

## Fosztogató játékmód (1-3 játékos)



Ebben a játékmódban 1-3 játékos versenghet egy fosztogató törzs ellen, melyet egy automatizált szabályrendszer irányít.

### Előkészületek



12 db fosztogatólapka

1 db vezérlőtábla

Készítsétek elő az alapjátékot annyi főre, amennyi a játékosok száma, a fosztogató törzset is beleértve. A fosztogató törzs számára válasszatok ki 1 játékosablát és 1 szint. Megkapja az összes színhez tartozó emberét és jelzőjét. A vezérlőtáblát tetszőlegesen megforgatva a térkép mezőivel párhuzamosan helyezzétek el 1 jól látható és elérhető helyre a kiválasztott játékosablát közelébe. A prioritásjelzőt (eredetileg fejlődéspont-jelző) tegyétek a prioritás sáv sátor ikonja mellé. A vezérlőtábla közelében képezzétek 1 húzópaklit a fosztogatólapkákból.

**2 Nehézség:** A fosztogató törzs erőssége állítható a fosztogatólapkák által. Ha könnyebb játékot szeretnétek, akkor a 2-es számú oldallal játsszatok, ha nehezebbet, akkor fordítsatok tetszőleges számú lapkát a magasabb számú felére.

### Tájéolás



Egy képzeletbeli mutató összeköti a vezérlőtábla és a rajta lévő prioritásjelző középpontját. Amikor kérdéses helyzet elé kerültek, ezt a képzeletbeli mutatót meg kell forgatnotok az óramutató járásának megfelelően, a hatszög lapjai mentén. Ez segít majd kiválasztani egy tálcát a vezérlőtáblán vagy meghatározni egy irányt a térképen. Javasoljuk, úgy helyezzétek el a játékelemeket, hogy minél könnyebb legyen meghatározni az irányokat a vezérlőtábla alapján.

### A fosztogató törzs jellemzői:

- Bármikor, amikor nyersanyagot vagy akciójelzőt kap bevételként vagy az akciója jutalmaként, az mindig a vezérlőtáblára kerül a jelző színének megfelelő tálcába. Ezen felül a játékosrendben legjobb pozícióval rendelkező játékos is (nem feltétlenül a kezdőjátékos) az akciói költségeit a vezérlőtáblára fizeti be a közös készlet helyett.
- Nem gyűjt fejlődéspontot, helyette amikor fejlődéspontot kap, a prioritásjelzője annyi lépést halad előre a vezérlőtáblán az óramutató járásának megfelelően, amennyi fejlődéspontot kapott.
- Egyszerű szabályok szerint hajtja végre az akcióit, és minden embere elérhető számára a játék elejétől kezdve.

### Tavaszi

Tavaszi elején fordítsatok fel 1 új fosztogatólapkát a vezérlőtáblára (a keretes ikon felfelé mutasson egy képzeletbeli észak felé). Ez után a fosztogató törzs időjárásjelzőjét forgassátok meg 1 egységgel, és helyezzétek a jelölt nyersanyagokat a vezérlőtáblára, a színeknek megfelelő tálcákba.



**Játékos:** Egy játékos esetén annak akciói a megszokott módon történnek, azonban a költségeket közös készlet helyett a vezérlőtábla megfelelő színű tálcáiba fizeti (a játéktáblára fizetett nyersanyag kivételével). Több játékos esetén csak az a játékos tesz így, aki a játékosrendben a legjobb pozícióban van (Példa: Fosztogató törzs, Játékos 1, Játékos 2 sorrend esetén a Játékos 1).

**Fosztogató törzs:** A fosztogató törzs végrehajtja azt az akciót, amit a fosztogatólapka jelez, azon tálcá mellett, amiben a legtöbb jelző van (és legalább 2). Amikor nincs egyértelmű többség valamelyik tálcában, akkor azon tálcák közül, amelyeknél az egyenlőség fennáll, az óramutató járásával megegyező irányban a prioritásjelzőhöz legközelebb esőt választja. Amennyiben a játéktáblán az adott akcióhoz tartozó oszlopok már foglaltak, akkor a vezérlőtáblán a következő akciót választja, figyelembe véve a korábbi szabályokat. A végrehajtott akció helyéről 1 jelzőt feltesz a központi árlapka vele megegyező akciója melletti üres oszlopra, 1-et pedig a közös készletbe helyez.

### Nyári

Fordítsatok fel 1 új fosztogatólapkát a húzópakli tetejéről (a keretes ikon felfelé mutasson). A korábbi tegyétek egy dobópakliba. Amikor az akciójelzők elvételekor a fosztogató törzs következik, meg kell nézni, hogy hol van a központi árlapkán az az ikon, ami be van keretezve az aktuális fosztogatólapkán. Ettől az ikontól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban megkeressük azt a helyet, ahol a legtöbb akciójelző van és az ott lévő akciójelzőket a vezérlőtábla színben megegyező tálcáiba helyezzük át. Ez után a megszokott módon, a nyári szabályai szerint minden akciót érintve haladtok tovább.

**Játékos:** Egy játékos esetén annak akciói a megszokott módon történnek, azonban az akciójelzőket a közös készlet helyett a vezérlőtábla megfelelő színű tálcáiba fizeti. Több játékos esetén csak az a játékos tesz így, aki a játékosrendben a legjobb pozícióban van.

**Fosztogató törzs:** Ha van legalább 3 jelzője az aktuális akció ikonja (fosztogatólapka) melletti tálcában, végrehajtja az aktuális akciót, majd 3 jelzőt ebből visszaad a közös készletbe. Az alapjáték szabályaitól eltérően ez nem feltétlen fog megegyezni az akció színével.

*Tipp: Minden évszakban figyelnie kell a játékosoknak, hiszen a vezérlőtáblára befizetett jelzők növelni fogják a fosztogató törzs akcióinak számát.*

**2** A fosztogatólapka közepén található szám mutatja meg, hogy a fosztogató törzs összesen hány akciót fog végrehajtani tavasszal. Ez független attól, hogy a játékosok hányat végeznek el. Azon ritka esetben, ha a fosztogatónak még lenne akciója, de nincs olyan tálcá, ami alapján végrehajthatna újabb akciót (nincs legalább 2 jelző a tálcában vagy minden kiválasztott akcióhoz tartozó oszlop foglalt a játéktáblán), akkor az el nem végzett akciójáért annyi GyP-t kap, mint amekkora a szám az aktuális fosztogatólapka közepén.

*Példa: A játékos végrehajt 1 sziklarajz akciót. Az akció költségét, 1 kék és 1 sárga nyersanyagot a vezérlőtáblára fizeti. Ez után a fosztogató törzs következik. A fosztogatólapka gyűjtögetés és halászat ikonja melletti tálcákban van a legtöbb jelző, mindkettőben 3. Mivel a prioritásjelzőhöz a halászat esik közelebb az óramutató járásának megfelelően, azt hajtja végre. Így befizet a tálcából 1 sárga jelzőt a közös készletbe, 1 másikat pedig a központi árlapka halászat ikonja melletti üres oszlopra, és elveszi a legnagyobb elérhető hatat a játéktábláról.*



*Példa: A fosztogató törzs következik. 2 oszlopon 3 jelző van. A fosztogatólapkán a sziklarajz ikon van bekeretezve. A barna, piros és kék jelzőt tartalmazó oszlopot választja, mivel az van legközelebb az óramutató járásának megfelelően a sziklarajz ikonhoz a központi árlapkán. Miután magához veszi a jelzőket, 4 piros, 2 sárga, 2 kék, 3 barna és 1 fehér jelzője lesz a vezérlőtábláján. A vezérlőtábla tálcái mellett jelölt ikonok alapján a jelenlegi állás szerint végre tud hajtani 1 gyűjtögetés és 1 vándorlás akciót a nyári folyamán (van legalább 3 jelző ezekben a tálcákban). Azonban más akciókra is van esélye, a befizető játékos akcióitól függően...*





## A fosztogató törzs akciói (tavasz és nyár)

### Sziklarajz

A fosztogató törzs soronként, a felső sortól kezdődően, balról jobbra haladva rajzolja fel a képet. Amikor sziklarajz akciót végez, felfesti a sorban következő részletet.

### Gyűjtögetés

A fosztogató törzs elveszi a számára legnagyobb bevételt adó lapkát. Ha ez nem dönthető el egyértelműen, akkor az óramutató járásának megfelelően az 1. lapkát veszi magához az azonos értékűek közül, a keretezett ikontól kiindulva.

### Szertartás

Amikor a fosztogató törzs szertartást végez, elveszi a számára legnagyobb bevételt adó kártyát. Ha nem egyértelmű, hogy melyik a legnagyobb bevételt adó kártya, akkor a játéktábla aljától számítva az elsőt választja a kérdéses kártyák közül. Ha nincs olyan kártya, ami pontot adna a jelen állás szerint (ha vége lenne a játéknak), akkor ezen felül még annyi GyP-t is kap, mint amennyit az aktuális fosztogatólapka közepén lévő szám mutat. A sorrendjelző a megszokott módon mozog, változtatva a játékos(ok) és a fosztogató törzs későbbi sorrendjét.

### Halászat

A fosztogató törzs elveszi a számára legtöbb lépést adó halat, majd felfelé lép a halászsávon a szokásos módon. Azonos értékű halak esetén nincs jelentősége, hogy melyiket veszi el.

### Vadászat

A fosztogató törzs elveszi a számára legnagyobb bevételt adó kártyát (az azonnali és a játék végi jutalmat/bevételt is figyelembe véve). Ha nem egyértelmű a választás, akkor a játéktábla aljától számított elsőt választja a kérdéses kártyák közül.

### Vándorlás

A fosztogató törzs 2 embere felkerül a központi táborba (ha lehetséges).

**Fontos: A fosztogató törzs a kérdéses helyzetekben, amikor a legnagyobb bevételt keresi, mindig az alábbi sorrend szerint választ: GyP > akciójelző > nyersanyag > fejlődéspont.**

*Megjegyzés: A szertartás akció során a játékos(ok) annak alapján is választhatnak a kérdéses helyzetekben, hogy szerintük mely kártyák fognak teljesülni vagy többet érni a játék végén.*

## Ősz

**Játékos:** Egy játékos esetén minden a korábban megismert szabályok szerint zajlik, azonban a jelzőket a közös készlet helyett a vezérlőtábla megfelelő színű tálcába fizeti. Több játékos esetén csak az a játékos tesz így, aki a játékosrendben a legjobb pozícióban van.

**Fosztogató törzs:** Először mindig a központi táborhoz legközelebb eső embere aktiválódik a térképen. Egyenlőség esetén az óramutató járása szerint az elsőt választja az egyenlő távolságra lévők közül. Ha ugyanazon a mezőn állnak, nem számít melyik mozog először.

**Mozgás:** Az aktivált ember aszerint keres célpontot, hogy a vezérlőtáblán melyik tálcában van a legtöbb jelzője (de legalább 1). A vezérlőtábla középpontjából kiindulva, ebbe a tálcába mutató képzeletbeli nyíl megadja a mozgása irányát. A kiválasztott ember célpontja mindig a legközelebb eső olyan tárgy vagy mező ebben az irányban, amit a prioritásjelzője éppen mutat (prioritás sáv). Ha egyenes vonalban 3 sávot figyelembe véve van az elsődleges prioritásnak megfelelő tárgy vagy mező, akkor rá lép annak távolságától függetlenül. Ha több tárgy vagy mező van azonos távolságra, akkor az óramutató járása szerint az elsőt választja ezek közül. Ha nincs az adott prioritásjelzőnek megfelelő tárgy vagy mező, akkor keresi a következő prioritását (óramutató járása szerinti következő prioritás a prioritásjelzőtől kiindulva), és így tovább. Ha egyik prioritását sem találja a megadott irányban, akkor elfekszik és nem mozog ebben a fordulóban.

Függetlenül attól, hogy az aktivált ember mozgott vagy sem, az irányt megadó tálcából a jelzők fele visszakerül a közös készletbe (felfelé kerekítve). Ez után áttér a következő aktiválható emberre (ha van).

*Példa:*

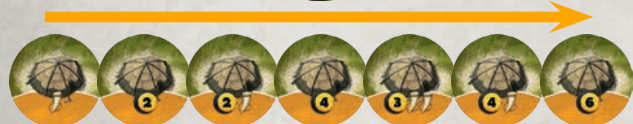
A fosztogató törzs központi táborban lévő emberei mozoghatnak először. A piros tálcában van a legtöbb jelző a vezérlőtáblán, ez lesz az első irány. A prioritásjelző az állatikon mellett áll, így a megadott irányban állatot keres. Mivel állat nincs, megkeresi a következő prioritást, ami a gyűjtögetéslapka. Talál 1 piros gyümölcsöt, amire rá lép, majd magához veszi. Ez után az ember elfekszik, a piros tálcából pedig 2 jelző visszakerül a közös készletbe.

Bár 2 barna és 2 sárga jelző marad, a barna tálcában van közelebb a prioritásjelzőhöz az óramutató járásának megfelelően, így arra mozog a következő ember. Talál 1 állatot ebben az irányban. Rá lép, felveszi, majd 1 barna jelző visszakerül a közös készletbe.

Az utolsó ember a sárga tálcánál megadott irányba mozog, viszont egyik prioritását sem találja (térkép szélén van). Így elfekszik, és 1 sárga jelző visszakerül a közös készletbe.



## A fosztogató törzs prioritásai a térképen (ősz)



**Táborra alkalmas mezők:** A fosztogató törzs rá lép a mezőre, majd a fenti sorrend szerint felépíti az éppen következő tábort. Nem veszi figyelembe azok emberköltségét. Mindig, amikor tábort épít, a tábort felépítő embere visszakerül a játéktáblájára.

**Halászat-, vadászat- és gyűjtögetéslapkák:** Ha a megadott irányban van a megfelelő jelzőből, rá lép, majd magához veszi.



**Akciójelző:** Ha a megadott irányban van akciójelzőt tartalmazó mező, rá lép, majd magához vesz 1 akciójelzőt a megadott színben a vezérlőtáblájára.

**Megalit:** Ha a megadott irányban van szabad megalit, rá lép. Ha már foglalt, akkor az ahhoz legközelebb eső szomszédos üres mezőre lép (az óramutató járásának megfelelően).

Ha a megalit mezőjén vagy vele szomszédos mezőn áll az aktivált ember, és éppen az a fő prioritása, akkor helyben marad. Elfekszik, és a következő ember aktiválódik.

## A játék vége

A játék a szokásos módon az 5. forduló után véget ér. A pontok számításában nincs változás.

*Megjegyzés: A fosztogató törzs nem kap GyP-t a fejlődéspontokért.*

**Győzelem:** Ha egy vagy több játékos több pontot szerzett, mint a fosztogató törzs, teljesítette a feladatát, győzött. Ha több játékos játszott a fosztogató törzs ellen, és többen megalózták, akkor a szokásos módon hirdetünk közöttük abszolút győztest.

**Kudarc:** Minden játékos, aki a fosztogató törzs mögött végzett, elvesztette a játékot.