

DISCOVERIES SEGÉDLET Előkészítés: játékosonként 5-5 kocka, központi tábla 2 oldalára 3 Törzsi és 3 Felfedezés kártya (szürke kockák és Felfedezés pakli mennyisége a szabálykönyv szerint), majd mindenki választ 1-1 Felfedezés kártyát (azonnal visszatölteni) és dobna a kockáikkal. Általánosságban a Törzsi kártyákkal indián sátrakat gyűjtesz és a kártyák könnyebbé tehetik a Felfedezés végrehajtását, míg a Felfedezés kártyák GyP-t érnek és szimbólumokat gyűjthetsz. Kockák oldalai: 2 séta / 1 lovaglás / 1 indián / 2 naplózás. A játékosok egymás után hajtják végre KÖRÜKET, amelyben az alábbi AKCIÓK EGYIKÉT hajthatják végre: 1. kocka használata – küldetések végrehajtása: Általános szabályok: - legalább egy kockát ki kell játszani és a körödben csak azonos eredményt mutató kockákat használhatsz fel, de azokat akár több helyre is teheted; - bármilyen sorrendben leteheted ezen kockáidat; - ha nincs több szürke kocka, akinél a legtöbb van ad neked egyet (egyenlőség esetében te döntesz, hogy kitől) – ha neked van a legtöbb, nem szerzel szürke kockát; - amint megszerezteél egy szürke kockát, dobj vele. 1.a. Egykörös akciók: - barátságos Törzsi kártya megszerzése; - óvatos Törzsi kártya megszerzése; - kocka eredményének megváltoztatása; - terv megváltoztatása.	1.b. Többkörös akciók: írás kockát a mozgás után teheted le! Mozgás letről felfelé! Mozgást megosztani nem lehet! - lovaglás; - gyalogtúra; - hegyi expedíció (4 írás kockával egy körön belül végre tudod hajtani). Ha van elegendő mozgásod, felfedezhetsz 2 kártyát is (a másikat a központi tábláról válaszd ki és hajts végre azonnal egy bónusz kört). 2. kocka/kockák visszaszerzése – pihenés: - vagy az összes kocka elvétele a folyó bal oldaláról (szintől függetlenül); - vagy az összes kocka elvétele a folyó jobb oldaláról (szintől függetlenül); - vagy az összes saját színű kockád elvétele BÁRHONNAN. A kockák visszaszerzése után dobsz velük. Bármennyi kockád lehet! A játék vége: amikor egy játékos nem tudja a saját Felfedezés mezőjét feltölteni. A többieknek még van egy-egy körük. A játékot az nyeri, aki a végén a legtöbb Győzelmi Pontot megszerezte (GyP). GyP számolás: - a felfedezett kártyákon található pontszám; - összegyűjtött különböző szimbólumok (lásd saját Napló lapkádán); - a kártyákon található indián sátrak száma (lásd saját Napló lapkádán, egyenlőségénél a helyezések pontszámai összeadva és felezve).
DISCOVERIES SEGÉDLET Előkészítés: játékosonként 5-5 kocka, központi tábla 2 oldalára 3 Törzsi és 3 Felfedezés kártya (szürke kockák és Felfedezés pakli mennyisége a szabálykönyv szerint), majd mindenki választ 1-1 Felfedezés kártyát (azonnal visszatölteni) és dobna a kockáikkal. Általánosságban a Törzsi kártyákkal indián sátrakat gyűjtesz és a kártyák könnyebbé tehetik a Felfedezés végrehajtását, míg a Felfedezés kártyák GyP-t érnek és szimbólumokat gyűjthetsz. Kockák oldalai: 2 séta / 1 lovaglás / 1 indián / 2 naplózás. A játékosok egymás után hajtják végre KÖRÜKET, amelyben az alábbi AKCIÓK EGYIKÉT hajthatják végre: 1. kocka használata – küldetések végrehajtása: Általános szabályok: - legalább egy kockát ki kell játszani és a körödben csak azonos eredményt mutató kockákat használhatsz fel, de azokat akár több helyre is teheted; - bármilyen sorrendben leteheted ezen kockáidat; - ha nincs több szürke kocka, akinél a legtöbb van ad neked egyet (egyenlőség esetében te döntesz, hogy kitől) – ha neked van a legtöbb, nem szerzel szürke kockát; - amint megszerezteél egy szürke kockát, dobj vele. 1.a. Egykörös akciók: - barátságos Törzsi kártya megszerzése; - óvatos Törzsi kártya megszerzése; - kocka eredményének megváltoztatása; - terv megváltoztatása.	1.b. Többkörös akciók: írás kockát a mozgás után teheted le! Mozgás letről felfelé! Mozgást megosztani nem lehet! - lovaglás; - gyalogtúra; - hegyi expedíció (4 írás kockával egy körön belül végre tudod hajtani). Ha van elegendő mozgásod, felfedezhetsz 2 kártyát is (a másikat a központi tábláról válaszd ki és hajts végre azonnal egy bónusz kört). 2. kocka/kockák visszaszerzése – pihenés: - vagy az összes kocka elvétele a folyó bal oldaláról (szintől függetlenül); - vagy az összes kocka elvétele a folyó jobb oldaláról (szintől függetlenül); - vagy az összes saját színű kockád elvétele BÁRHONNAN. A kockák visszaszerzése után dobsz velük. Bármennyi kockád lehet! A játék vége: amikor egy játékos nem tudja a saját Felfedezés mezőjét feltölteni. A többieknek még van egy-egy körük. A játékot az nyeri, aki a végén a legtöbb Győzelmi Pontot megszerezte (GyP). GyP számolás: - a felfedezett kártyákon található pontszám; - összegyűjtött különböző szimbólumok (lásd saját Napló lapkádán); - a kártyákon található indián sátrak száma (lásd saját Napló lapkádán, egyenlőségénél a helyezések pontszámai összeadva és felezve).