

RISE OF TRIBES™

JÁTÉKSZABÁLY



10 év
felett



2-4
játékos



30-60
perc

Nomád, történelem előtti ember vagy

A játék során fel kell növelned a törzsedet, mozgatni a vidéken át, összegyűjteni erőforrásokat és győzelemre vezetni a népedet. Mind tudjuk, mi kell a törzseknek...
15 pont - a többiek fölé emelkedni.

Előkészítés.....	2-3
Játékmenet.....	4-7
Események és a játék vége.....	8
Példajáték.....	9
Haladó játék.....	10-13
Kártyamagyarázatok.....	14-15
Impresszum.....	15

ELŐKÉSZÍTÉS

1 Vegyetek a játékosok számánál eggyel több tó, erdő és hegy hatszögletű tereplapkát. Például, 2 fős játékban vegyetek hármat mindegyik fajtából. Keressétek meg a vulkán hatszögletű tereplapkát és tegyétek félre. A többi lapkát tegyétek vissza a dobozba.



2 Tegyétek a tereplapkákat képpel felfelé véletlenszerűen az alább látható - a játékosok számától függő - elrendezésben.



3 A játékosok elvesznek 20 törzstagot **B** és 1 pontozójelzőt **C** a saját színükben, valamint a 15 célkártyából álló megkevert paklit **D**. Mind a 4 komplett paklinak más hátoldala van, de egyébként megegyeznek. A 2 fős játékban távolítsátok el a Pottery kártyát.

4 Minden játékos választ egyet a 8 játékosláda közül **E** és leteszi maga elé. Az egyik oldalán a "Játékmenet" segédlet van, a másik oldalon a törzsszervező lehetőségei. Az egyszerű játékban minden játékos bármelyik oldalt használhatja.

KIROR VEZETŐ

5 Tegyétek az erőforrásjelzőket **E** valamint a falu- és eseményjelzőket **F** a közelbe.



6 Tegyétek az akciótáblát **H** úgy, hogy minden játékos elérje.

7 Tegyétek félre a törzsfőnök és a lerombolt falu eseménylapkákat* **I** az akciótábla közelébe. Keverjétek meg a megmaradt 14 eseménylapkát **J** és tegyétek egy pakliban az akciótábla fölé.

8 Mindenki tegye a pontozójelzőjét az akciótábla **K** "0" mezőjére.



9 Tegyetek 3 kockát a látható módon **L** mind a 4 akcióra. A megmaradt 2 kockával majd az első körben dobtok.



10 A kezdőjátékos meghatározásához a játékosok véletlenszerűen választanak a falvakat, amiken egy-egy szám van. A legkisebb szám lesz az első, és azt a falut tegyétek a 2 félretett eseménylapkára. **I** A többi falut tegyétek vissza a paklijába.



11 A kezdőjátékos leteszi 2 törzstagját **1** általa választott hexara **M**. A többi játékos óramutatójárás-irányban végrehajtja a következő előkészítő lépést:

2. játékos: Leteszi 3 törzstagját 1 szabad hexara.
3. játékos: Leteszi 3 törzstagját 1 szabad hexara + begyűjt 2 tetszése szerinti erőforrást **F**.
4. játékos: Leteszi 3 törzstagját szétosztva 2 szomszédos szabad hexara + begyűjt 2 tetszése szerinti erőforrást **F**.

12 A játék a kezdőjátékoskal elkezdődik

! A véneket, a vezetőkártyákat és a speciális tereplapkákat csak a haladó játékban használjátok (részletek a 10-13. oldalon).

JÁTÉKMENET

Minden játékos a körében az alábbi 5 lépést hajtja végre, miközben megpróbál 15 pontot szerezni a többi törzs előtt. Ha egy játékos eléri a 15-öt, azonnal megnyeri a játékot!

1. lépés: falu pontozása

Minden kör elején a játékos kap 1 pontot minden falujáért. Induláskor a játékosnak nincs faluja, de a törzsé építhet a játék során. Lásd 5. lépés: falvak építése és célok teljesítése (7. oldal).

2. lépés: kockadobás

AZ AKTÍV JÁTÉKOS DOB 2 KOCKÁVAL

Dupla dobásnál (2 nap, hold vagy üres) esemény következik be. Lásd az eseményeknél (8. és 14-15. oldal)

3. lépés: akció végrehajtása

Az akciótáblán 4 akció van feltüntetve, amit a játékos a köre során végrehajthat:

NÖVEKEDÉS, MOZGÁS, BEGYŰJTÉS és VEZETÉS.

A játékos 2 akciót hajt végre a körében, és mindkét akciónak különbözőnek kell lennie.

Az akció kiválasztásához a játékos leteszi az egyik dobott kockát a táblára az egyik akció oszlopának a tetejére. Minden akciót teljesen végre kell hajtania, mielőtt a következő kockát leteszi.

Tedd a kockádat az egyik akció első kockacellájára, jobbra tolva az összes többi kockát. A legjobboldalibb kocka lekerül, és azzal dobtok a következő körben. Az akción lévő kockák eredménye most meghatározza a választott akció erejét.



Minden akciónak van egy alap haszna, ami közvetlenül az akció neve alatt látható. Ez az akció ereje, **hacsak nincs egy meghatározott szimbólumkészlet.**



2 HOLD

Ha legalább 2 holdat látsz (bármilyen elrendezésben), ez a civilizáció mélypontja! Nem kell aggódni, azért a törzsöd kap némi jutalmat.

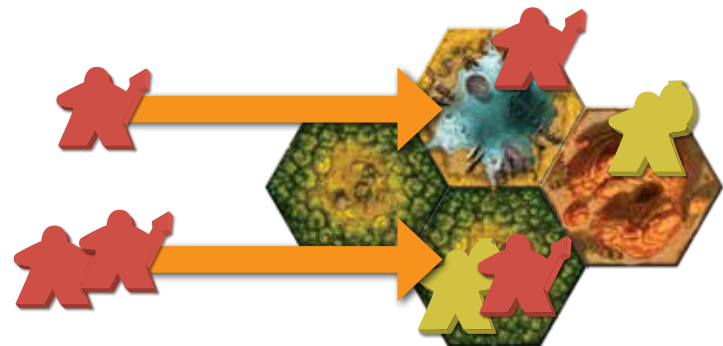


2 NAP

Ha legalább 2 napot látsz (bármilyen elrendezésben), a civilizáció szárnyal! A legnagyobb jutalmat kapod ezért az akcióért.

NÖVEKEDÉS

Tedd az akciótábla által mutatott számú törzstagodat a készletedből egy vagy több olyan hexara, ahol már van törzstagod.



Példa: Ha az akciótábla azt mutatja, hogy 3 törzstaggal növekedhet, a piros játékos leteheti 3 törzstagját olyan hexakra, amin már ott van. Megoszthatja az újonnan érkező tagokat a hexai között, ahogy képen látszik.

MOZGÁS

Mozgass legfeljebb az akciótábla által mutatott törzstagot egy hexaról egy szomszédos hexara. Se a terepnek, se az ellenfelek törzstagjainak nincs hatása a mozgásra.



Fontos: Egy törzstagot csak egyszer lehet mozgatni egy körben, és az alap mozgatás 1 hexa mozgásonként.

BEGYŰJTÉS

Gyűjtsd be az erőforrásokat az általad elfoglalt hexakról az akciótáblán meghatározott módon. Az erdők fát termelnek, a tavak ételt és a hegyek követ.



Példa: Ha az akciótábla azt mutatja, hogy 2 hexa termel 2-2 erőforrást, a kék játékos választhatja mind a 2 tavát, hogy termeljen 4 ételt VAGY ehelyett termelhet egy tavon 2 ételt és az erdőben 2 fát.

VEZETÉS

Húzz az akciótábla által meghatározott számú célkártyát a célpaklid tetejéről, és tedd ezeket a "folyamatban lévőket" a játékos táblád baloldalára KÉPPEL FELFELÉ. A célpaklidban vannak fejlesztések (kék) és jutalmakat (barna). További részletek a 7. oldalon



Faluerő! Eldobhatsz annyi nem teljesített célkártyát, amennyi falud van, mielőtt húzol. Az eldobott kártyákat tedd a célpaklid aljára és húzz ugyanannyi kártyát a paklid tetejéről - **azokon felül**, amit a VEZETÉS akció mutatott.

4. lépés: viszályok rendezése

Minden hexan a népesség felső határa 5 törzstag. Ha egy hexan több mint 5 törzstag van (színüktől függetlenül), azonnal viszály keletkezik, miután az aktuális játékos végrehajtotta **mindkét** akcióját a 3. lépésben. Ha nincs viszály, ugorj az 5. lépésre. Ha több hexan van viszály, az aktuális játékos dönti el a feloldásuk sorrendjét.



VISZÁLYT BEFOLYÁSOLÓ FEJLESZTÉSEK

Ha az aktuális játékos befejezte az íj (Bow) fejlesztéskártyát, eltávolít egy választása szerinti védekező törzstagot erről a hexaról, mielőtt folytatódik a viszály rendezése.



Ha a védekező játékos beszerezte a fal (Wall) eseménylapkát és van egy faluja ezen a hexan, eltávolíthat egy támadó törzstagot mielőtt folytatódik a viszály rendezése.

Ha ennek során a törzstagot száma 5-re csökken, **nem állítja meg a viszály rendezését**. Az íj fejlesztést nem használhatja a védekező játékos.



FALVAK ELVESZTÉSE

Miután rendezték a viszályt a hexan, ha maradt egy falu, amihez nincs a törzsébe tartozó tag, a falut el kell távolítani.



VISZÁLY RENDEZÉSE (TÖBB TÖRZS)

Az aktuális játékos a támadó, a többi játékos védekező a kártya szempontjából. Egyszerre végrehajtva minden játékos eltávolítja 1 törzstagját a hexaról. Ezt ismétlik addig, amíg csak 1 játékosnak marad törzstagja a hexan. Az eredmény lehet az, hogy nem marad törzstag, ha minden játékosnak azonos számú törzstagja volt ott.

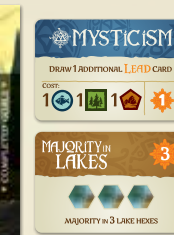
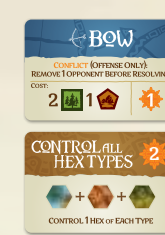


VISZÁLY RENDEZÉSE (EGY TÖRZS)

Ha olyan hexan tör ki viszály, ahol csak egy játékosnak van törzstagja, akkor az a játékos leveszi annyi törzstagját, hogy a népesség lecsökkenjen az 5-re.

5. lépés: falvak építése és célok teljesítése

A célkártyák **fejlesztésekből** és **jutalmakból** állnak. A játékos akárhány célt befejezhet (és pontozhat) ebben a lépésben. A folyamatban lévő célok legyenek a játéktábla bal oldalán képpel felfelé (a képen látható módon), és kerüljenek át jobbra, ha elkészültek. Ha elkészültek, a megkapott pontok nem vesznek el, és a képességeik a játék hátralévő részében rendelkezésre állnak.



FOLYAMATBAN
LÉVŐ CÉLOK

BEFEJEZETT
CÉLOK

A **fejlesztésekért** erőforrásokkal kell fizetni és a játékosokat akciókibővítéssel és győzelmi ponttal jutalmazták.

A **jutalmakat** a játék megfelelő körülményei váltják ki (pl. egy hexa elfoglalása) és 2-4 győzelmi pontot ad, amint a kártyán látható.



A játékosnak **nem kötelező befejezni egy célkártyát, akkor sem, ha megfelel a feltételeknek.**

HEXA IRÁNYÍTÁSA

A következő célkártyafogalmak elmagyarázzák egy játékos pozícióállapotát bármelyik hexan:

- Foglaltság:** Legalább egy játékos törzstagja a hexan van.
- Többség:** A játékos törzstagjainak száma felülmúlja az ellenfeleinek törzstagjai összlét-számát.
- Irányítás:** Csak a játékos törzstagjai vannak a hexan.

A játékosok a körük végén akármennyi falut építhetnek, ha kifizetik a törzskártyájukon feltüntetett erőforrását és utána letesznek egy falut egy olyan hexara, amin van törzstagjuk és nincs másik falu.

Amikor a játékban az első falu felépül, a játékosok leveszik ezt a falut a félretett eseménykártyákról, és bekeverik ezt a két eseménykártyát az eseménypakliba.

A játék során bármikor, ha egy játékosnak nincs törzstagja azon a hexan, amin faluja van, az a falu megsemmisül.

FALUERŐ: PONTOZÁS ÉS FEJLESZTETT VEZETÉS

Minden falu ad 1 győzelmi pontot a játékosnak a köre **kezdetén** (1. lépés: falu pontozása).

Emellett amikor a VEZETÉS akciót hajtja végre, a játékos eldobhat egy "folyamatban lévő" célkártyát minden falu-jáért.

Amikor eldobja a kártyákat, a játékos visszateszi ezeket a célkártyákat aljára és húz helyette ugyanannyi kártyát a paklija tetejéről, **azokon felül**, amit a VEZETÉS akció alatt húzott.

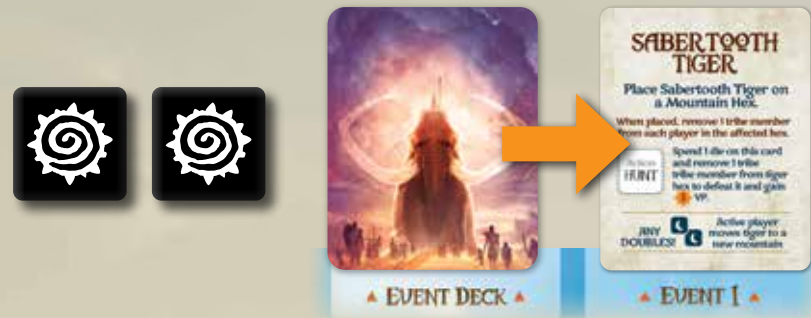
Az összes eldobott kártyát vissza kell tenni a pakli aljára, mielőtt húznál akár egyet is.



ESEMÉNYEK ÉS A JÁTÉK VÉGE

Események

Ha egy játékos mindkét kockával ugyanazt dobja (2 nap, 2 hold vagy 2 üres), az eseményt vált ki.



Először oldjátok meg a dupla dobások által kiváltott, az aktív eseménykártyák alján lévő hatásokat. Ez felfejleszthet vagy eltávolíthat eseményt a játékból. Néhány esemény erőforrást használ (hozzáad vagy levesz a lapkáról), hogy jelezze, amikor egy feltétel teljesül. Ezután, ha van üres eseményhely, a játékos felhúzza az eseménypakli tetejéről a lapkát és végrehajtja az utasításait.

Miután kiváltódott az esemény és követte az utasításait, a játékos folytatja a körét.

Miután teljesen megoldottátok az eseményt, távolítsátok el az aktív helyéről a megjelölt dobópaklihelyre.

Győzelem

Amint egy játékos eléri a 15 győzelmi pontot, azonnal megnyeri a játékot. Nincs további kör, csak rajtad múlik, hogy először vezesd a törzsedet a 15 ponthoz!

Kiesés

Ha egy játékos kiesik (vagyis az összes törzstagját eltávolítják a lapkákról), a következő körét azzal kezdi, hogy leteszi 2 törzstagját egy választása szerinti hexara, ha lehetséges, nem foglaltra.



PÉLDAJÁTÉK

Példajáték

Tristan és Aidan 2 fős játékot játszik. Tristan köre kezdődik, és kezdetnek dob egy napot és egy holdat.

AKCIÓ - NÖVEKEDÉS

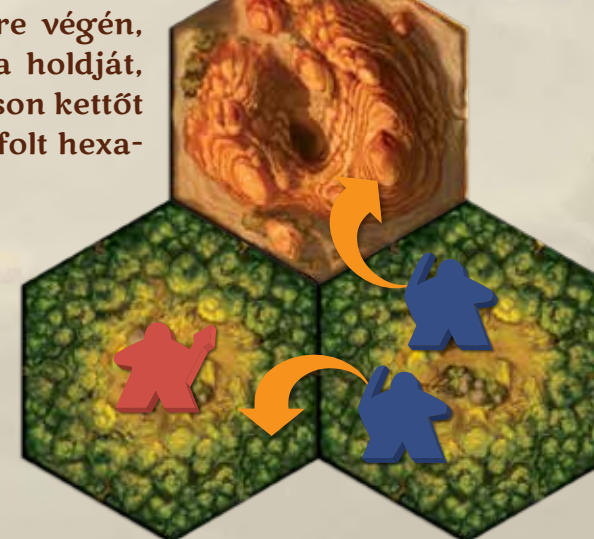
Tristan lehetőséget lát egy nagyszerű akcióra a napkockájával. A NÖVEKEDÉShez adva, kap 2 napot a maximális eredményhez, és lerak 4 törzstagot a táblára!



AKCIÓ - MOZGÁS

Sajnos Tristan összes helyszíne már majdnem mind tele van, így hacsak nem akar néhány törzstagot elveszíteni viszályban a köre végén, használnia kell a holdját, hogy elMOZGASSon kettőt közülük egy zsúfolt hexaról.

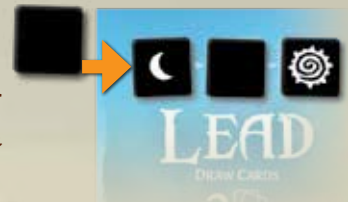
Nincs megoldandó viszály, és Tristan nem fejez be célt ebben a körben.



Aidan jön, aki egy napot és egy üreset dob.

AKCIÓ - VEZETÉS

Aidan irányt akar mutatni a törzsének, így odarak egy kockát a VEZETÉSre és húz 2 kártyát.



AKCIÓ - BEGYŰJTÉS

Aidan látja, hogy több erőforrásra van szüksége a célok teljesítéséhez, így a napot arra használja, hogy begyűjtsön 6 szükséges erőforrást.

Aidannak most már elég erőforrása van, hogy befejezze a célkártyáit és kap 2 pontot.

Tristan elkezdi a körét, határozottan felkapja a kockákat és dupla ürest dob, aktiválva egy eseményt! A kardfogú tigris (Sabertooth Tiger) jön, és Aidan idegesnek látszik a hegyi falujában. Még mindenki játékban van!



HALADÓ JÁTÉK

Ha már sokszor játszottatok a Rise of Tribes-szal, kibővíthetitek a játékot többféle haladó móddal:

TÖRZS VÉNEI: Speciális törzstag kerül a táblára, aki új fajta erőt ad neked.

SPECIÁLIS TEREPI: Újfajta lapkák kerülnek a térképre.

VEZETŐKÉPESSÉGEK: Minden törzs egyedi képességeket kap, ami új elemeket adhat a játékhoz.

Keverheted és párosíthatod ezeket a módokat tetszésed szerint: játssz eggyel, kettővel, vagy mind a hárommal egy játékon belül!

Törzs vénei

AKTIVÁLÁS:

A játékos dönthet úgy, hogy előhozza a vénjét, amikor falut épít.

A vén az újonnan épült falura kerül, és a játékos most már használhatja a vén hatását. A vén nem adódik hozzá a hexa népességéhez és nem generál vizsályt.



HATÁS:

Körönként egyszer a adhatsz egy erőforrást egy játékosnak, majd használhatod egy tetszőleges olyan fejlesztés képességét, amit az a játékos befejezett.

KOCKÁZAT:

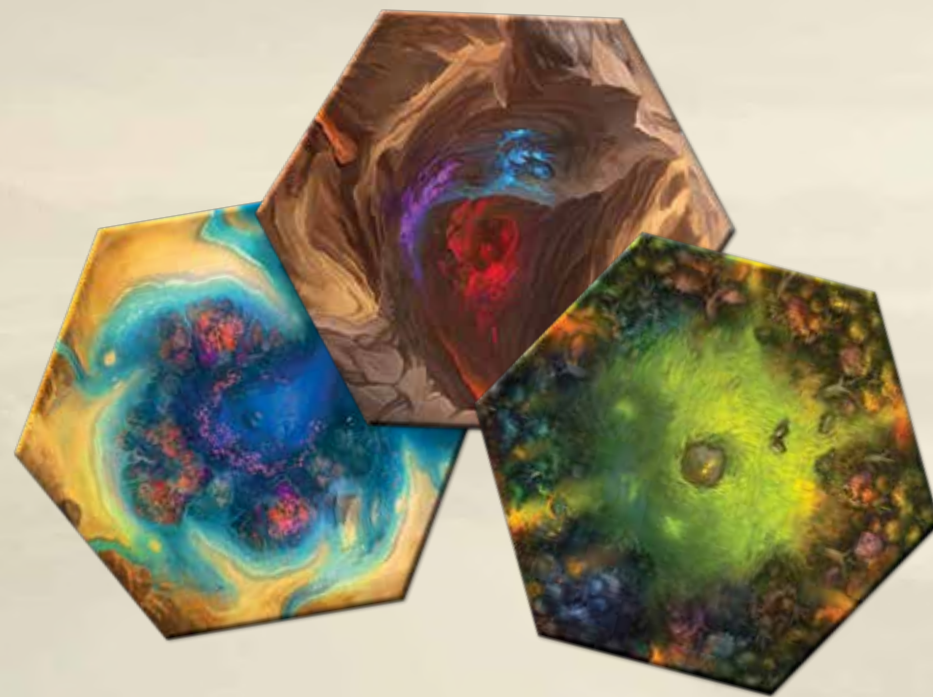
Ha a falut, amiben a véned van lerombolja egy ellenfeled, a támadó játékos kap 1 pontot, a vén pedig lekerül a tábláról, és Te nem használhataod a hatását a továbbiakban. A vént visszahozhatod a játékba, amikor a következő falut felépítetd.

Speciális terep

A speciális tereplapkákat ki lehet cserélni az alap tereplapkákkal az előkészítés során, hogy bónuszokat, nehéz terepet és kockázatot adjon a játékhoz. Válassz egy vagy akár több speciális tereplapkát, hogy változtass a dolgon vagy létrehozz forgatókönyvet a játékhoz.

A speciális tereplapkák a kicserélt alap földterületnek számítanak, a célok, események és a termelt erőforrás típusa szempontjából.

NAGY TÓ, HEGYSÉG, ERDŐSÉG

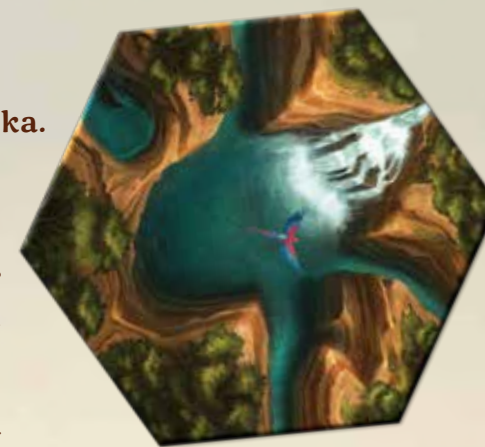


AMIVEL CSERÉLED/AMINEK SZÁMÍT: tó, hegy, erdő

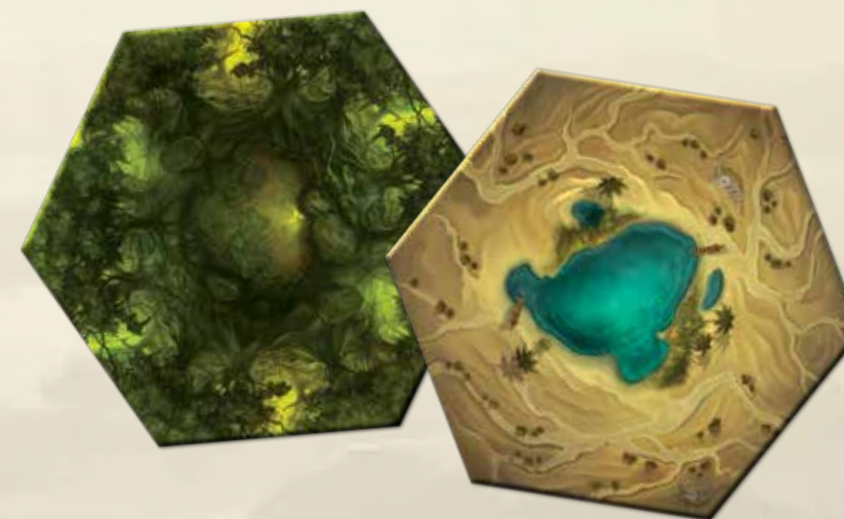
SPECIALITÁS: A nagy földterületek egy extra erőforrást termelnek a BEGYŰJTÉS során.

VAD VIDÉK
AMIVEL CSERÉLED:
Bármelyik alap területlapka.

AMINEK SZÁMÍT: Az összes alap területlapka
SPECIALITÁS: Amikor erőforrásokat gyűjt be a vad vidékről, a játékos választhat bármilyen erőforrás-összeállítást. Egy BEGYŰJTÉS akcióban nem aktiválható többször.



DZSUNGEL ÉS SIVATAGI OÁZIS

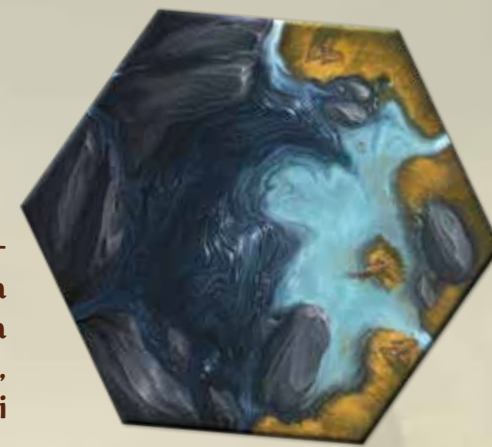


AMIVEL CSERÉLED/AMINEK SZÁMÍT: Bármelyik erdőlapka (dzsungel) és bármelyik tólapka (sivatagi oázis).

SPECIALITÁS: Az aktív játékos 3 törzstagjának kell lennie ezeken a lapkákon, mielőtt BEGYŰJTÉST végezne ezekről a lapkákról. Ha megfelel a feltételeknek, a lapkák a normál mennyiséget termelik a BEGYŰJTÉSnek megfelelően.

KÁTRÁNYGÖDÖR
AMIVEL CSERÉLED/
AMINEK SZÁMÍT:
Bármelyik tólapka.

SPECIALITÁS: Ha bármelyik törzsnek csak 1 tagja marad ezen a lapkán a vizsályrendezés fázis után, azt a tagot el kell távolítani (elvesz a kátrányban). Minden törzsre külön kell vizsgálni ezt a feltételt.



GLECCSER

ELŐKÉSZÍTÉS: A kezdő játékos RÁTESZI a gleccserlapkát az egyik hegylapkára. A lapka hegynek számít az események, begyűjtés és célok szempontjából.

SPECIALITÁS: A gleccserlapka népességhatárja 3, nem lehet rajta falu és legfeljebb 1 követ termel a BEGYŰJTÉS során (még fejlesztéssel is).

Valahányszor egy játékos elveszi a maximális hasznat egy akcióban (NAP NAP), tegyetek egy követ a gleccserre. Amint az 5. kő rákerül, a gleccser elolvad, és lekerül a tábláról. Az 5 kő elérhető a következő játékosnak, aki BEGYŰJTÉST végez a hegyről.

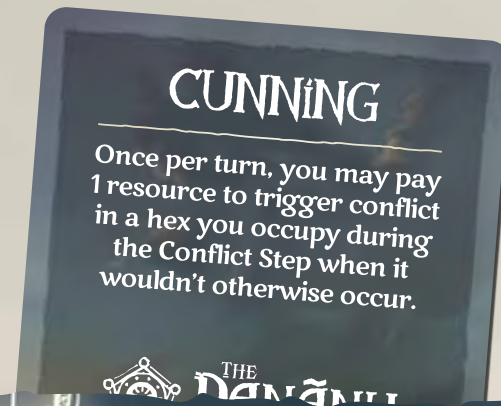


HALADÓ JÁTÉK - VEZETŐK KÉPESSÉGEI

Vezetőképességek

Miután az alapjáték mestereivé váltatok, kipróbálhatjátok a **Vezető képessége** változatot. Fordítsd meg a játékosabládat, hogy felfedd a vezetődet, és ezután válaszd ki a törzsed egyedi vezetőkártyáján lévő két képesség egyikét.

Csúsztasd a vezetőkártya törzsjelképet ábrázoló részét a játékosabládon lévő ugyanolyan jelkép alá.



A képességet akkor válaszd ki és fedd fel, amikor a kezdő törzstagjaidat lerakod.



THE DABA TRIBE

The Daba are at the forefront of innovation, discovering more efficient ways to grow and use their resources.

KERESKEDŐ
Kereskedj "bármikor" beleértve az esemény végrehajtását is.

RAVASZ ÉPÍTŐ
TIPP: Nézd meg, hogy tudsz-e falut építeni az 1. fordulóban!



THE DANĀNU TRIBE

A skilled and organized people, the Danānu are adept at timing their efforts for maximum gain.

RAVASZ
Egyszer a körödben. Az erőforrást a közös készletbe fizessd.

MEZŐGAZDASÁG
TIPP: A törzsednek 4 ételbe kerül egy falu, de ez könnyebb lesz, amikor több falut építesz fel.



THE KIA-KIA TRIBE

The Kia-Kia are able to use their tactical knowledge of the land to surprise and overwhelm their foes.

REJTŐZKÖDÉS
A NÖVEKEDÉS során a törzstagjaidat rakhatod vegyesen terephexakra és a játékosabládra is. Nem teljesítheted az Építsd fel a teljes törzsedet célt, ha a játékosabládon van törzstagod.

ÁLOMIDŐ
TIPP: Próbáld meg emlékezni, mielőtt dobsz. Miután dobtál, nem használhatod ezt a képességet.



THE KIROR TRIBE

The Kiror are experts at taking the lay of the land, and can move their tribe around with deftness and skill.

NYOMKERESŐ
PÉLDA: Ha van egy törzstagod egy hegylapkán, és van egy szomszédos hegylapka, mozoghatsz a második hegylapka túloldalán lévő tóra egy lépésként. A ló (Horse) és a kéregkenu (Dogout Canoe) még ezen felül is kiterjesztheti a mozgásodat.

KITERES
Rendezzék a viszályt normál módon. A kérdéses védekező törzstagok azok, akik elmozoghatnak ahelyett, hogy lekerülnének a tábláról.



THE INDARTSU TRIBE

Finding strength in numbers the Indartsu focus on expanding their tribe and thriving in this new land.

GAZDÁLKODÁS
A további törzstag hozzáadása opcionális, ha el akard kerülni a viszály kiobbantását.

TÖRZSÖN KÍVÜLI HÁZASODÁS
Ez csak a normál törzstagokra vonatkozik - a megszállókra, vénekre, mamutokra stb. nem.



THE KAHA TRIBE

Working together with ease, the Kaha can accomplish great feats as they travel far and wide.

VÁNDOR
TIPP: Hajtsd végre a normál mozgásodat teljesen a speciális akció előtt vagy után, hogy egyszerűbb legyen kezelni mindkét mozgást.

ÖSSZPONTOSÍTOTT ERŐFESZÍTÉS
Ezt a bónusz erőforrást MINDEN hexaért megkapod, amit kiválasztasz a BEGYŰJTÉS során, ami tartalmazza 4 vagy több törzstagodat.



THE MU'K'A'AN TRIBE

The Mu'k'a'an are a sociable tribe and they are at their best (and worst) when sharing land with other tribes.

MEGOSZTOTT JÓTÉKONYSÁG
Az erőforrás, amit termelsz NEM kell, hogy ugyanolyan legyen, mint amit az ellenfeled kap, de olyan legyen, amit termelhetnél a hexaidon.

MEGFÉLEMLÍTÉS
Az erőforrást a közös készletbe fizessd.



THE TUNGA TRIBE

An independent and fearless people, the Tunga know how to make the best of any situation.

REJTETT FALU
A vénjelzödet nem rakhatod a rejtett faludra. Ha elveszíted az 1. faludat, mielőtt felépítenéd a rejtett falut, fel kell építened egy falut a főtáblán, mielőtt rejtett falut építhetnél.

FÉNY A SÖTÉTEN
A kockamódosítás létrehozhat vagy eltüntethet eseménykiváltó "duplát"

Események magyarázata

DISCOVERY

Place two of each type of Resource on this card

A játékos bármilyen erőforrást kaphat, amikor olyan hexara lép, ahol csak az ellenfele van, nemcsak az adott hexához tartozót.

DROUGHT

Population limit 4

The population limit of each Hex is now 4 Tribe Members.

Ez az esemény nem lép életbe a viszály lépésig abban a körben, amiben felhúzták. Ha a kártya aktív, már a hexan lévő 4 törzstag fölött létrejön a viszály. A dupla dobással ez az esemény eldobódik, és kivált egy másik eseményt.



INVADERS

Add Invaders to Board

Put 3 Invader Tokens on the least populated Hex (Active Player chooses if tied)

Amikor megszállót raksz le, az üres hexa számíthat a legkisebb népességűnek, az aktív játékos dönti el az egyenlőket.

MILD WINTER

Stack Food on this card (Equal to the number of Players)

Egy ételjelző lekerül a kártyáról, amikor egy játékos NÖVEKEDÉS akciót hajt végre, akár növel további törzstagokat vagy sem.

A játékos extra erőforrásokat kap MINMDEN LAPKÁÉRT, ami olyan típusú, ahol a BEGYŰJTÉS akciót végrehajtja.

Példa: ha a Plentiful Wood aktív és a játékos 2 különböző erdőhexa-ról gyűjt be erőforrásokat, 4 fát kap a kártyától a normál BEGYŰJTÉS-en felül.

SHARED KNOWLEDGE

Share a Hex with Opponent(s)

A játékosok csak egyszer fizethetnek körönként egy erőforrást, hogy célkártyát kapjanak. A húzott célkártyát ugyanabban a körben be is fejezhetik, amelyekben felhúzták.



MAMMOTH

Place Mammoth on least populated Lake Hex (Active Player resolves ties)

SZELÍD MAMUT SZABÁLYAI:

Ingyenes akcióként a mamutszelidítő játékos mozgathatja a mamutot bármelyik másik hexara, amin jelen van, amikor a MOZGÁS akciót hajtja végre.

Ha a mamut olyan hexan van, amin nincs mamutszelidítő játékos törzstagja (akár viszály akár mozgás miatt), a mamutot el kell dobni, és a mamutszelidítő veszít 3 GYP-t.



SABERTOOTH TIGER

Place Sabertooth Tiger on a Mountain Hex

Ha az aktív játékos duplát dobott, kiválasztja, melyik hexara mozog a kardfogú tigris. A tigrisnek mozognia kell egy új hexara, és a hatása életbe lép, amikor duplát dobtok. A kardfogú tigris csak a normál törzstagokra hat, a vénekre és megszállókra nem.

VOLCANO

(1st time only)

Add Volcano Hex to outer Board, touching 2 other Hex sides and near your Tribe (if possible)

A vulkánlapkát csak egyszer rakjátok le - amikor először húzzátok fel. Szintén az első helyezéséskor ki is tör, a dupla dobástól függően. Ezután az eseménykártyát keverjétek bele a pakliba és a jövőbeni felhúzás csak kitörést okoz a dupla dobástól függően.

A kezdő vulkánlapka-lerakáskor érintkezzen olyan hexával, amin az aktív játékos van, ha lehetséges.

Ha ez segít, hogy emlékezzetek, hogy a vulkán melletti hexak az eredeti erőforrást VAGY követ termelnek a BEGYŰJTÉS során, tegyetek egy követ a vulkánnal szomszédos lapka szélére.



Amíg ezeket az eseménylapkákat nem veszitek meg, az a játékos, aki duplát dob, rátesz egy megfelelő erőforrásjelzőt a lapkára, ami csökkenti az árat 1 erőforrással. Ha az ár 0-ra csökken, dobjátok el az eseménylapkát.

Ezeket megveheti és használhatja bármikor az aktív játékos a köre során. Miután megvette, az aktív játékos ráteszi a megfelelő jelzőt a játékosablájára.



FALAK:

Minden falu rendelkezik ezzel a képességgel, amit az a játékos ellenőriz, aki ez a jelző.



KENU:

A kenu használatához szükséges a MOZGÁS akció, hogy mozogjon egy tavon vagy tavon keresztül.



OLTÁR:

Az ár 1 törzstag ÉS erőforrások - vagy 4 egyforma vagy 3 különböző erőforrás.

A lerombolt falu és törzsfőnök esemény csak azután kerül az eseménypakliba, miután az első falu felépült.



TERV: **Brad Brooks**

FEJLESZTÉS: **Peter Vaughan**

GYÁRTÁS: **Shari Spiro / AdMagic / Breaking Games**

RAJZOK ÉS ILLSUZTRÁCIÓK: **Sergio Chaves**

GRAFIKAI TERV, TIPOGRÁFIA, LOGÓK & ICONOK: **Marshall Gill, Wes Straub, Peter Vaughan**

3D MODELLEZÉS: **Chris Strain**

PROTOTÍPUS KÉSZÍTÉS: **Print and Play**

VEZETŐ JÁTEKTESZTELŐK: **Norv Brooks, Astrid Dalmady**

TOVÁBBI JÁTEKTESZTELŐ: **First Play L.A.**

KÜLÖN KÖSZÖNET: **Squirmy Beast Inc., The League of Gamemakers**, és az összes csodálatos tá-mogatóknak a **Kickstarteren**, aki lehetővé tették a játék létrejöttét.

RISE OF TRIBES ONLINE: www.riseoftribes.com

TWITTER AND INSTAGRAM: [@breaking_games](https://twitter.com/breaking_games)

RISE OF TRIBES FACEBOOK CSOPORT: www.facebook.com/groups/riseoftribes

BREAKING GAMES: www.breakinggames.com

MAGYAR FORDÍTÁS: **Gusztly (rozvanyia@gmail.com)**

Tartozékok

- > 15 alap hatszögletű tereplapka (tó, erdő, hegy)
- > 1 hatszögletű vulkán tereplapka
- > 16 eseménylapka
- > 60 célkártya (15 lapos pakli játékosonként)
- > 80 törzstag figura (4 játékoszín/forma)
- > 4 nyílfej pontozójelző (4 játékoszínben)
- > 14 egyedi Rise of Tribes kocka
- > 8 játékos tábla (2 oldalú)
- > 1 akciótábla
- > 96 erőforrásjelző (fa, étel, kő)
- > 12 falujelző
- > 11 eseményjelző (5 megszálló, 6 egyéb)
- > 1 erőforrástöbbszöröző-jelző

HALADÓ JÁTÉK

- > 8 forgatókönyv tereplapka
- > 4 törzs vénei figura (4 játékoszínben)
- > 8 vezető kártya (2 oldalú)



10 év
felett



2-4
játékos



30-60
perc



Deluxe Upgrade darabok elérhetők. További információkért a Rise of Tribes-szal kapcsolatban látogasd meg a **BreakingGames.com** oldalt

© Breaking Games. All Rights Reserved. Made in China by AdMagic.
Breaking Games LLC - 125 Main Street, Netcong, NJ, USA 07857