

## *Réges-régen,*

*amikor az ég fehér volt, és a Hold igazat beszélt, amikor a hék fű még szabadon nőtt a pusztákon, amikor a felhők kerekék voltak, és a tenger zöld volt, és a madarak épp hogy elkezdték énekelni, egy kedves öreg bagoly, aki - mivel kedves volt és öreg volt - az unokájához fordult, és azt suttozta:*

*"Meséltem már neked arról, amikor az elsők erre a földre érkeztek?"*

*"Nem." - mormosta a kisbagoly, bár épp csak féliz figyelt oda.*

*"Mindnyájunknak, akik az Új Világba jöttünk - mondta az öreg, mintha csak a közepéről kezdené mondandóját - az Óvilág így vagy úgy, de rosszat jelentett. Egyesek a reményt és a szabadságot keresték, mások valami hatalmas elől menekültek."*

*Az öreg elővett egy ősi könyvet, és lefújta róla a port.*

*"Sosem fogod megérteni a történelmünket - mondta - amíg meg nem érted a Vándorlást."*

*A könyv nyikorogva nyílt ki, és az öreg hangosan olvasni kezdett...*



# Vándorlás

## I. Könyv Nemzedékek története

Az itt következő szabályok az első Vándorlás Könyvére vonatkoznak, beleértve a Sügér, a Patkányok, a Bagoly, a Légy és a Veréb szabályait. Amint érted ezeket a szabályokat és a **Felfedezők** szabályait, elolvashatod a II. Könyvet, az Összecsapás Regéjét, és így új **Felfedezőket** adhatsz a történethez, saját tempód szerint.

### Áttekintés

A Vándorlás nevű játékban a játékosok nagyszámú vándorló **Felfedező** szerepét veszik magukra, hogy **Városokat** (játékelemeket) hozzanak létre nemzedékeken keresztül, egy hatszögű terepen kijátszva őket. Minden **Várost** egyedileg hozunk létre vagy egyedinek tekintünk, típusának megfelelően. Néhány **Város** több lehetőséget és hatalmat ad, míg mások az ellenfeleidet befolyásolják. Amint az összes mező betelt, és már nincs hová új **Várost** építeni, a játékosok megszámlálják a **Városaik** által nekik járó pontokat (általában **Városonként** 1 pont jár). A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

#### Felfedező

Ez egy játékelem, amely egy karakternek felel meg, és a játékos a kezében tartja. A Felfedezők kiléte az ellenfelek számára nem ismert információ.

#### Város

Egy játékelem, amely a táblán helyezkedik el, képpel felfelé. A Városok a játék végén győzelmi pontokat hoznak, és gyakran van egyéb hatásuk is, amint játékba kerülnek vagy játékban vannak.

# Szabályok és kivételek

Alább az általános szabályokat olvashatjátok. Ezek minden **Felfedezőre** egyformán vonatkoznak, kivéve, ha a szabályok ettől kifejezetten eltérnek. A kivételeknek mindig elsőbbsége van az általános szabályokkal szemben.

## A játék előkészítése

Válasszatok ki magatok közül valakit véletlenszerűen, aki még nem volt Alapító a lejátszott játékok sorozata során.

Ez az Alapító kiválaszt annyi **Sziget Lapot**, ahány játékos a játékban van, és lehelyezi őket úgy, hogy azok kapcsolódjanak egymáshoz.

Ez a játékos lerak egy-egy **Termékeny Terület** ún. terület módosító jelölőt minden Belső **Területre**, azaz minden olyan **Területre**, amelyet mind a hat oldalán szárazföld **Terület** határol.

Minden játékos választ egy szint, és anélkül, hogy felfedné, elvesz saját színében 12 **Felfedezőt**. Minden játékosnak rendelkeznie kell ebben a készletben legalább egy Sügér Felfedezővel. A játékosok megnézhetik a térképet, mielőtt kiválasztják **Felfedezőiket**. A játékosok az egész játék alatt titokban tartják választásukat.

Az Alapító ekkor kijelöli, hogy melyik játékos lesz a kezdőjátékos. A játékosok egymás után következnek, az óramutató járása szerinti sorrendben.

### Sziget Lap

Hét kapcsolódó hatszögű mezőből álló lap, melyek összekapcsolódnak, annak érdekében, hogy létrehozzák egy Vándorlás játékhoz a játékkeret. A játékban van egy olyan Sziget Lap, mely 4 hatszögű mezőből áll, és van egy, amely 3 hatszögű mezőből. Ez utóbbi kettő együtt felel meg egy Sziget Lapnak.

### Terület

Egy szárazföldi hatszögű mezőt hívunk egy Területnek.

## Termékeny Terület

A Termékeny Területen felépített Városok plusz 1 pontot érnek a játék végén.



## Alapvető szabályok

A játékosok egymás után kerülnek sorra, oly módon, hogy kiválasztanak egy **Felfedezőt** a kezükben tartottak közül, majd kijátsszák azt a táblára, mint egy, az Úttörő Szellemből létrejövő **Várost**. Néhány **Város** hatással van a körülötte lévő mezőkre, vagy olyan képességei vannak, amelyeket egyes események váltanak ki. Érdeemes ezeket a jellemzőket fejben tartani játék során. Lásd a Képességek fejezetet ezen speciális képességek részleteire nézve.

Az Úttörő Szellem egy olyan különleges jelölő, amellyel mindegyik játékos rendelkezik. Ez a játék során, a játéktáblán vándorol annak megfelelően, hogy hol hoztál létre legutóbb **Várost**. A játékosok általában csak ott hozhatnak létre **Várost**, ahol ezt az Úttörő Szellem lehetővé teszi.

Amikor valaki **Várost** hozott létre, akkor az új **Városra** mozgatja az Úttörő Szellemét, és ezzel befejezi a körét.

A játék elején senkinek nincs Úttörő Szelleme a táblán, ezért elsőre egy olyan várost kell létrehozni, amely nem igényel Úttörő Szellemet. Az I. Könyvben az egyetlen **Felfedező**, aki erre képes, az a Sügér (lásd a Képességek fejezetet a részleteket illetően). Helyezd a Sügéredet bármelyik Parti Területre. Ekkor, mivel létrehozta egy új **Várost**, tedd az Úttörő Szellemedet erre a Sügéredre. Most, mivel már van Úttörő Szellemed a táblán, már létrehozhat **Városokat** tetszésed szerint, amikor újra sorra kerülsz.

**Várost** vagy Terjeszkedés, vagy Vándorlás útján hozhatsz létre.

### Úttörő Szellem

Ez a jelölő jelképezi néped törekvését arra, hogy elinduljon és felfedezzen. Szükséged van egy Úttörő Szellemre ahhoz, hogy Várost építhess. Amikor Várost hoztál létre, mozgasd az Úttörő Szellemedet az új Városodra, a köröd befejezésekképpen.

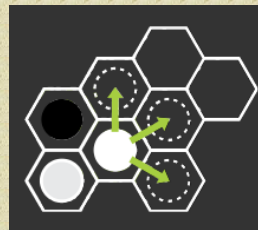
### Parti Terület

Egy olyan Terület, amely a térkép külső szélével érintkezik. Ez sosem lehet Belső Terület. Parti Területeken sosem helyezkedhet el Termékeny Terület jelölő.



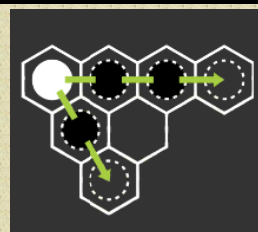
## Terjeszkedés

Amikor Terjeszkedés révén akarsz létrehozni egy **Várost**, tedd le valamelyik **Felfedeződet** az egyik olyan Határ Területre, amelyik az Úttörő Szellemeddel határos. Ez a lapka ekkor egy **Város**. Ezután mozgasd az Úttörő Szellemedet erre az új **Városra**.



## Vándorlás

A Vándorlás lehetővé teszi, hogy **Várost** hozz létre távolabb az Úttörő Szellemedtől. Bár drága lépés, mégis sokszor ez a legjobb választás.



Amikor Vándorlás útján hozol létre **Várost**, tedd az egyik **Felfedeződet** egy olyan Határ Területre, amely egy olyan egyenes vonalon fekszik, amelyik az Úttörő Szellemedből indul ki. Ez a vonal átszelhet Pusztaságot, de másik **Várost** nem (lásd a Verébre vonatkozó szabályokat, mint kivételt). Amint lehelyezted a **Felfedeződet**, ez egy **Város**.

Ezután válassz ki a kezedből egy-egy **Felfedezőt** minden egyes **Területre**, ami az Úttörő Szellemed és az új **Város** között fekszik.

Tedd le ezeket a **Felfedezőket** az említett **Területekre**, képpel lefordítva. Ezek a mezők innentől Pusztaságnak számítanak. Ők jelképezik a veszteséget, a hiábavaló erőfeszítést, az elveszett erőforrásokat, és azokat a lényeket, akik betegségben pusztultak el a veszélyes úton. Azokra a **Területekre** is le kell tenned egy-egy Felfedezőt képpel lefordítva, amelyek már most is Pusztaságnak számítanak.

Végül tedd át az Úttörő Szellemedet az újonnan létrehozott **Városra**. Mindegyik **Felfedező** képes arra, hogy Terjeszkedés vagy Vándorlás útján **Várost** hozzon létre.

## Határ Terület

Egy olyan Terület, amelyen nincs sem Város, sem Pusztaság.

## Pusztaság

Egy olyan játékelem, amely képpel lefelé került felhelyezésre a táblára. A Pusztaság senkihez sem tartozik. Nem minősül Városnak. Nem ad győzelmi pontot a játék végén. A játékosok általában nem hozhatnak létre Várost a Pusztaságban. A játékosok nem fordíthatják fel a lapkát, és nem nézhetik meg a Pusztaság lapka másik oldalát, miután az lehelyezésre került.

## A játék folytatása

A játékosok addig folytatják egymást követően a Terjeszkedést vagy a Vándorlást, amíg egyetlen játékosnak sem marad szabályosan megtehető lépése, ami tipikusan akkor következik be, amikor a tábla megtelik.

Ha valamikor elveszíted az Úttörő Szellemedet, egyes **Felfedezőknak** megvan az a képessége, hogy visszaszerezzék. Ha nem tudod visszaszerezni az Úttörő Szellemedet, kimaradsz a játékból, egészen addig, amíg a többieknek már nincs szabályosan megtehető lépésük. Ha valamikor a játék során nem tudsz lépni, vagy nem akarsz, vedd le az Úttörő Szellemet a tábláról. Ha nem tudod azt visszaszerezni, kimaradsz a játékból, a fentebb írtak szerint.

## A játék vége

Amikor már senki nem tud szabályosan lépni, számoljátok össze az egyes játékosok által felépített **Városokat** (a Pusztaság nem számít). Mindegyik játékos 1 pontot kap felépített **Városonként**. Mindenki plusz 1 pontot kap, ha a Városát **Termékeny Területen** építette fel. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Mielőtt a **Felfedezők** egyéb képességeit is felhasználnátok egy-egy játékban, ajánlatos, hogy játsszatok egy játékot csak a fenti szabályok alkalmazásával. Ezáltal biztos, hogy mindenki megérti, hogy mit jelent az Úttörő Szellem, a Terjeszkedés, a Vándorlás és mik a pontozás szabályai. Amikor a játékosok már értik ezeket, elkezdhettek az alábbi képességeket felhasználva játszani.

# Képességek

A Vándorlás játékban a **Felfedezőknak** egyedi képességeik vannak, amelyek alkalmassá teszik őket arra, hogy adott helyzeteket kezeljenek. Eltérően a sakktól vagy a hasonló játékoktól, nincs köztük rangsorrend. Előfordulhat, hogy olyan helyzetbe kerülsz a játékban, hogy mindegyik képességre szükséged lenne.

## Sügér

A Sügér létrehozhat Várost bármelyik Parti Területen, anélkül, hogy szüksége lenne Úttörő Szellemre.

Amikor a Sügért játszod ki, válassz ki egy Parti Határ Területet, és játszd ki őt oda. A Sügérrel az általános szabályok szerint hozzájutsz egy Úttörő Szellemhez az újonnan létrehozott **Városban**. Mivel ő az egyetlen, aki nem igényel Úttörő Szellemet **Város** létrehozásához, az első körben csak őt tudod kijátszani (kivéve, ha a II. Könyv **Felfedezőit** használod). Ez akkor is tud segíteni, ha éppen elveszítetted az Úttörő Szellemedet.

*A Sügér olyan valaki, akit nehéz leláncolni. Bár nem érdeklik a szárazföld törvényei és szokásai, örül, ha azokból előnye származhat. Mint egy tengerész, jobban szereti a nyílt tengert, a sípós szelet és a végtelen csendet. Ez nem jelenti azt, hogy nem örül a jó társaságnak, ha valaki épp arra jár.*



## Tölgy

Köröd kezdetén bárhonnán átmozgathatod az Úttörő Szellemedet egy Tölgy Városodba.

Ennek a képességnek a felhasználása után végrehajthatod a lépésedet, a Tölgy **Városból** kiindulva. Ha elveszíted az Úttörő Szellemedet, ezt a képességet tudod felhasználni arra, hogy visszanyerd azt. Jól teszed, ha már a játék elején kijátszol egy Tölgyet, hogy később a játékban több lehetőség legyen.

*A Tölgy egy bölcs öreg. Látott már életében sok mindenkit felemelkedni és lehullani – népeket tiündökölni és bukni. Ezt az őt nem érdeklik a töltői felfedező örült terjeszkedései, viszont ha valakinek egy jó történethez van kedve, érdemes őt felkeresnie. Amikor elveszítettnek érzed magad vagy nincs több ötleted, visszatérhetsz a Tölgyhöz, hogy újakezdd. Néha azt kívánja, bárcsak maradnának, de ha nem, az sem rontja el a napját.*



## Patkányok

A Patkányok a játék végén 2 pontot érnek.

A Patkányok képesek neked megnyerni a játékot. Hozz létre annyi **Várost** Patkányokkal, amennyit csak tudsz, és szorítsd az ellened olyan helyzetbe, hogy ne tudjon Patkányokkal **Várost** létrehozni.

*A Patkányok egy kedves fiatal pár, bár életük során a kemény munka gyorsan öreggé tette őket. Bár úgy érezhetik, hogy a kalandozóhoz nem sok közük van, érdemeik és jó szándékuk nem marad említés nélkül. Végül is valakinek fel kell szántania a földet, különben nem jut csodás káposzta és hagyma az emberek asztalára.*





## Veréb

A Veréb Városok felett áthaladva is tud vándorolni.

Amikor a Veréb egy **Város** felett halad át, a játékos által Pusztaságként lerakott elem (lásd a Vándorlás szabályait) lefedi azt a **Várost**, így kivéve azt a játékból. Ha ebben a **Városban** éppen egy Úttörő Szellem is volt, azt is ki kell venni a játékból. A játékosoknak nagyon kell vigyázniuk, hogy nem váljanak egy ellenfél Veréb áldozatává. Az I. Könyvben a Veréb az, aki a legjobban ellenőrzése alatt tudja tartani a többi játékos választási lehetőségeit. Ne feledd, hogy bármelyik **Felfedező** képes vándorolni, de csak a Veréb tud **Városok** felett áthaladni. Ha a saját **Városod** felett haladsz át, azt is le kell fedned.

*A Veréb egy büszke és derék harcos, akit nem szabad alábecsülni. A szabályokat mélyregeesen tiszteli, és meglehetősen, hogy szomszédai is tiszteljék személyes határait. Bár nem könnyű felbosszantani, ha úgy látja, hogy nem kívánatos a jelenléte, repülése a távolba tudatja, hogy hogyan érez.*



## Légy

A Légy képes arra, hogy Várost hozzon létre a Pusztaságon.

Ez a képesség alkalmasság teszi a Legyet arra, hogy olyan helyeket is hasznosítson, amelyek egy gyors Vándorlás vagy egy heves csata révén váltak Pusztasággá. Gyakran a Légy által így hozott pontok döntenek győzelem vagy vereség között. Természetesen a Légy a megszokott módon is tud **Várost** létrehozni.

*A Légy kíváncsi fickó, egyesek szerint alpári izgélssel, de ezt illetlenség lenne kimondani. Mások szemében él, és nem zavarja a masány. Furcsa preferenciái ellenére a társadalom hasznos tagja, és nem szabad őt hanyagolni. Ez az úriember ott is jól érzi magát, ahol mások undorodnának.*



## Több játékos

Amikor 3 vagy 4 játékosal játszotok, ne feledkezzetek meg arról, hogy játékosonként egy **Sziget Lapot** rakjatok le a játéktábla összeállításakor. Játsszatok annyi fordulót, ahány játékosal játszotok, és rögzítsétek a megszerzett pontokat. Minden forduló után válasszatok új Alapítót, aki még nem volt Alapító (lásd a játék előkészítésének szabályait). A sorozat végén minden játékos egyszer szerepelt Alapítóként. A játékot az nyeri, aki a fordulók végén a legtöbb összesített ponttal rendelkezik. Nyugodtan tartsátok számon a sértéseket, keressétek a megtorlás lehetőségét, és szövetkezzetek egymás ellen. A játék képes a királycsináló szándékok kezelésére is, és a hátul kullogók gyakran győztesen kerülnek ki.

***„És most itt az ideje lefeküdni.”***

*- mondta a kedves öreg bagoly, mivel kedves volt, és öreg is.*

*„Köszönöm a mesét.” – mormogta a kisbagoly, megpróbálva elrejtetni fáradt szemét.*

*„Mese?” – nevetett a kedves öreg bagoly. „Ez még csak egy fejezet volt. Tudnék még mesélni a vérengző farkasról és az okos sakálról, de csak rémálmaid lennének tőle. Várjuk meg a következő alkalmat!”*

*És ezzel eloltotta a lámpát, és felvitte a kisbaglyot aludni.*

## **Csendes idők jártak –**

legalábbis csendesebbek, mint ami aztán következett – amikor eljött a fogaskerekek, a gépzsír és a füst kora.

Sok év telt el azóta, hogy a kislagoly nagymamája meséjét hallgatta – olyan sok, hogy már nem is volt kislagoly. Bár gondolni sem gondolt azokra a félelmekre, amelyek családját az óceánon túlra űzték, egy véres titok árnyéka mégis ott volt rejtve, ahol csak kevesen férhettek hozzá. Ekkorra már sok történetet hallott sokféle teremtménytől. E történetek némelyike igaz volt, míg mások csak valóságosak. És egy kisebb részük teljes valótlanság volt.

Egy este vacsora után a nagymamája hirtelen felkapta a fejét, mintha valahol egy barátság csak számára hallhatóan meghondult volna.

„Eljött az idő, hogy halld a történetünk másik felét.” – mondta a kedves öreg lagoly, mivel kedves volt, és nagyon öreg is persze.

Ebben a pillanatban valami gyermeki ébredt fel a kislagolyban. Úgy sóhajtott, mintha hosszú ideje visszatartotta volna a lélegzetét, és mielőtt észrevette volna, keresztbe tett lábakkal leült a padlóra.

„Remélem, megérted, hogy milyen helyzetben voltunk. Mindenünket arra áldoztuk, hogy átjussunk a vízen, és nem maradt semmink. Nem figyeltük, hogy mit teszünk egymással vagy magunkkal – legkevésbé azokkal, akik már ott voltak érkezésünkkor. Úgy tudtuk, hogy ha megérkezünk, az Új Világ a miénk lesz, hogy elfoglaljuk. Senki nem mondta meg, hogy mit kell tennünk azért, hogy meg is tartsuk azt.”

# Vándorlás

## II. Könyv Az Összecsapás Regéje

A II. Könyv ugyanazokat a szabályokat követi, mint az I. Könyv, de bevezet néhány új játékelemet és játékmódot.

Az itt bemutatott játékelemek az I. Könyven bemutatottakhoz képest továbbfejlesztettek. Javaslom, hogy előbb játsszatok néhány játékot az I. Könyv alapján, és csak aztán alkalmazzátok a II. Könyv **Felfedezőit** és szabályait a játékban.

Érdemes az új játékelemeket lassan bevezetni, hogy a játékra gyakorolt finom hatását megszokjátok.

# Erdő elemek

Az erdei lények vadak és védik a területüket. Megjelölik territóriumukat, és irigyek arra. Az Erdő elemekkel kiharászhatod egy nagy szárazföldi területet, és megbüntetheted azokat, akik odamerészkednek, miközben agresszíven elfoglalod és körbekeríted ellenfeleid területét. Figyeld, hogy ellenfeleid hogyan esnek egymásnak, ahogy próbálják elkerülni a felőled jövő állandó fenyegetést.

## Farkas

A Farkast kijátszhatod bármelyik Erdei Határ Területre, Úttörő Szellem felhasználása nélkül. Ha lépésed végén egy ellenséges Várost két saját Farkasod határol, fordítsd meg az ellenfél Városát, és tedd Pusztasággá.

A Sügérrel összehasonlítva a Farkas kevesebb kezdő pozícióból indulhat, de a játék során hosszabb tartóbb szerepe lehet. Használd a Farkast, hogy területet szerezz, és ne félj megközelíteni az ellenfeleidet. Amikor egy Farkas felfordít egy **Várost**, az ott lévő Úttörő Szellem is elveszik.

*Gonosz és acsarkodó, a Farkas az árnyékban rejtőzködve vár közeledő áldozatára. A semmiből előbukkanva csapatosan támad, hogy legyőzze azokat, akik elég buták voltak ahhoz, hogy belépjenek a területére.*

## Erdő Terület

Olyan Terület, amin Erdő szimbólum látható.



## Búzös Borz

Amíg az Úttörő Szellemed a Búzös Borzon van, az ellenfeleid nem létesíthetnek Várost a szomszédos mezőkön.

Ellentétben az többi erdei lényel, a Búzös Borznak csak időleges hatása van, de ez kétségtelenül hatásos. A Búzös Borz egyértelműen igényt formálhat egy Területre, mozgástér nélkül hagyva az ellenfeleket, visszafordítva egy ellenfelet, vagy csak simán megszerezve egy extra Területet, a megfelelő időben.

*A Búzös Borznak nincs nagy tapasztalata a barátkozás terén. Néha még ahhoz is szégyenlős, hogy megszólítsa ismerőseit. Ma éjjel elindul, hogy társaságot keressen magának, de senkit nem talál. Talán mindenki más is ugyanolyan félénk.*

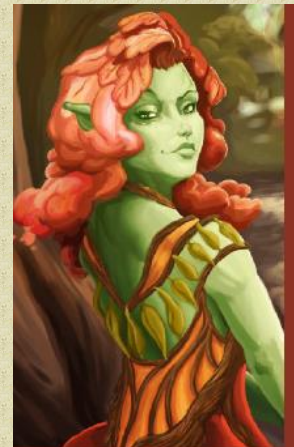


## Szömörce

Mindegy egyes köröd végén vedd le az összes Úttörő Szellemet, amely a Szömörccéddel határos mezőn van.

A Szömörce rugalmas, és jól felhasználható ellenfeleid megtámadására, néha több Úttörő Szellem megszerzésére is, így kényszerítve a többieket arra, hogy másfelé keressenek utat. Ez az elem egyes Területeket hosszú időre le tud zárni, arra kényszerítve ellenfeleidet, hogy egymással harcoljanak a megmaradt Területekért.

*A Szömörce az Új Világ szépe. A teremtmények mérföldeket utaznak, csak hogy lássák. Nem bánja a társaságot, és legyünk őszinték, a többiek is örülnek neki.*



## Sivatag elemek

A Sivatag lényei az erőforrások szűkében is megélnek. Ahol mások éhen halnának, elsorvadnának, vagy szomjan halnának, egy sivatagi lény ki tudja nyerni a szükséges tápanyagot szűkös környezetéből. Ezek a Pusztaságban való játékban és az abból való haszonszerzésben jeleskednek. Eközben pedig az összetartó ellenséges Városokat büntetik.

### Sakál

A Sakál 1 pontot ér, plusz még 1 pontot minden szomszédos Pusztaság után.

Ez az elem egyszerűnek látszik, de a megfelelő kijátszása kihívást jelenthet. Használd ki a képességeit, amikor nagyméretű Terület áll a rendelkezésedre. Vándorolhatsz, és feltöltheted a táblát Pusztasággal, egy fordulóban akár 3-nál is több pontot hozva neked. Mindazonáltal ennek a **Felfedezőnek** méltó ellenfele egy ellenséges Légy, ezért hogy hová helyezed le, az kritikus fontosságú.

*A Sakál a sivatag ravasz és független nomádja. Hozzá van szokva, hogy kevéren is túléljen, és olyan földön is jól él, ami mellett mások csak elmennének.*



## Gyík

Miután Úttörő Szellemedet egy Gyík Városba helyezted le, ebben a körben ismét Vándorolhatsz vagy Terjeszkedhetsz. Ha így teszel, akkor viszont a Gyík lapkát azonnal le kell fordítanod az extra lépés után.

A Gyík ritkán kerül a figyelem középpontjába, és ritka, hogy a játék végén még képpel felfelé található a táblán. Azonban alkalmas arra, hogy értékes irányváltásokat tegyen lehetővé, hogy aztán lehelyezhesd zavaró és ellenőrző **Felfedezőidet**.

Amint a Vándorlással és Terjeszkedéssel kapcsolatban megszokott, mozgasd az Úttörő Szellemedet az új **Városra**.

*A sivatagot járva a Gyík minden körül és bokorról tudja, hogy mit rejt. Bár nehéz rátalálni, amikor felbukkan, az utazóknak tanácsot ad és utat mutat.*



## Kaktusz

Amint létrehozol egy Kaktusz Várost, tedd vissza az Úttörő Szellemedet oda, ahonnan a köröd elején indultál. Minden a Kaktusz Várossal szomszédos Város 1-gyel kevesebb pontot ér a játék végén.

A Kaktusz nagyon erős, de egyúttal nagy veszélyt is jelent a használójára, miközben első számú célpont is egyben. Használd óvatosan! Ha Gyíkot vagy Tavat játszol ki, hogy Kaktusz **Várost** hozz létre, oda tedd vissza az Úttörő Szellemedet, ahonnan eredetileg indultál a köröd elején. Egy **Város** sosem érhet kevesebbet, mint 0 pont.

*Goromba és nyers, de a Kaktusz, közöni szépen, jól elvan egyedül. Sem barátira, sem ellenségre nincs szüksége. Ez a tüskés fajon csak egy kis helyre vágyik. És csöndre. És talán egy kis limonádéra.*





## Terület Módosítók

A II. Könyvben található további **Felfedezőkön** túlmenően további Terület Módosítókat is találsz a játékban. Amikor az alapító egy játéktáblát hoz létre, az alábbi Terület Módosítók bármelyikét felhelyezheti bármelyiek Határ Területre. A **Termékeny Területeket** először le kell helyezni az összes Belső Területre, és nem kerülhetnek egyik Parti Területre sem. Ezt követően az Alapító választhat, hogy további Terület Módosítókat helyez el a megmaradó Területekre. Egyes esetekben nem marad elég **Termékeny Terület** jelölő, hogy lefedje a Belső Területeket. Ilyen esetben az Alapító dönti el, hogy hová helyezi ezeket. Amennyiben egy Terület Módosító egy Erdőre kerül, az többé nem minősül Erdőnek. Általában egy Terület Módosító a helyén marad akkor is, amikor **Várost** vagy Pusztaságot hozunk létre rajta.

### Tó

Köröd elején, ha Úttörő Szellemed egy Tóval határos mezőn fekszik, ráhelyezheted azt a Tó Területre. Ezt követően léphetsz a szokásos szabályok szerint.



A játékosok nem hozhatnak létre **Várost** Tó területen. Ha egy Felfedező egy Tó területen keresztül vándorol, a Tó megsemmisül.

### Hegy

Egy Hegyen lévő Város nem számít szomszédosnak egyetlen Várossal sem.



Fontos, hogy ezek szerint a Hegyen lévő **Városra** nem hatnak azok a hatások, amelyekhez az kell, hogy egy adott **Várossal** szomszédos legyen egy másik **Város**.

## Rengeteg

A Felfedezők nem vándorolhatnak keresztül a Rengetegen. Azonban létrehozhatnak Városokat a Rengetegben. A Rengeteg Erdő Területnek számít.



A **Felfedezők** akkor sem vándorolhatnak keresztül a Rengetegen, ha a Rengeteg lefedésre került.

## Sivatag

A Sivatatban létesített Városok 1 ponttal kevesebbet érnek a játék végén.



Egy **Város** értéke nem csökkenhet 0 pont alá.

Az Alapító lerakhat egy Sivatat Területet az Óceánba, a szárazfölddel szomszédosan. Ha így tesz, akkor az újonnan kialakított Belső Területekre letehet **Termékeny Területeket**.

## Oázis

Az első kör kivételével bármelyik játékos létrehozhat bármilyen Várost egy Oázis Határ területen, Úttörő Szellem felhasználása nélkül.



Néhány Terület Módosítónak látható körvonala van, akkor is, amikor a Terület lefedésre került. Ezek a Terület Módosítók akkor is kifejtnek hatást az adott Területre, amikor le vannak fedve.

Az olyan Terület Módosítók, mint az Oázis, a Tó és az Erdő, nem fejtenek ki hatást, ha lefedésre kerültek.