok a tablójukon szereplő minden  szimbólummal ellátott kártyából kapnak bevételt (lásd kereskedőkártyák a 8. oldalon; kalandorkártyák a 10. oldalon). Továbbá felfedezői jutalmakat is kapnak, ha ők jutottak a legmesszebb egy felfedezési útvonalon.



**Példa:** Barbi 3 pontot kap, mert ő az első a Jeges útvonalon **1**. Petfi és Gerező holtversenyben a másodikak, így mindketten 2 pontot kapnak **2**. Vera a negyedik ezen az útvonalon, így nem kap pontot **3**.

## FELFEDEZŐI JUTALMAK

Az a játékos, akinek a felfedezőjelölője legmesszebb jutott az adott útvonalon, megkapja az 1. helyért járó jutalmat, a 2. legmesszebbre jutó játékos a 2. helyért járó jutalmat, és így tovább. Ha 2 játékos ugyanúgy áll, mindketten megkapják a jutalmat, és a következő helyezés jutalma kimarad. Ha 3 játékos áll ugyanúgy, mindhárman megkapják a jutalmat, és a következő 2 jutalom marad ki.



A 2. helyért járó jutalom csak 3 és 4 fős játékban elérhető.





A 3. helyért járó jutalom csak 4 fős játékban elérhető.

**Figyelem!** Nem jár jutalom olyan felfedezőjelölőért, ami nem hagyta el a kiindulási pontot (egy iránytű jelöli).

# D) HAZATÉRÉS

Navoria új kontinenseit felfedezni fárasztó munka. Téri vissza a városba egy kis pihenésre, és készül fel a következő toborzásra.





Hajtsátok végre az alábbi 4 lépést, majd kezdjétek el a következő fordulót a toborzás fázissal.

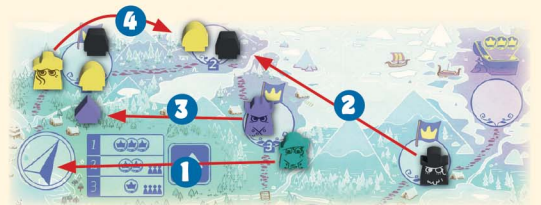
1. Mozcassátok a felfedezőjelölőket a kiindulási ponttól legtávolabb lévő kereskedelmi központhoz.
2. Tevétek vissza az összes akciókorongot a zsákba.
3. Dobjátok el minden megmaradt, képpel felfelé lévő kártyát a főtábla mellől, majd fedjétek fel 3-3 kártyát minden pakliból.
4. Frissítsétek a körsorrendet a  sáv alapján. A legtöbb  birtokosa lesz az új kezdőjátékos, a 2. helyen álló lesz a következő, és így tovább.

## FELFEDEZŐJELÖLŐK MOZGATÁSA

Minden felfedezőjelölőt mozcassátok vissza (vagy előre) a saját színének megfelelő (kiindulási ponttól számítva) legtávolabbra lehelyezett kereskedelmi központhoz az adott felfedezési útvonalon. Ha egy játékos nem építkezett egy adott útvonalon, a felfedezőjelölőjét a kiindulási pontra tevétek vissza.

## KÖRSORREND FRISSÍTÉSE

A legtöbb -tal rendelkező játékos lesz az új kezdőjátékos. Az ő körsorrendjelölőjét tevétek az első helyre a körsorrendiránytűn. A többi játékos a  sáv sorrendje alapján helyezze el a jelölőjét az iránytűn az óramutató járása szerint. Így az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a legtöbb -ot szerezte, a második legtöbb  birtokosa kerül sorra másodikként és így tovább. Döntetlen esetén a döntetlenre álló játékosok egymáshoz viszonyított sorrendjét tartásátok meg.



**Példa:** Gerezőnek nincs kereskedelmi központja a Jeges útvonalon, így a felfedezőjelölője visszatér a kiindulási pontra **1**. Barbi jelölője a 2-es mezőre tér vissza **2**, Petfi pedig az 1-es mezőre **3**, mivel nekik ezek a legtávolabbi kereskedelmi központjaik a kiindulási ponttól számítva. Vera nem mozgatja a jelölőjét ebben a fordulóban, de épített egy kereskedelmi központot, így most a jelölőjét a 2-es mezőre mozcassátja **4**.



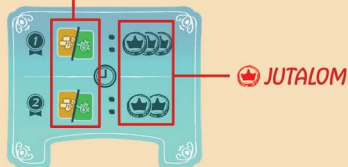
# A JÁTÉK VÉGE

## JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A 3. bevétel fázis után a játék véget ér.

Ezután a játék végi pontozás következik. Először pontozzátok le a tablóton található katonakártyákat (lásd 9. oldal). Majd pontozzátok le a támogatáslapkákat (lásd 8. oldal).

### TÁMOGATÁS PONTOZÁSI FELTÉTELE



A játék végén ellenőrizzék le a támogatáslapkák játék végi pontozási feltételeit. Minden kártya a tablódon, ami megfelel a feltételnek 2 vagy 3 🏰-ot fog érni, ha elsőként szerezted meg a faj támogatását, és 1 vagy 2 🏰-ot ér, ha másodikként.

A fenti példában a lapka az építő- (sárga) és a kézműveskártyák (zöld) száma alapján ér pontot. Az a játékos, akinek a támogatásjelölője az 1. helyen van, 3 pontot kap minden építő- és kézműveskártyájáért. A 2. helyet megszerző játékos 2 pontot kap minden építő- és kézműveskártyájáért.

A legtöbb 🏰-ot összegyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



*Példa: Barbi kiszámolja a támogatásból szerzett pontjait. Mivel elsőként szerezte meg a bestiák támogatását, 3 🏰-ot kap a kalandorkártyáiért (lila). 2 kalandorkártya van a tablóján, így 6 🏰-ot kap 1.*

*Barbi az emberek támogatását másodikként szerezte meg, így 1 🏰-ot kap minden kézműves- (zöld) és kereskedőkártyájáért (kék). Van 1 kézműves- és 1 kereskedőkártyája, így 2 🏰-ot kap 2.*

Tervezte és illusztrálta:  
Meng Chunlin



# FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÓJA

## A TOBORZÁS

**Zsákból:** Húzz 2 akciókorongot a zsákból. Tedd az egyiket a megfelelő paklira, és toborozz 1 kártyát a sorból a tablódhoz. A másik akciókorongot helyezd a városközpontba; **VAGY**

**Városközpontból:** Válassz 1 akciókorongot a városközpontból, és helyezd a megfelelő paklira. Ezután toborozz 1 kártyát a sorból a tablódhoz.

Bármelyiket választod, haisd végre a frissen toborzott kártya azonnali hatásait.

2 és 3 fős játék esetén ez a fázis akkor ér véget, amikor minden játékos magához vett 4 kártyát.


4 fős játék esetén ez a fázis akkor ér véget, amikor minden játékos magához vett 3 kártyát.

## B GYŰJTÖGETÉS

Az utolsó játékkal kezdve, és fordított körrendben haladva (a körrendiránytűn az óramutató járásával ellenkező irányban), vegyetek el 1-1 akciókorongot az egyik pakliról, és helyezzétek az egyik elérhető azonos ikonú helyre a városban, majd gyűjtsétek be a jelzett jutalm(ka)t.

Ez a fázis akkor ér véget, amikor minden akciókorongot elhelyeztetek.



## C BEVÉTEL

Szerezetek bevételt a tablótokon lévő  szimbólummal ellátott kártyákból (kereskedő- és kalandorkártyák). Majd a felfedezési útvonalon legmesszebbre jutó játékosok begyűjtik a felfedezési jutalmakat is.

## D HAZATÉRÉS

Mozgassátok a felfedezőjelölőket a kiindulóponttól legtávolabbi kereskedelmi központhoz mindegyik útvonalon. Tegyétek vissza az összes akciókorongot a zsákba. Dobjatok el minden megmaradt kártyát a sorból, majd fedjétek fel újakat. Frissítsétek a körrendiránytűt a  sávon elfoglalt helyek alapján.

## A JÁTÉK VÉGE

A 3. forduló után a játék véget ér. Hagyjátok ki a hazatérés fázist, és folytassátok rögtön a játék végi pontozással. Pontozzatok le a tablótokon található összes katonakártyát (piros), majd a négy támogatáslapkát. Adjátok össze a -okat, és a legtöbb -ot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.