

PRE HISTORY

Fogy az élelem. A tábor és környéke már nem tud ellátni ennyi embert. A törzsnek nincs más választása, újra tovább kell állni a túlélés érdekében. Útnak indulunk hát, hogy új területeket fedezzünk fel, átkutatva minden zugot élelemért és lakható földekért. Hogy minél jobbak legyenek az esélyeink, szét kell válnunk, és mindnyájunknak a magunk útján kell elindulnunk. Vajon ki találja meg először a leggazdagabb földet, ki találja meg az új otthonát, létrehozva a legerősebb törzset?

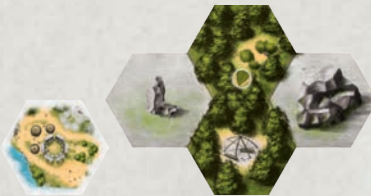
A játék célja

A játékosok célja, hogy a kőkori emberek képébe bújva minél hatékonyabban osszák be a megszerzett nyersanyagokat és élelmet, a különböző akciók kijátszása révén, a lehető legnagyobb jutalmat megszerezve. Találkozhatnak mindennel, ami a történelem előtti ember mindennapjaiban helyet kapott. Gyűjtögetés, halászat, vadászat lesz a feladatuk, de nem lehetnek restek a sziklára sem festeni vagy szertartásokat tartani a természeti erők tiszteletére. Mindezt új otthonát keresve, új területeket meghódítva. Az lesz a győztes, aki felfedezőútja során a legnagyobb fejlődést viszi véghez, és a legtöbb javat szerzi meg.

A játék elemei



4 db játékos tábla



21 db térképlapka
(1 db 1 mezős kezdő tábor és
20 db 4 mezős)



30 db gyűjtögetéslapka



30 db hallapka



4 db időjáráslapka



12 db árlapka



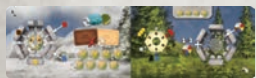
36 db rajzrészlet



34 db szertartáskártya



30 db vadászkártya



1 db fordulósegédlet



120 db nyersanyag/akciójelző 6 színben,
minden színben 20 db



20 db megalitlapka



6 db állatlapka

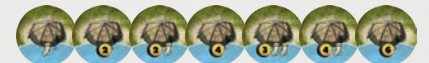


6 db szürke forgatókő



1 db játéktábla
(4 db puzzle elemből)

Minden játékos színében
(narancs, zöld, lila, kék):



7 db táborlapka



10 db ember



3 db sáman



5 db korong (forgatókő, pontjelző,
szertartásjelző, fejlődéspont-jelző és
halászatjelző)



1 db sorrendjelző

Előkészületek

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztalra, egy mindenki által jól elérhető helyre.

Keverjétek meg képpel lefelé az árlapkákat, majd véletlenszerűen válasszatok ki 6-ot.

Ezeket tetszőleges sorrendben tegyétek fel a tábla erre jelölt helyeire úgy, hogy a kerettel jelölt ikon legyen a tábla teteje (sziklák) felé, majd tegyetek a lyukakba 1-1 forgatókövet.



2. Tegyétek az összes rajzrészletet képpel felfelé a játéktábla mellé.



3. Keverjétek meg a gyűjtögetéslapkákat, majd 6 db-ot tegyetek fel a játéktábla gyűjtögetés akciójára, képpel felfelé. A többi lapkát képpel lefelé helyezzétek a tábla mellé. A halászat akciónál tegyetek ugyanígy a halakkal.



Ez után húzzatok újabb 4 árlapkát, amiket egy oszlopba rendezve képpel felfelé tegyetek a tábla mellé. A játék folyamán minden forduló elején le kell majd cserélnetek a központi árlapkát. Egyben ez fogja jelölni a hátralévő fordulók számát is. A központi árlapka jelöléseinek színében tegyetek 1 nyersanyagot minden oszlopba. A megmaradt árlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

7. Keverjétek meg a vadászat- és szertartáskártyákat, képezzetek belőlük 1-1 húzópaklit, majd képpel felfelé tegyetek fel a játéktábla mellé 5 kártyát mindkét típusból az erre kijelölt helyekre.



6a. Minden játékos vegyen magához 1 játékos táblát, annak bal felső sarkába pedig 1 időjáráslapkát tetszőleges oldalával felfelé. Válasszatok egy színt, majd vegyétek magatokhoz a színnek megfelelően a következőket:
7 db tábor, 3 db sámán, 5 db korong, 10 db ember és 1 db sorrendjelző



6b. A 3 sámánokat tetszőlegesen a 2 lehetséges forma egyike szerint tegyétek fel a szertartás akció árlapkája köré.



6c. 1 korongot tegyetek a pontjelzősáv 0-ás mezőjére, 1-et a halászat nyíllal jelölt mezőjére, 1-et a fejlődéssáv 0-ás mezőjére és 1-et az időjáráslapkátok közébe.

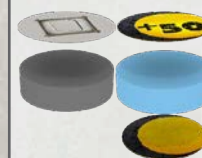
1 embert helyezzetek majd fel a kezdő térképlapkára, 2-t pedig a saját játékos táblátokra a sátratokra. A többi embert egyelőre tegyetek egy központi készletbe.

Sorsoljatok ki egy játékos sorrendet, melyet jelöljétek 1-1 nagy hengerrel és annak tetején 1 koronggal (szertartásjelző) a szertartás akció melletti helyen. Ha nem szeretnétek sorsolni, akkor a legidősebb vagy legszörösebb játékosok kerüljenek előre.



5. Nagyjából a játéktér közepére tegyétek a nyersanyagokat/akciójelzőket egy közös készletbe.

Megjegyzés: A jelzők száma korlátlan. Ha elfogynának, helyettesíthetitek őket.



A játék tartalmaz matricákat a szürke forgatókövekhez és a pontjelzőkhöz. Felragaszthatjátok ezeket az első játékokot előtt.

4. Tegyétek a kezdő térképlapkát nagyjából a megmaradt játéktér közepére. Keverjétek meg a 20 térképlapkát, majd ezekből képpel felfelé, tetszőleges formában építsetek fel egy térképet.

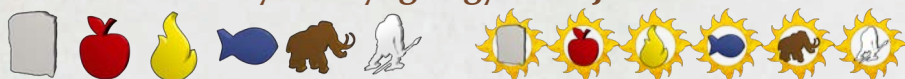
Ha olyan mezőt láttok, ami megalit-, hal-, vadászat- vagy gyűjtögetéslapkát jelöl, akkor tegyetek fel rá egyet képpel felfelé a megfelelő típusból.



4 játékos esetén mind a 20, 3 játékos esetén 15, 2 játékos esetén pedig 10 térképlapot használjatok (a kezdő térképlapján felül). A nem használt térképelemeket és megalitjelzőket visszatehetitek a játék dobozába.



Nyersanyag vagy akciójelző



A játék egyik fontos eleme, hogy a 6 féle kocka több dolgot is jelölhet, attól függően, hogy a játék melyik pontján és hogyan használjátok. Lehetnek nyersanyagok, máskor a színük jelölheti a 6 főbb akció egyikét. Utóbbi esetben akciójelzőnek hívjuk őket. Nagyon fontos, hogy bár a használt jelzők ugyanazok, sosem keverhetitek őket. A nyersanyagként kapott jelzőket mindig a sátorban, az akciójelzőként kapottakat pedig mindig a sziklarajzotok alatt tároljátok. Egyiket a másik helyettesítésére sosem használhatjátok, a jelzőknek felhasználásig ott kell maradni, ahova a szabályok szerint megkaptátok.

Ha a játékban akciójelzőkre utalunk, azt mindig egy sárga nap jelöli ☀ (utalva a nyárra).

A játéktábla részei



- 1 Pontozósáv
- 2 Akcióválasztó és központi árlapka
- 3 Fejlődéssáv

Akciók:

- 4 Sziklarajz
- 5 Gyűjtögetés
- 6 Szentartás
- 7 Halászat
- 8 Vadászat
- 9 Vándorlás

A játékos tábla részei



- 1 Időjáráslapka helye
- 2 Nyersanyagok és elérhető emberek készlete
- 3 Kosarak a gyűjtögetéslapkák tárolására
- 4 Sziklarajz
- 5 Akciójelzők készlete

A játék menete

A játék 5 fordulóból fog állni, melyek mindegyikében a következő fázisok követik egymást.



Tél (Az első fordulóban a tél fázis kimarad.)



Cseréljétek ki a központi árlapkát a húzópakli következő darabjára. A kerettel kiemelt ikonok kell a tábla teteje felé (3-as szám) mutatni. Rakjatok minden üres oszlop tetejére 1 kockát az árlapka jelölésének megfelelően.



Pótoljátok a halakat, gyümölcsöket, a játéktábla üres helyein.



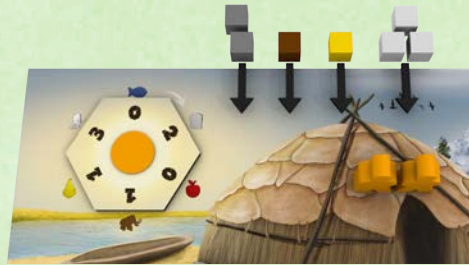
Az előző fordulóból megmaradt vadászat- és szertartáskártyákat dobjátok el 1 dobópakliba, majd húzzatok fel 5 új kártyát mindkét húzópakliból, és tegyétek a jelölt helyükre.



Állapítsátok meg az új játékosrendet. Azok a játékosok, akik használták a szertartás akciót a megelőző fordulóban, előre kerülnek a szertartássáv szerinti sorrendben. Akik nem használták a szertartás akciót, hátra csúsznak egymáshoz képest megtartva korábbi sorrendjüket. A szertartásjelzők visszakerülnek a megfelelő színű hengerek tetejére.



Tavaszi



Forgassátok meg egyszerre az időjáráslapkákat 1 egységgel az óramutató járásának megfelelően, majd a lapka számozásának megfelelően vegyetek magatokhoz nyersanyagokat a közös készletből. Az átvett nyersanyagokat a játékosablátok sátor területén tárolják.

Tavaszi folyamán az itt lévő nyersanyagaitok segítségével tudtok akciókat végrehajtani.

Tavaszi akciói: Játékosrendben a soron lévő játékosnak a következő lehetőségei vannak:

- Választ 1-et a 6 lehetséges akció közül a központi árlapkán. Végrehajtja azt a tavaszi szabályainak megfelelően (Lásd az akciók részletezésekor!), majd 1 tetszőleges nyersanyagot befizet a saját készletéből a végrehajtott akció mellett lévő oszlop egyik üres lábára. Ha egy adott akció mellett már mind a 2 hely foglalt, akkor az nem hajtható végre többet az aktuális fordulóban. Ugyanígy, ha a játékos nem tud fizetni egy tetszőleges nyersanyagot az akciója végén, akkor nem hajthatja végre magát az akciót sem.
- Passzol. Ha valaki passzol, több akciót már nem hajthat végre a jelenlegi tavaszi folyamán.

Az akciók végrehajtása több körön át történik, egészen addig, míg minden játékos passzol.



Példa: A soron lévő játékos egy gyűjtögetés akciót szeretett volna végrehajtani, de az akció mellett már mindkét oszlop foglalt. Végül végrehajt egy vadászat akciót a tavaszi szabályainak megfelelően. Az akciója végén befizet 1 tetszőleges nyersanyagot a saját készletéből a központi árlapka vadászat ikonja mellett oszlop egyik üres lábára. Ez után a játékosrendnek megfelelően a következő játékos kerül sorra.



Nyár



Toljátok fel minden nyersanyagot az oszlopok lábáról azok tetejére! **Ettől a pillanattól ezeket akciójelzőknek tekintjük.**

Ez után **fordított játékosrendben** a soron lévő játékos választ egy oszlopot, majd elveszi annak tetejéről az összes jelzőt, és azonnal a saját akciójelzőinek készletébe teszi azokat (a játékosablájának sziklarajza alá).

Nyáron ebből a készletből hajthatok végre akciókat a jelzők színeinek megfelelően.

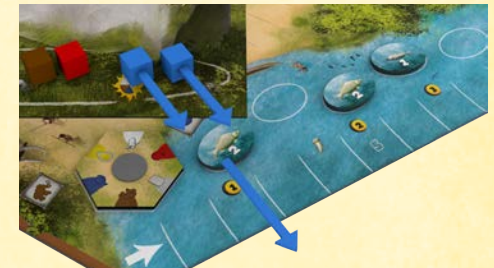
Nyár akciói: A játékosok sorban végigmennek a játéktábla 6 fő akcióján az óramutató járásának megfelelően, kezdve a sziklarajz akcióval.

Tehát a sorrend:
sziklarajz, gyűjtögetés, szertartás, halászat, vadászat és vándorlás.



Az aktuális akcióhelyen **fordított játékosrendben** minden játékosnak egyszer lehetősége van végrehajtani az adott akciót egy vagy több akciójelző beadásával. Ilyenkor az akcióhelyeken a nyári szabályai érvényesek, és minden akciójelző csak a színének megfelelő akciónál használható (Lásd az akciók részletezésekor!). A felhasznált akciókockák a közös készletbe kerülnek.

Ha a játékos nem tud vagy nem szeretne akciót végrehajtani az adott helyen, passzolhat. A következő akcióhelyen ettől függetlenül újra cselekedhet.



Példa: A játékosok a halászat akciónál tartanak. A nyári szerinti sorrendben első és második játékosnak (fordított játékosrend) nincs kék akciójelzője, és szerezni sem tudnak. Ők passzolják a halászatot. A harmadik játékos befizet 2 kék akciójelzőt a játékosablájáról egy 2-es értékű halért. Átvesszi a halat, majd 2-t feljebb lép a halászásvonalon. A negyedik játékos szintén passzol, így a halászat ezzel kész, következik a vadászat...



Halászat bevétele: Nyár végén, a 6 akció lezárása után a játékosok győzelmi pontot (GyP-t) és fejlődéspontot kaphatnak a halászsávon elfoglalt helyzetük alapján. Az utolsó, legmagasabb bevételt kapják, ahhoz képest, hogy éppen hol állnak.



Példa: A bal oldali helyzet alapján a lila játékos 2 GyP-t és 1 fejlődéspontot, a sárga és kék játékos 1 GyP-t kap a nyár végén. A zöld játékos nem indult még el a sávon, így most nem kap semmit.



A forduló végén játékosrendben minden játékosnak lehetősége van egyszer a térképen mozogni az ott lévő embereivel, és cselekedni ott, ahol azok megállnak. Minden a közös készletbe beadott nyersanyag és/vagy akciójelző annyi lépést enged, amekkora érték tartozik ahhoz a központi árlapkán. Ezen felül minden felhasznált fejlődéspont további 1 lépést enged. Ha a játékos nem tud, vagy nem szeretne részt venni a térképen való terjeszkedésben, passzolhat.

Részletesebb leírás a 9. oldaltól a Térkép akciói (ősz) részénél található.



Megjegyzés: Az ős végén megmaradt nyersanyagokat és akciójelzőket a játékosok megtartják a következő fordulóra.



Példa: A játékosrend alapján a zöld játékos kezd. A játékosablájáról befizet egy szürke nyersanyagot a közös készletbe. A központi árlapka árazása szerint ennek most 2 az értéke, így maximum 2 mezőt léphet a térképen lévő emberével. A 2 lépés végén 1 gyűjtőetárlapján végez, amit így megkap.

A játéktábla akciói (tavasz és nyár)

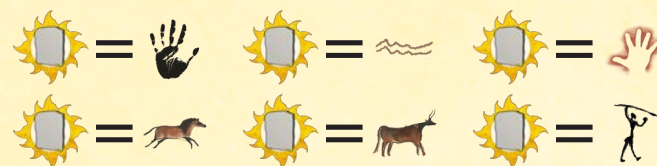
Sziklarajz

A vadászat és zsákmányszerzés nehéz feladat, ezért fel kell készülni, meg kell örökíteni a terveket. Ehhez pedig kézenfekvő megoldás a sziklák oldalát használni.

Tavaszi: A játékos, amikor ezt az akciót választja, felfesthet egy részletet a készülő sziklarajzból. A rajz minden részlete 1, 2 vagy 3 szimbólumot tartalmaz, és minden szimbólumhoz tartozik egy ár, amelyet a játéktábla ezen akcióhoz tartozó árlapkája mutat. A játékosnak minden, a lapkán szereplő szimbólumért be kell fizetnie annak aktuális árát. Ha befizette a szükséges nyersanyagokat a közös készletbe, magához veszi a rajzrészletet, és felteszi a megfelelő helyre a saját játékosabláján.



Nyári: A játékos szürke akciójelző beadásával festhet fel rajzrészletet. Annyi szürke akciójelzőt kell beadnia a közös készletbe, ahány szimbólum szerepel a felfestett lapkán.



Jutalmak: Abban az esetben, ha az újonnan lehelyezett lapka egy vagy több éle találkozik már lent lévő lapkákkal, a játékos jutalmat kap. Minden élpár találkozási akciójelzőt vagy fejlődéspontot ad az adott sorból vagy oszlopból a játékosablák jelzéseinek megfelelően.

A játék végén minden sor 1/2/3 lapka esetén 1/3/6 GyP-t ér.

A rajz minden részlete csak egyszer festhető fel. Ha a játékos kész van a teljes rajzzal, már nem tud többet festeni.



Példa: A bal oldali példában a játékos fel szeretné festeni a 2. sor 1. részletét. Az aktuális árlapka a sziklarajz akción azt mutatja, hogy a hullám szimbólum ára 1 sárga nyersanyag, az ökör szimbólum ára pedig 1 piros nyersanyag. Befizeti ezeket a közös készletbe, majd felrak 1 tetszőleges nyersanyagot a központi árlapka sziklarajz jele melletti oszlop üres lábára. Amikor lehelyezi a lapkát, annak alsó, felső és jobboldali éle is találkozik már korábban lehelyezett lapkával. A sor jutalma 1 piros akciójelző. Az oszlop jutalma kétszeres, mivel 2 él találkozott. Így összesen 1 piros és 2 sárga akciójelzőt átvész a közös készletből.



Nyáron ugyanennek a részletnek a felfestése 2 szürke akciójelzőbe kerülne.

Gyűjtögetés

Különböző gyümölcsök és magvak borítják a tábor környékét, melyeket csak össze kell szedni. Míg a férfiak vadásznak, halásznak, addig a törzs női tagjai elmennek gyűjtögetni.

Tavaszi: Amikor a játékos ezt az akciót választja, gyűjtögetéslapkát szerezhet be a központi tábláról. A játékos befizeti a lapka mellett található nyersanyagot a közös készletbe, majd magához veszi a lapkát, és a játékos táblájára helyezi az annak megfelelő kosárba.



Nyári: A játékos 2 piros akciójelző beadásával elvehet a központi tábláról 1 tetszőleges gyűjtögetéslapkát.



Jutalmak: A kosarak függőlegesen mindig párt alkotnak. Amikor megvan egy pár gyűjtögetéslapka a 2 kosárban, a játékos 2 akciójelzőt kap a játékos tábla jelölésének megfelelően. Ha később sikerül újra párt alkotni, akkor újra megkapja a jelölt akciójelzőket.

Ezen felül egyes lapkákon fejlődéspont is van. Ezeket a játékos azonnal megkapja.



A játék végén az azonos típusú gyűjtögetéslapkák GyP-t érnek darabszámuktól függően. 1/2/3/4/5 gyűjtögetéslapka 1/3/5/8/12 GyP-t ér.



Példa: A bal oldali példában a játékos elveszi a tojást, amiért befizet 1 kék nyersanyagot a közös készletbe, majd az akció végén 1 tetszőleges nyersanyagot a központi árlapka gyűjtögetés jele melletti oszlop üres lábára. Mivel már volt 1 méze a felső kosárban, most lett 1 párja a tojással. Ezért, ahogy a 2 kosár közti jelzés mutatja, kap 1 kék és 1 sárga akciójelzőt. Ezen felül, mivel a lapkán fejlődéspont is van, 1-gyel feljebb lép a fejlődéssávon.



Nyáron ugyanezen gyűjtögetéslapka megszerzése 2 piros akciójelzőbe kerülne.

Szertartás

A tűz nagyon fontos szerepet játszik az ember fejlődéstörténetében, ugyanígy a természeti erők tisztelete is.

Tavaszi: Minden játékos 3 saját sámmal táncolhat a tűz körül. Amikor a játékos végrehajtja az akciót, nyersanyagoként 1 sámmal elmozdulhat a befizetett nyersanyaggal jelölt helyre. Nem számít honnan, viszont csak olyan helyre érkezhetsz, ahol nincs saját színű sáma az akció kezdetekor. Ez után a játékos magához vehet a szertartáskártyák közül egy olyat, aminek bal felső sarkában akkora szám szerepel, mint ahány sámmal mozgott a szertartás akció alatt.



Nyári: A játékosnak annyi sárga akciójelzőt kell beadnia a közös készletbe, ahányas szám szerepel a kiszemelt szertartáskártyán. Ilyenkor nem kötelező mozogni a tűz körül a sámmakkal.



Megjegyzés: Az nem számít mozgásnak, ha a játékos sáma olyan helyen végez, ahol korábban egy másik sajátja volt. A követhetőség érdekében érdemes először a befizetett nyersanyagokkal jelölni a majdani pozíciókat.

Jutalmak: Ha a megszerzett kártya bal alsó sarkában fejlődéspont van, akkor azt a megvásárló játékos azonnal lelépi.

A kártyák mindegyike GyP-t adhat a játék végén, ha teljesül a hozzá tartozó feltétel. A szertartáskártyák részletes leírása a szabálykönyv hátoldalán található. A szertartáskártyákat a játékosok képpel felfelé tartják maguk előtt.



Az új forduló játékosrendjét a szertartás akció befolyásolja. Amikor egy játékos szertartást végez, a saját szertartásjelzőjét azonnal le kell tennie a játékosrend melletti szertartássáv első üres helyére. Egy fordulón belül többször is használhatja az akciót. A 2. vagy további alkalmakkor a jelzője mindig 1 helyezést előrébb megy a szertartássávon (ha tud), helyet cserélve az ott lévővel.

Példa: A jobb oldalon látható szertartáskártya megszerzéséhez 2 saját sámmal kell elmozdulni a tűz körül. Ehhez a játékos befizet 1 szürke és 1 kék nyersanyagot a közös készletbe. Átrakja 2 sámmát, majd az akció végén 1 tetszőleges nyersanyagot feltesz a központi árlapka szertartás jele melletti oszlop üres lábára. A kártyán látható fejlődéspontot azonnal lelépi. Ezen felül a játék végén 1 GyP-t ad a játékosnak minden felépített sátráért.

Nyáron ugyanezen szertartáskártya megszerzése 2 sárga akciójelzőbe kerülne (2-es érték szerepel a kártya bal felső sarkában).



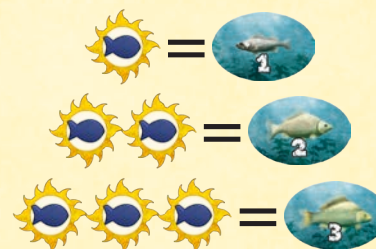
Halászat

Mivel a halászat egy kiváló és szinte állandó élelemforrás, annál jövedelmezőbb lehet, minél ügyesebben űzik. Van, amikor sok a hal, könnyű a feladat, és van, mikor jobban meg kell küzdeni az értékesebbekért.

Tavaszi: A játékos ennél az akciónál halakat foghat ki a folyóból a játéktáblán. Minél nagyobb a hal, annál több energiát követel a halászat. Annyi nyersanyagot kell befizetni, mint amennyi a kiszemelt hal értéke (1-3). Csak olyan nyersanyagokat adhat be, amelyek az árlapka alsó felén találhatók (látható, hogy a part kettészeli az árlapkát). A beadott nyersanyagoknak különbözőeknek kell lenniük. A nyersanyagok befizetését követően a játékos a megszerzett halat magához veszi.



Nyári: A játékos kék akciójelző beadásával foghat halat. Annyi kék akciójelzőt kell beadnia, ahányas szám szerepel a kiszemelt halon.



Példa: A bal oldalon látható egy 3-as értékű hal. A játékos befizet 1 piros, 1 szürke és 1 barna nyersanyagot a közös készletbe. Az akció végén 1 tetszőleges nyersanyagot feltesz a központi árlapka halászat jele melletti oszlop üres lábára. Az akció végén magához veszi a 3-as értékű halat, majd 3 mezőt feljebb lép a halászsávon.

Nyáron ugyanezen hal megszerzése 3 kék akciójelzőbe kerülne (3-as érték szerepel a halon).



Jutalmak: Miután a játékos kifogta a halat és magához vette, azonnal feljebb lép a halászsávon annyival, amennyit a halon lévő szám mutat.

A játékos győzelmi- és fejlődéspontot kap minden nyár végén, a halászsávon elfoglalt helyzete alapján. Mindig a jelölőjének helyzetéhez viszonyítva az utolsó legmagasabb értékeket kapja.

Vadászat

Vadászni nehéz, viszont annál jövedelmezőbb lehet. Persze mindig azé a préda, aki először rátalál.

Tavaszi: A játékos vadászhat a játéktáblán. Hasonlóan a halászathoz, minél nagyobb a vad értéke, annál több energiát követel. Annyi nyersanyagot kell befizetni, mint a játéktábla mellett kiszemelt kártya bal felső sarkában lévő érték (1-3). Csak olyan nyersanyagokat adhat be, amelyek az árlapka felső felén találhatók, illetve, ha többet ad be, azoknak különbözőeknek kell lenniük. A nyersanyagok befizetését követően a játékos a megszerzett kártyát magához veszi.



Nyári: A játékos barna akciójelző beadásával vehet el vadászkártyát. Annyi barna akciójelzőt kell beadnia, ahányas szám szerepel a kiszemelt kártyán.



Jutalmak:

Az állatkártyák GyP-t érnek a játékosnak akkor, amikor megszerzi őket, ezen felül a játék végén a nyomkártyákkal párosítva újra pontozzuk őket.

A játékos a nyomokért nyersanyagot, akciójelzőt és/vagy fejlődéspontot kaphat a megszerzésük pillanatában.

További részletek a következő oldalon.



Példa: A bal oldalon látható kardfogú tigris értéke 2. Ehhez a játékos befizet 1 fehér és 1 kék nyersanyagot a közös készletbe. Az akció végén 1 tetszőleges nyersanyagot feltesz a központi árlapka vadászat jele melletti oszlop üres lábára. A kártyát magához veszi, majd azonnal kap érte 1 GyP-t.

Nyáron ugyanezen vadászkártya megszerzése 2 barna akciójelzőbe kerülne (2-es érték szerepel a kártya bal felső sarkában).



Vadászatkártyák

2 féle vadászatkártyát találunk a játékban: nyomok és állatok.

Állatok



Az állatok 1/2 GyP-t adnak, amikor a játékos elejti őket.

Nyomok



A nyomok fejlődéspontot, nyersanyagot vagy akciójelzőt adnak a játékosnak.

A nyomok jobb alsó sarkában jelölve van, hogy melyik fajhoz tartozik (kardfogú tigris, gyapjas orrszarvú, mamut). Bármikor, amikor a játékos új nyomot szerez, meg kell vizsgálni, hogy van-e már ahhoz a fajhoz tartozó nyoma a birtokában.

- Ha nincs, egyszerűen megkapja a megszerzett nyom jobb oldalán található jutalmát.
- Ha van, akkor az új kártya jutalmán felül újra megkapja minden ilyen fajhoz tartozó nyom jutalmát is.

Megjegyzés: Az 1 fajhoz tartozó kártyákat az átláthatóság érdekében érdemes 1 csoportban tartani, félig fedve egymást.

Vándorlás

Ha van elég élelem, adottak a körülmények, a törzs mindig terjeszkedik, mérete mindig nő.

Tavaszi: A vándorlás akcióval a játékos növelheti az embereinek a számát a térképen. Az akcióhoz tartozó árlapkájának megfelelő nyersanyagokat kell befizetnie a közös készletbe. 1 nyersanyag (alsó vagy felső) beadása esetén 1, 2 nyersanyag (bal vagy jobb oldali pár) beadása esetén pedig maximum 3 ember vándorol a játékos táblájáról a központi táborba vagy valamelyik saját táborába. Ha több vándorol, azok mind egy helyre kerülnek (megosztani nem lehet). Ha ilyenkor háromnál kevesebb embere van a játékosnak az elérhető készletében, akkor annyi vándorol, amennyi lehetséges.



Korlátozás: Egy játékosnak maximum annyi embere lehet, amennyit a táborai el tudnak látni. Csak azok az emberek vándorolhatnak, amelyek a játékos tábláján az elérhető készletében vannak. A játék elején mindenki 1 emberrel kezd a térképen és 2-vel a játékos tábláján. Amikor leépít egy tábor, mindig feltesz a játékos táblájára 1 saját színű embert a közös készletből, ezzel növelve az elérhető készletét. A maximális elérhető készlet 10, tehát a kezdeti 3 ember 10-re növelhető a 7 leépíthető tábor által.

A táborok építését részletesen a következő oldalon tárgyaljuk.



Példa: A játékos szerzett 1 nyomkártyát, amin 1 barna akciójelző van. Már volt 2 másik nyomkártyája a gyapjas orrszarvú fajhoz, így kap az új kártya jogán 1 barna akciójelzőt, a 2 meglévő jogán pedig 1 sárga és 1 szürke nyersanyagot. Mindhármát átveszi a közös készletből, és felhelyezi a játékos táblájára a megfelelő helyekre.

Játék végi pontok: A játékos összeszámolja az adott fajhoz tartozó állatok pontjait. Minden a fajhoz tartozó nyom ennyi pontot ad a játékosnak a játék végén. Az állatok nyom nélküli vagy nyomok állat nélkül nem érnek pontot.



Példa: A játékos a fenti mamut sorozatáért $4 \times 3 = 12$ GyP-t kap a játék végén, a kardfogú tigris sorozatáért 2 GyP-t. A gyapjas orrszarvúhoz tartozó nyom önmagában nem ér pontot.

Nyár: Ahány fehér akciójelzőt ad be a játékos a közös készletbe, annyi embere vándorol a játékos táblájáról a központi táborba vagy az egyik saját táborába. Ha több vándorol, mind ugyanoda kell, hogy kerüljön.



...

Példa: A játékos befizet 1 sárga és 1 barna nyersanyagot a közös készletbe, majd 1 tetszőleges nyersanyagot feltesz a központi árlapka vándorlás jele melletti oszlop üres lábára. Ezért a játékos táblájáról felteszi 3 elérhető emberét az egyik táborába.

Nyáron a 3 ember felhelyezése 3 fehér akciójelzőbe kerülne.



A térkép akciói (ősz)

Mozgás a térképen

Ősszel a játékosnak lehetősége van egyszer mozogni a térképen az ott lévő embereivel. Minden a közös készletbe beadott nyersanyag és/vagy akciójelző annyi lépést enged maximum, amekkora érték éppen ahhoz tartozik a központi árlapka mellett. Ezen felül fejlődéspontokat is beválthat (lásd a 10. oldalon).



Szabályok a térképen való mozgáshoz:

- Több lépés esetén a játékos megoszthatja azokat az emberei között (pl. 3 lépés: egyik ember 2-t lép, másik 1-et).
- A játékosnak minden embere csak egyszer léphet egy fordulón belül, és csak ott cselekedhet vagy kaphat jutalmat, ahol megáll. A mozgatott embert érdemes ideiglenesen elfektetni ott, ahol megáll, így jelezve, hogy az már elfáradt, nem tud mozogni többet. A következő fordulóban azonban újra mozoghat (a játékos a köre végén mindet felállíthatja).
- Táborokban csak a tábor tulajdonosának embere állhat.
- 1 mezőn csak 1 ember állhat, szintől függetlenül. A vándorlás ez alól az egyetlen kivétel. Bármikor vándorolhat ember a térképen lévő táborokba, függetlenül attól, hogy van-e ott másik vagy nincs. Azonban, ha egy ember elhagyta a táborát, már csak akkor léphet vissza oda, ha az üres.
- A játékos emberei áthaladhatnak olyan mezőn, ahol egy másik játékos táborát vagy embere van, de nem állhatnak meg rajta.



Tábor építése

Ha a játékosnak egyik embere tábor építésére alkalmas mezőn áll meg, tábort építhet. Kiválasztja az egyik táborát a saját készletéből. A kiválasztott lapkán látható, hogy hány emberre van szükség a mezőn és mellette összesen annak megépítéséhez, és hány fog letelepedni közülük (fekete figurák). A letelepülő embereket a játékos választja ki az építésben részt vevők közül. Visszaveszi azokat saját elérhető készletébe (játékostábla), a többit a térképen hagyja az aktuális helyén.



Ha felépítette a táborát, azonnal lelépi a rajta szereplő győzelmi pontokat és/vagy fejlődéspontokat. Ezen felül minden leépített tábor ad 1 új embert a játékos elérhető készletébe.

Ha van rá lehetősége, a játékos több táborát is leépíthet, és 1 embere akár több tábor építésében is részt vehet, függetlenül attól, hogy az már mozgott vagy sem.

Megjegyzés: A táborok és emberek száma korlátozott. Ha a játékosnak elfogytak az emberei vagy táborai, nem tud többet lerakni. A tábor sosem mozoghat. Ha felépítette a játékos, akkor az a játék végéig ott marad.

Példa:

(A) A kék játékos befizet nyersanyagokat, majd 2 emberével lép. Ezeket elfekteti, jelezve, hogy már nem léphetnek többet ebben a fordulóban. Úgy dönt, hogy felépíti a képen látható táborát, melyhez összesen 3 emberre van szüksége. A táborát felhelyezi a tábor építésére alkalmas mezőre. 1 embernek le kell telepedni, így kiválasztja a képen láthatót (piros X-el jelölt), és visszaveszi a saját készletébe (a többi a helyén marad). A táborát végül a kész oldalára fordítja, lelépi a rajta látható 3 GyP-t és 2 fejlődéspontot.

(B) A térképen maradt emberek egyike még nem mozgott. A játékos úgy dönt, hogy kihasználja a lehetőséget, és vele is lép 1-et egy 1 értékű nyersanyag befizetésével. Elfekteti a szomszédos mezőn, ahol felépíti azt a sátrát is, ami 1 embert igényel, és a térképen maradhat. Ezért 1 újabb fejlődéspontot kap. Így ugyanaz az ember 2 tábor építésében is részt vett.

(A)



(B)



Speciális mezők

A térképen vannak speciális mezők, melyek jutalmat adhatnak a játékosoknak játék közben vagy annak végén.



Tábor építésére alkalmas mezők: Amikor a játékos figurája egy tábor építésére alkalmas mezőn áll, akkor lehetősége van tábor építésére az építési helyen és a körülötte lévő mezőkön álló embereinek felhasználásával.

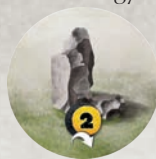


Halászat-, vadászat- és gyűjtögetéslapkák: Ha a játékos az egyik ilyen lapkán áll meg valamelyik emberével, azonnal megkapja azt a saját készletébe. A térképről szerzett lapkák ugyanúgy működnek, mint ahogy a hozzájuk tartozó akciónál tárgyaltuk.

Az állatok egyenértékűek a kártyás megfelelőikkel, így azonnal adnak 1 pontot, és a játék végén is beleszámítanak a vadászatkárttyák pontjaiba.



Akciójelző: Ha a játékos akciójelzőn áll meg valamelyik emberével, kap a jelölésnek megfelelően 1 akciójelzőt. Egy ilyen mező akár többször is adhat akciójelzőt, azonban mivel 1 mezőn csak 1 ember állhat, és az éppen rálépőnek is meg kell állni a jutalom átvételéhez, legkorábban akkor válhat újra elérhetővé, ha a következő fordulóban az ember elhagyja a mezőt (akár ugyanaz is visszaléphet rá).



Megalit A (8x): Ha megáll rajta a játékos, azonnal megkapja a saját készletébe. Minden ilyen megalit 2 GyP-t ad a játékosnak a játék végén.



Megalit B (6x): A játék végén a játékosnak 1 GyP-t ad minden körülötte elfoglalt mezőért, és önmagáért.

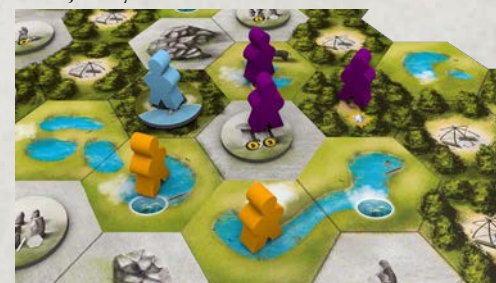


Példa: A kép közepén látható megalit 3 GyP-t ad a zöld és 2 GyP-t a kék játékosnak.



Megalit C (6x): A megaliton és mellette álló többségben lévő játékos 5 GyP-t kap. A 2. helyezett 2 GyP-t. Egyenlőség esetén egyenlően osztoznak a helyezés pontjain (lefelé kerekítve). Ha az 1. helyen lenne egyenlőség, a második helyezésért nem jár pont.

Többségek számítása: Az emberek 1, a táborok 2 egységnek számítanak. Egy mezőn csak a legnagyobb egységet vesszük figyelembe, így ha a táborban van ember (akár több is), azt nem számoljuk ilyenkor (továbbra is 2-t ér).



Példa: A fenti helyzet alapján a lila játékosnak 3 egysége van, a kéknek és sárgának 2 (mivel a kék sátorban lévő ember nem számít). A lila játékos 5 GyP-t kap, a kék és sárga pedig 1-et, hiszen osztozniuk kell a 2. helyezés 2 pontján.

Fontos: Egy tábor vagy ember több megalitnál is érhet pontot, azonban a központi- és saját táborban maradt embereket nem pontozzuk.

Opcionális akció: fejlődéspontok használata

A játékos a körében bármikor felhasználhat tetszőleges számú fejlődéspontot. Ha a játékos fejlődéspontot szerez, akkor előre lép, ha elkölt belőle, visszalép a fejlődéssávon.



Minden elköltött fejlődéspontért elforgathat 1 árlapkát 1 egységgel bármelyik irányba, vagy saját időjáráslapkát az óramutató járásának megfelelően. **A központi árlapka nem forgatható. Ezt semmilyen akció nem módosíthatja (mindig cserélődik a forduló elején).**

Példa: A játékosnak nincs kék és sárga nyersanyag a készletében, azonban a tavasz folyamán nagyon szeretné megszerezni az egyik 3-as értékű szertartáskártyát, amihez ezek kellenének. Ezért visszalép 2-t a fejlődéssávon, majd fordít 2 egységnyit a szertartás akció árlapkáján az óramutató járásának megfelelően. Ettől fogva már olyan nyersanyagokat követel az akció, amit ki tud fizetni. Végrehajtja az új árázás szerint, majd magához veszi a kiszemelt kártyát. A többi játékos is az új árázás szerint tudja használni a szertartás akcióját...



Minden felhasznált fejlődéspontért 1 lépést enged az ősz folyamán (összesen). Akkor is használható, ha a játékos nyersanyagot nem fizet be mozgásért.



2 fejlődéspont elköltése 1 tetszőleges nyersanyagot ad a közös készletből.



3 fejlődéspont elköltése 1 tetszőleges akciójelzőt ad a közös készletből.



Minden a közös készletbe beadott nyersanyag és akciójelző 1 fejlődéspontot ad. A kapott fejlődéspont felhasználható utána bármely fentebb mutatott lehetőséghez.

Példa: A játékosnak a nyár fázisban csak 1 piros és 1 barna akciójelzője van, azonban mindenképpen szeretné megszerezni az egyik gyűjtögetéslapkát. Fejlődéspontja csak 2 van, azonban bead 1 barna akciójelzőt, amiért kap 1 további fejlődéspontot. Ez után már 3 fejlődéspontért tud venni 1 piros akciójelzőt, és így meg tudja szerezni a gyűjtögetéslapkát.

A játék vége

Az utolsó fordulót az jelzi, hogy felkerül a táblára az utolsó árlapka. A játék az 5. forduló után véget ér.

A forduló lezárása után játékosrendben még minden játékos végrehajthat 1 extra akciót a megmaradt akciójelzőinek felhasználásával (a nyár szabályai szerint). Ha ezt mindenki megtette vagy passzolt, akkor elkezdődik a végső értékelés.



Minden 3 megmaradt fejlődéspont 1 GyP-t ér. A megmaradt akciójelzők és nyersanyagok természetesen fejlődésponttra válhatnak a játék végén.



A sziklarajz minden sora pontot ér, attól függően, hogy a sorban hány lapka van. 1/2/3 lapka 1/3/6 GyP-t ér soronként, azok helyzetétől függetlenül.



Minden állat pontot ad attól függően, hogy hány GyP szerepel rajtuk, és hány nyomot sikerült hozzájuk összegyűjteni. A kettő szorzatát kapja a játékos.

Megjegyzés: Az állatokhoz tartozó szertartáskártyákat és térképről szerzett vadászatlapkákat is figyelembe vesszük.



Az azonos típusú gyűjtögetéslapkák szettet alkotnak. 1/2/3/4/5 egyforma lapka 1/3/5/8/12 GyP-t ér.



A megalit lapkák a rajtuk feltüntetett feltételek szerinti győzelmi pontokat adják. *Tipp: A könnyeb számolás érdekében a lepontozott megaliteket érdemes képpel lefelé fordítani.*



Végül minden szertartáskártya GyP-t érhet a kártyán szereplő feltétel teljesülése esetén.

A játékosok a pontokat lelépik a pontozósávon. **A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.** Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb tábort építette fel. Ha itt is döntetlen alakul ki, az egyenlő felek osztoznak a győzelemben.



Köszönetnyilvánítás

Köszönöm mindenkinek, aki bízott, támogatott, tesztelte és közreműködött a játék megvalósításában.

Külön köszönet Hegedűs Csabának, aki nélkül nem valósulhatott volna meg a játék, és családjának. A Társas Központ Egyesület és a JEM magazin tagjainak, akik tesztelték és véleményükkel segítették a játék fejlődését. Külön köszönet Krantz Dominak az angol szabályfordításért, André Heinesnek a német szabályfordításért, Julien Stéphane Athimonnak a francia szabályfordításért és Loránt Mónikának a számtalan prototípus elkészítésében való segítségért.

Külön köszönet a tesztelésért és véleményezésért: Varga Attila, Wenzel Réka, Geri Ádám, Urbán Sz. Szilvia, Szakács Gábor, Forrai Zsófi, Fekete-Hanuszik Szilvia, Fekete Zsolt, Nagy Sándor Gábor, Topa Lajos, Rigler László, Nagy Viktor, Nagyné Vasas Ilona, Schmauder Előd, Világos Nándor, Alan How, Maróthy Judit, Krantz Domi, Fronek Antal, a Nagytarcsai Társasjáték Klub lelkes tagjai és sokan mások.



Szerző: Szőgyi Attila. Grafikus: Szőgyi Attila, Pozsgay Gyula. Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines. Francia szabály: Stéphane Athimon.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft. • © 2018 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Származási hely: Magyarország



www.jemmagazin.hu

Szertartáskártyák



A játék végén a kártya tulajdonosa megkapja a kártyán szereplő győzelmi pontot, ha felfestette a képen kiemelt rajzrészleteket.



A játék végén minden a kártyán szereplő saját gyűjtögetéslapka pár/hármas 3/5 GyP-t ér a kártya tulajdonosának.



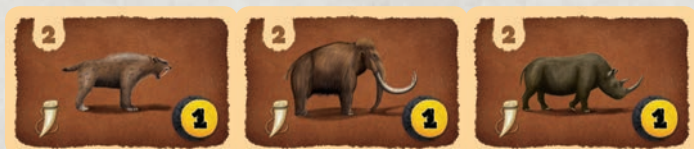
A játék végén minden saját 1/2/3 értékű hal 1 GyP-t ad a kártya tulajdonosának.



A játék végén minden 1-2-3 értékű halból álló saját szett 3 GyP-t ad a kártya tulajdonosának.



A játék végén 6 GyP-t ad a játékosnak, ha elérte a halászsáv legalább 15. mezőjét.



A játék végén minden saját kardfogú tigris / mamut / gyapjas orrszarvú 1 GyP-t ér (kártya és lapka).



A játék végén minden saját kardfogú tigris / mamut / gyapjas orrszarvú nyomkártya 1 GyP-t ér.



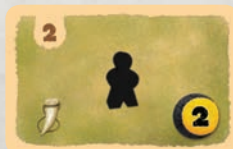
A játék végén minden vizes/sziklás/erdős mezőn álló saját ember 1 GyP-t ér a kártya tulajdonosának. A központi tábor mezője egyik típusba sem számít bele.



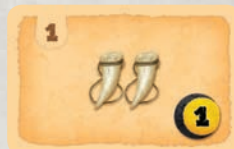
A játék végén a térképen felépített minden saját tábor 1 GyP-t ér a kártya tulajdonosának.



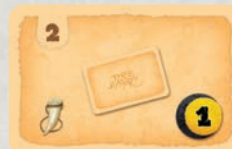
A játék végén a kártya tulajdonosa 2 további GyP-t kap minden általa összegyűjtött, a kártyán szereplő típusú megalít után.



A játék végén minden saját játékosablán maradt ember 2 GyP-t ér.



A játék végén minden 2 megmaradt saját fejlődéspont 1 GyP-t ér, lefelé kerekítve (a játék végi jutalmon felül).



A játék végén minden saját szertartáskártya (ezt is beleértve) 1 GyP-t ér.



A játék végén minden 2 saját gyűjtögetéslapka 1 GyP-t ad a kártya tulajdonosának, lefelé kerekítve.



A játék végén a kártya tulajdonosa további 2 GyP-t kap a játék végi jutalmon felül, minden teljesen megfestett sor után.



A játék végén a kártya tulajdonosa 1 GyP-t kap az általa elért minden 3 lépés után a halászsávon.



A játék végén a kártya tulajdonosa 5 GyP-t kap minden általa összegyűjtött, 3 különböző kártyán és/vagy lapkán szereplő állat után.



A játék végén a kártya tulajdonosa kétszer értékelheti ki 1 másik szertartáskártyáját. Önmagában ez a szertartáskártya nem ad jutalmat.