

# FIRE & STONE

tervezte Klaus-Jürgen Wrede

## BEVEZETÉS

Vezesd át törzsedet a kőkorszakon. Fedezz fel új területeket felderítőiddel, vadássz az erdőben, és gyűjts almát, diót, gombát és gyökérszőleket útközben. A találmányok megkönnyítik a mozgást és az élelemszerzést. Építs kunyhókat, és dolgozd fel az erdőben vadászott állatok a tábortűznél. Aki a bővítés és fejlesztés során a legtöbb pontot gyűjti, az nyer meg a Fire & Stone játékot.



Mozgasd át a felderítődöt 1 vagy 2 lépéssel egy új területre.



Fedezd fel a lapkát a területen.



Gyűjtsd be a lapkákat és alkoss találmányokat.



Építs kunyhókat a településeken.

## ÁLTALÁNOS ALKATRÉSZEK

(A lapkák mindkét oldala látható.)

### Tábla

1 játék tábla



### Lapkák

24 állatlapka



24 zsák lapka



63 felfedezés lapka



### Fa alkatrész

30 darab ételjelölő  
(ha elfogy, pótoljátok bármivel)



24 I. vidék lapka: 12 gyűjtemény (típusonként 3), 3 erdő, 4 kunyhó, 3 tűzrakó hely, 2 titkos rejtkehely  
25 II. vidék lapka: 12 gyűjtemény (típusonként 3), 4 erdő, 5 kunyhó, 3 tűzrakó hely, 1 barlang  
14 III. vidék lapka: 8 gyűjtemény (típusonként 2), 1 erdő, 3 kunyhó, 2 tűzrakó hely

### Kártyák

17 találmány



24 barlang



4 játékos segélet



1 játék vége



5 feladat



14 győzelmi pont kártya  
(4x1 GYP, 4x2 GYP,  
4x3 GYP, 2x4 GYP)



4 kezdő találmány



Normál játéknál hagyjátok a dobozban

## JÁTÉKOS ALKATRÉSZEK FEKETE, KÉK, PIROS ÉS SÁRGA SZÍNEN

### Tábla

4 Törzs tábla



### Kártyák

4 lehelyezési kártya  
(a feladatok tárolására)



### Fa alkatrészek

12 felfedező  
(színenként 3)



80 kunyhó  
(színenként 20)



### Lapkák

8 kezdő gyűjtemény  
(színenként 2)



4 jelölő kő  
(színenként 1)



## A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA

1. Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére. A táblán lévő térkép 3 vidékre van felosztva (I Afrika és Európa, II Ázsia és III Amerika). A szám látható a vidék mellett. Minden vidék több területből áll.
2. Válogassátok szét a **felfedezőlapkákat** hátoldaluk (I, II és III) szerint, és keverjétek össze az egyes vidékek lapkái külön, képpel lefelé fordított halmokba. Helyezzétek egy lapkát képpel lefelé minden területre a vidékek szerint az ételikonokra. Hagyjátok ki a tűz ikonnal jelölt területeket.
3. Keverjétek meg az **állatlapkákat** képpel lefelé. Hozzatok létre 8 képpel lefelé fordított kupacot, minden kupac 3 lapkát tartalmazzon, és tegyétek őket a játéktábla alján lévő állatmezőkre.
4. Keverjétek meg képpel lefelé a **barlangkártyákat**, és húzzatok véletlenszerűen 1-et. Tegyétek képpel lefelé (anélkül, hogy megnéznétek) a barlangkártya mezőre a játéktáblán. Tegyétek a megmaradt barlangkártyákat vissza a dobozba. Ebben a játékban nincs rájuk szükség. Az első játéknál azt javasoljuk, hogy használjátok olyan barlangkártyát aminek egy vaddisznó van a bal felső sarkában.
5. Keverjétek meg a **találmánykártyákat**, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba a játéktábla mellé. Fedjétek fel a felső 3 kártyát, és tegyétek a pakli mellé. A kezdő találmány kártyákat hagyjátok a dobozban.
6. Válogassátok szét a **Győzelmi Pont (GYP) kártyákat** értékük szerint. Alakítsátok ki a GYP kártyák pakliját a legalacsonyabbtól a legmagasabbig úgy, hogy az I legyen alul, a III pedig felül. Ne keverjétek ezután össze. Helyezzétek a találmány kártyák mellé.
7. Tegyétek elérhető közelségbe az **ételjelzőket**, a **zsák lapkákat** és a **játék vége kártyát** a játéktábla mellé.
8. Válasszatok játékoszint, és vegyetek el 1 törzs táblát, 1 lehelyező kártyát, 20 kunyhót, 1 jelölő követ, 2 kezdő gyűjtemény lapkát és 3 felderítőt a választott színből. Helyezzétek magatok elé a törzs táblát és az elhelyezési kártyát egymás mellé. Tegyetek felfedezőket a játéktáblára: 1 felderítőt a kunyhó sávon, oda ahol a felderítőket látjátok. 1 felderítőt pedig a kezdő területre Dél-Afrika (I. régió), oda ahol a felderítőket látjátok. Vegyetek magatokhoz 1-1 játékos segédlet kártyát.
9. Keverjétek meg a **feladatlapkákat** képpel lefelé. Osszatok mindenkinek 1-et. Tartsátok titokban a többiek előtt úgy, hogy képpel lefelé tegyétek az elhelyezési kártyáitokra a törzs táblátok mellé. Helyezzétek a jelölő kőeiteket is az elhelyezési kártyára.
10. Vegyetek el a 2 kezdő gyűjtemény lapkát a színetekben, és tegyétek őket a gyűjtőkészlet 2 legalacsonyabb helyére a törzs táblátokon. Van egy kis változás 2 vagy 3 játékos játék esetében. Lásd lejjebb a "2 és 3 játékos" résznél.
11. Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost.



### A TÖRZS TÁBLA

Erre a helyre kerülnek a megszerzett állatlapkái-tok. Tegyétek képpel lefelé ide ezeket.

Ez a táplálékkészleted. Zsákonként pontosan 1 élelmiszert tárolhatsz itt, azaz 2-t a játék elején. A játék során zsák lapkákat kapsz, amelyek növelik az élelmiszerkészleted méretét. A nyílás aljától a tetejéig helyezd le őket.

Ez a 2 oszlop a gyűjtemények helye (egy világos és egy sötét). Itt 2 különböző típusú gyűjtemény lapkát helyezhetsz el (oszloponként 1 típus).



### 2 ÉS 3 JÁTÉKOS

A 2 játékos esetén nincs szükség a kezdő gyűjtemény lapkára. Tegyétek vissza őket a dobozba.

A 3 játékos esetén a 2-ből csak 1 kezdő gyűjtemény lapkára lesz szükség. Válasszátok ki, hogy a hátoldalán a nap vagy a hold szimbólummal ellátott lapkákat használjátok. A másik szimbólummal ellátott lapkára nincs szükség. Tegyétek ezeket vissza a dobozba.

## JÁTÉKMENET

A kezdő játéktostól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos sorra kerül. A körödben hajtsd végre a következő lépéseket mindegyik felderítőddel. Ha 2 felderítőd van, akkor teljesen hajtsd végre az összes lépést 1. felderítővel, mielőtt a 2. felderítőd-del is lépnél. Utána vége a körödnek.

### 1. Mozgás

Mozgasd a felderítőd legfeljebb 2 területtel arrébb. A területeknek egymás mellett kell lenniük. Minden mozgást lépésnek neveznek. A mozgást nem lehet ugyanazon a területen befejezni, ahonnan kezdted a lépést. Több felderítő, akár különböző törzsekből is, tartózkodhat ugyanazon a területen. Nem helyezheted át a felderítődöt a második vidékre (II), amíg a harmadik kunyhólapka le nincs rakva a kunyhósávon. Nem léphetsz be a harmadik vidékre (III), amíg a kilencedik kunyhólapka le nincs rakva. Erről bővebben az 5. oldalon. Megjegyzés: A fehér nyilak tengeri útvonalakat jelölnek. Csak akkor használhatod őket, ha rendelkezel a Hajóépítés kártyával.



Mivel a 3. kunyhó lapkát felfedték, a felderítődöt már átmozgathatod a II. vidékre is.



A település olyan terület, ahol 1 vagy több kunyhó található.

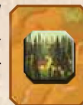
### 2. Akció

A mozgás befejezése után végrehajtható művelet attól függ hogy a terület üres, tüzet mutat-e, települést tartalmaz-e, vagy van-e képpel felfelé vagy lefelé fordított felfedezőlapka a területen:

a) Ha a mozgást egy képpel lefelé fordított felfedezőlapkával ellátott területen fejezed be, fordítsd fel a lapkát. Ha van felfedező hatása, akkor most hajtsd végre most. Ezt követően végrehajthatod a lapka akcióját.



b) Ha a mozgást egy olyan képpel fordított felfedezőlapkával ellátott területen fejezed be, amin tüzrakó hely vagy település van, végrehajthatod a tüzrakó hely vagy a kunyhó akcióját. Soha nem hajthatod végre a felfedező hatást egy már képpel felfelé néző lapkán.



c) Ha olyan területen fejezed be a mozgást, amelyen csak ételikon látható (azaz nincs ott felfedezőlapka, kunyhó vagy tüzrakó hely), akcióként 1 ételt kaphatsz, feltéve, hogy van szabad helyed az ételt eltárolni a zsák lápkáidon.



### ÉLELEMSZERZÉS

A törzs tábládon lévő zsákok alkotják az élelmiszerkészletedet. Ételt csak akkor tudsz ide gyűjteni, ha van szabad zsákid amire tehetsz ételt. Ha nincs, akkor az ételt el kell dobnod, amit kaptál volna.



Piros 3 ételt kap. De mivel Pirosnak már csak 2 szabad zsákja van, csak 2 ételt veszel el, a 3-at pedig eldobja.

### LAPKÁK SZÁMA VIDÉKENKÉNT

Különbő típusú felfedezőlapkák léteznek, mindegyiknek megvan a maga akciója. Az egyes vidékeken lévő tüzrakó hely és kunyhólapkák mennyiségét a vidékek mellett látjátok a játéktáblán. A játéktábla alján annyi kupac állatlapka van, ahány erdőlapka található az egyes vidékeken.



Az I. vidéken 4 kunyhó, 3 tüzrakó hely és 3 erdőlapka található.



### A FELFEDEZÉSI HATÁSOK ÉS AKCIÓK RÉSZLETESEN



#### ERDŐ

**Felfedező hatás:** Vegyél el egyet a megfelelő vidék állatkupacáiból a játéktábla aljáról, és tedd képpel lefelé az újonnan feltárt erdőre.  
**Akció:** Vedd el az állatlapkákat az adott területről, nézd meg és válassz közülük egyet. Tedd a kiválasztott lapkát képpel lefelé a törzs tábládon lévő állatlapkára. Tedd vissza a többi állatlapkát képpel lefelé az erdő területére. Ha egy erdőlapkával ellátott területen fejezed be a mozgásodat, de nincs több állatlapka a területen, akkor semmit sem kapsz (még ételmet sem). Így az állatjelzők választéka egyre kisebb. Azonban a kiürült erdőlapkát hagyd ott, mert az erdőlapkák fontosak a játék végén az egyik feladathoz.

A Piros egy erdőlapkát tár fel. 1 halom (3 db) állatlapkát helyez el a területen. Választ egyet ezek közül az állatlapkák közül, és képpel lefelé helyezi azt a saját törzs táblájára. Végül Piros a megmaradt állatlapkákat képpel lefelé visszahelyezi az erdőterületre.





## TŰZRAKÓ HELY (lapka)



**Felfedezési hatás:** (csak az újonnan felfedett tűzrakó hely lapkákra vonatkozik): Szerezz 1 GYP-t (lépd le a GYP-sávon).

**Akció:** (minden tűzrakó helyre vonatkozik): Készíts fel tetszőleges számú állatlapkát tetszőleges sorrendben a tűz fölé. Ehhez fedd fel a használni kívánt állatlapkákat a törzstábláról, vedd el a mutatott jutalmat (élelmiszert és/vagy zsákokot), és helyezd a lapkákat képpel felfelé a dobópakliba. Azokat az élelmiszereket, amelyeket nem tudsz elhelyezni az élelmiszerkészletébe, el kell dobnod.

(1) **Kék** egy tűzrakó hely lapkát fed fel.

(2) Felfedezési hatásként 1 GYP-t kap.

(3) **Kék** most felkészíthet tetszőleges számú állatlapkát a tűzre akcióként. **Kék** úgy dönt, hogy a 2 állatlapkából csak egyet használ, és kap 1 zsákokot és 3 ételmet.



## GYŰJTEMÉNY LAPKA



**Felfedezési hatás:** Nincs.

**Akció:** Döntsd el, hogy a) elveszed vagy b) ott hagyod a gyűjtemény lapkát:

a) Ha elveszed a lapkát, tedd azt a két gyűjtemény helyed egyik legalacsonyabb szabad helyére a törzs tábládon. Ugyanabban a gyűjtemény tárolóban csak azonos típusú lapkák helyezhetők el. Ha már van más típusú lapkad mindkét gyűjtemény helyeden, akkor először ürítsd ki az egyiket. Ehhez helyezd az összes lapkát a gyűjtemény helyedről képpel felfelé a játéktábla melletti dobópakliba. Ezután helyezd az új lapkát az üres gyűjtemény helyre.



**Kártya ikon:** Ha egy kártya ikont letakartál az új gyűjtemény lapkával, akkor szereztél 1 találmány kártyát vagy 1 GYP kártyát (lásd 5. oldal Találmány és GYP kártyák elvétele). Ha a gyűjtemény lapkát egy gyűjtőhely utolsó üres helyére tetted, először vegyél egy kártyát, majd tedd az összes gyűjtemény lapkát képpel felfelé a játéktábla melletti dobópaklira.

**Kék** úgy dönt, hogy elveszi a gomba gyűjtemény lapkát. Mivel mindkét gyűjtemény helyén már vannak más típusú lapkák, **Kék**-nek először el kell távolítania lapkákat egy oszlopból. **Kék** eltávolítja az almát, és a gombát a gyűjtemény hely aljára helyezi.



b) Ha a gyűjtemény lapkát a területen hagyod, 2 ételt kapsz. (Ne feledd: az ételt, amelyet nem tudsz elhelyezni az élelmiszerkészletedben, el kell dobnod.)



## KUNYHÓ LAPKA



**Felfedezési hatás:** Azonnal építened kell 1 kunyhót a készletedből erre a területre ingyen. Helyezd a kunyhót a terület étel ikonjára. Ezután helyezd a kunyhólapkát a legalacsonyabb szabad számmal rendelkező helyre a kunyhósávra. A kunyhó sávon néhány hely különleges jelentéssel bír (lásd 6. oldal A kunyhósáv). Ezután azonnal át kell helyezned a felderítőt egy tűzrakó helyhez ugyanabban a régióban. Ekkor nem hajthatod végre a tűzrakó hely akcióját.

**Akció:** Nincs.

(1) **Kék** egy kunyhólapkát fed fel. Felfedezési hatásként azonnal ingyenesen elhelyezi 1 saját kunyhóját a területre.

(2) **Kék** ezután a kunyhójelzőt a kunyhósáv balról az első szabad helyére helyezi. Mivel ez már a harmadik helyre kerül, ezentúl mindenki átmozgathatja a felderítőt a II vidékre is.

(3) **Kék**nek ezután egy tűzrakó hely kell helyeznie a felderítőt ugyanazon a vidéken. **Kék** nem hajthat végre semmilyen műveletet ezzel a felderítővel a tűznél.



## TELEPÜLÉS (1 vagy több kunyhóval rendelkező terület)



**Felfedezési hatás:** Nincs.

**Akció:** Építs 1 kunyhót ezen a területen étel beadásával. Az étel költségek számításához ellenőrizd, hogy hány kunyhó van már a területen. Fizess 1 ételt minden kunyhó után, amely a területen található, mielőtt megépíted a kunyhót. Ezután helyezz oda 1 kunyhót. A második kunyhó egy területen így 1 ételbe kerül, a harmadik 2 ételbe, és így tovább. A költség meghatározásakor mindegy, hogy kinek a kunyhója van már a területen. Minden kunyhó számít, még a sajátod is. Miután felépítettél egy kunyhót, át kell helyezned a felderítődöt egy tűzhöz ugyanabban a régióban. Ilyenkor sem hajthatod végre a tűzrakó hely akcióját.

Akcióként **Piros** új kunyhót épít. Mivel már 2 kunyhó van a területen, az új kunyhó ára 2 étel. Ezután **Piros**nak át kell helyeznie a felderítőt egy tűzrakó helyre ugyanabban a régióban.





## TITKOS REJTEKHELY



**Felfedező hatás:** Vegyél el 1zsákot és 1 élelmiszert és tedd a készletedbe. Távolítsd el a lapkát a játéktábláról.

**Akció:** Nincs.



## BARLANG



Könnyű



Nehezebb



**Felfedező hatás:** Azonnal tárd fel a barlangkártyát a játéktáblán. Ezután azonnal hajtsd végre a barlangkártya felfedező hatását (jobbra fent), ha van neki. A barlangkártya szabályai a normál szabályokon felül azonnal életbe lépnek. Az egyes barlangokra vonatkozó szabályok a kártyán és a mellékletben találhatóak.

Különbőle szabálmódosítások léteznek – egyszeri hatások, állandó kiegészítő akció a barlanglapka területén, vagy szabálmódosítás a II. vidéken vagy a játéktábla összes vidékén.

Attól függően, hogy melyik barlangkártya van játékban amikor felfedezed a barlanglapkát, a barlang erősebb vagy gyengébb hatással lesz a játékra.

**Akció:** Ha lehetséges, hajtsd végre a barlangkártya megfelelő akcióját.

(1) **Kék** a barlang területére lép, és végrehajtja az Édenkert barlangkártya akcióját.  
 (2) Ebben az akcióban **Kék** felépíti a harmadik kunyhót a területen, de ahelyett, hogy kifizetné 2 étel költségét, 2 ételt kell vennie a barlangkártyáról, és azonnal el kell helyeznie a saját élelmiszerkészletébe.  
 Ha **Kék**nek nem lenne elég helye az ételhez, nem építhetné meg a kunyhót. Ezután **Kék**nek egy tűzrakó helyhez kell helyezni a felderítőt a II. vidéken.

• Place 10 food on this card.

## TALÁLMÁNY ÉS GYP KÁRTYÁK



Ha egy kártya ikon gyűjtemény lapkával takarsz le, kapsz 1 kártyát. Választhatsz a 3 felfordított találmány kártya vagy a felső GYP-kártya között.

### Találmány kártya felvétele

Amikor felveszel egy találmányt, tedd azt képpel felfelé a törzs táblád mellé, vagy egy már elvitt találmány kártya mellé. Ezután fordíts ki egy új lapot a megszerezhető találmányokhoz.

Ha a találmány kártyák húzópaklija üres, akkor nem fordul új kártya. Annyi találmányod lehet, amennyit csak akarsz, de mindegyik típusból csak pontosan egy, még akkor is, ha a találmány hatása már lefedett (lásd: GYP-kártya elvétele). A találmányok állandó hatást fejtenek ki, amely befolyásolja az élelemszerzést, a mozgást, a kunyhóépítést vagy a gyűjtést. Találmányaid hatását mindig felhasználhatod a körödben. A találmány kártyák azonnali hatásként ételt is adhatnak. Ezt a hatást csak egyszer használhatod, amikor megszerzed a kártyát. A találmányok pontos hatásai a mellékletben találhatók.

### GYP kártya felvétele

Amikor elveszed a felső GYP kártyát, azt egy már megszerzett találmány kártyád alsó részére kell helyezned, amely így a kártya hatását letakarja. Mostantól nem használhatod ennek a kártyának a hatását. Ha nincs olyan találmány kártyád, aminek az alsó része még nincs lefedve, nem vehetsz GYP kártyát. Ha a GYP kártya halom üres, nem vehetsz el GYP kártyát. A GYP kártyák a játék végén GYP-t adnak, attól függően, hogy hány rovatka van rajtuk.

**Piros** kap egy lapot, és úgy dönt, hogy elvesz egy GYP kártyát.

**Piros** a GYP kártyát a gazdálkodás találmány kártya hatására helyezi. Mostantól nem használhatja ennek hatását.



A játék végén **Piros** 3 GYP-t kap a GYP-kártyáért.

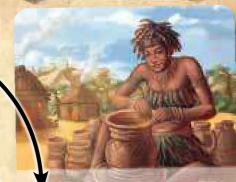


### A TALÁLMÁNYOK

Ez az ikon jelzi, hogy a találmány mire vonatkozik. Ebben az esetben az élelmiszer.

Ezt a hatást egyszer és azonnal megkapja, amikor elveszi a kártyát.

Ezt az effektust mindig használhatod a körödben.



CLAY POTS

Each time you take a card, gain 1 food.

- (1) **Piros** elveszi az alma gyűjtemény lapkát, és a bal oldali gyűjtemény helyre helyezi. A kártya ikon le van takarva, így **Piros** kártyát kaphat.
- (2) **Piros** úgy dönt, hogy elveszi az Clay Pots találmány kártyát, mivel már rendelkezik a Transport Sled kártyával. Az Clay Pots kártyáért azonnal 2 ételt kap.
- (3) Ezt követően a **Piros** eltávolítja az összes alma gyűjtemény lapkát, mivel a gyűjtemény helye tele van, és feltölti a megszerzhető találmányokat 3-ra.



## A KUNYHÓ SÁV

Az újonnan felfedezett kunyhólapkákat a kunyhósávon helyezétek el. Ha bizonyos számú kunyhólapkát felfedeztek, a következő hatások lépnek fel:

3. kunyhólapka: Most már mindenki áthelyezheti a felderítőket a II. vidékre is  
 5. kunyhólapka: Mindenki megkapja a második felderítőjét (a részletekért lásd alább "a második felderítő").  
 9. kunyhólapka: Most már mindenki áthelyezheti a felderítőket a III. vidékre is  
 11. kunyhólapka: A játék végét váltja ki (a részleteket lásd alább a Játék vége és a Pontozás című résznél).



## A MÁSODIK FELDERÍTŐ

Amikor az 5. kunyhólapkát a kunyhósávrá helyezed, először te, majd mindenki más felváltva helyezi el a második felderítőjét. Helyezd a felderítőt egy tűzrakó helyhez (lapkához) azon a vidéken, ahol az első felderítő található. Mostantól a körökben egymás után mindkét felderítővel végrehajthatod mozgást és területek akcióit. Aki felfedezte az 5. kunyhólapkát, azonnal végrehajthat egy lépést és egy akciót a második felderítőjével.



## JÁTÉK VÉGE



A játék vége akkor indul el, amikor a 11. kunyhólapkát a kunyhósávrá helyezitek. Ha te váltottad ki a játék végét, fejezd be a körödet a szokásos módon. Ezután vedd el a játék vége kártyát, és tedd magad elé úgy, hogy a meggyújtott tűz oldala (A) felfelé nézzen.

Utána ellenfeleidnek még 2 körük van, míg neked még egy. Emlékeztetőül: a következő köröd elején fordítsd a játék végi kártyát arra az oldalra, ahol a tűz kialudt (B). Aztán, ha újra rád kerül a sor te már nem lépsz, a játéknak vége.

## JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

**Speciális eset:** Abban a ritka esetben, amikor egyikőtök megépíti az összes kunyhóját, a játék vége szintén a szokásos lépések szerint történik.

### A JÁTÉK VÉGE KÁRTYA



(A) eleje

(B) hátulja

## PONTOZÁS

Számold meg a pontjaidat. Add hozzá a következő pontokat a játék során a GYP-sávon felhalmozott pontokhoz:

- GyP a GYP-kártyákon feltüntetett módon (minden rovátka = 1 GyP).
- 1 GyP minden kunyhóért a játéktáblán.
- 1 GYP minden saját kunyhó relatív többségéért egy településen.

A többség akkor van, ha több kunyhód van egy területen, mint bármelyik ellenfelednek. Egyenlőség esetén, vagyis amikor több játékosnak is ugyanannyi kunyhója van egy településen, senki sem kapja meg a GYP-t.

- GYP a feladatkárttyáért.

A játékot az a játékos nyeri meg, aki összesen a legtöbb GyP-vel rendelkezik.



**Kék** 3 GYP-t kap a saját kunyhójáért és 1 GYP-t a legtöbb kunyhóért.  
**Piros** és **Fekete** is 2 pontot kap a saját kunyhójukért.

**Piros** 1 GYP-s feladatkárttyával rendelkezik minden többségért egy tő mellett.

Az 1. területért **Piros** 2 GYP-t kap a kunyhóért és 1 GYP-t a többségért és a feladatkárttyáért így összesen 4 GYP.

A 2. területért **Piros** 2 GYP-t kap a kunyhóért, de nem kap GyP-t a többségért vagy a feladatkárttyáért, mivel nem rendelkezik a kunyhók valódi többségével ezen a területen.



## KEZDŐ TALÁLMÁNYOK VARIÁNS

A játék felállításakor ne rakjuk vissza a kezdő találmány kártyákat a dobozba, hanem véletlenszerűen rakjunk ki annyit, ahány játékos van. Aki az utolsó a körben (azaz a kezdő játékostól jobbra ül), az elsőnek választ egyet közülük. Ezután mindenki az óramutató járásával ellentétes irányban választ egy kártyát. (A kezdő játékos visz utójára.) Ezután mindenki helyezze le a választott kártyát törzs táblája mellé. Most már mindenkinek megvan a saját találmánya, ami különbözik a többiek találmányától. Ezeket a találmányokat is ugyanúgy kell használni, mint a többi.

### Credits

**Game Design:** Klaus-Jürgen Wrede  
**Illustrations:** Hendrik Noack  
**Graphic Design:** Christof Tisch  
**Editing:** Christof Tisch, Frank Heeren  
**Rulebook:** Inga Keutmann, Christof Tisch  
**Proofreading:** Travis D. Hill

Many thanks to Sayuri de Zilva for many suggestions and scientific advice, and to all the testers, especially Ryan Palfreyman, Tristan Tisch, Klaus, Felix and Jakob Ottmaier, Vanessa Roth, and Darius, Robin and Alec.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.

© 2021 Pegasus Spiele GmbH. All rights reserved.

Reprinting and publishing of game rules, game components or illustrations without the permission of Pegasus Spiele is prohibited.

Playing is Passion!  
[www.pegasus-spiele.com](http://www.pegasus-spiele.com)



/pegasusspieleglobal



Pegasus Spiele

Magyar fordítás: kchpank