**WENDAKE**

Szerző: Danilo Sabia

Játékosok: 1-4

Játékidő: 60-120’

Ajánlott kor: 14+

BEVEZETÉS

*Wendake* az a név, amit a Wyandot Emberek használnak a hagyományos területük megnevezésére. Ez a népség, közismertebb néven a Huron Nemzet, a Nagy Tavak vidékén élt együtt az Irokézekkel, Shawnee-kal, Potomac-okkal, Seneca-kal, és még sok más emberrel. Ebben a játékban megismered ezeknek a törzseknek a mindennapi életét és hagyományát az 1756-1763-ig tartó időszakban, amikor a 7 éves háború zajlott a franciák és az angolok között ezeken a területeken.
De ez a fehér emberek által vívott háború valójában a játéknak csupán egy elhanyagolható szempontja: a bennszülöttek falvaiban zajló élet, a földek és az erdők kerülnek a középpontba. Ebben a játékban nem találod meg a hagyományos “teepee”-ket (indiánsátrakat)- ezeket a délnyugati törzsek használták, akik a táborjaikkal együtt költöztek, hogy a bivalycsordákat követni tudják. A Nagy Tavak vidékének bennszülöttei letelepedtek, úgynevezett “hosszú házakban” laktak. A nők babot, kukoricát és tököt termesztettek, míg a férfiak hódokra vadásztak az erdőkben főként azért, hogy a szőrméjüket bőrként eladják.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A ***Wendake***-ban, egy ősi amerikai törzsfőnök bőrébe bújsz. Életüknek legfontosabb pillanatait kell irányítanod, valamint pontokat kell gyűjtened a Gazdaság, Katonaság, Szertartás és Maszk Sávokon.
A játék alapja az akció választásának a mechanizmusa: 7 forduló áll rendelkezésedre, hogy egyre jobb akciókat válassz, és az lesz a győztes, aki az akciók legjobb kombinációját találja meg, valamint használja őket, hogy a törzsét a jólétbe vezesse.

A JÁTÉK TARTALMA

* 4 játéktábla darab: minden egyes játékban hármat kell használni a Fő táblához valamint a Szertartási Maszk táblához
* 4 Pontozó Sáv darab: össze kell szerelni őket, hogy 2 pár Pontozó Sáv jöjjön létre
* 4 Pont Típus jelölő: A Pontozó Sávokra kell helyezni őket
* 30 Fejlesztés lapka: ezeket a játékosok megvehetik, hogy pontokat szerezzenek és különleges képességet aktiváljanak
* 4 Akció Tábla: a játékosok az Akció lapkáik, Akció jelölőik, Bennszülötteik és egyéb nyersanyagaik elrendezéséhez használják
* 71 Akció lapka, közülük:
	+ 36 Alap Akció lapka (9 minden színből)
	+ 17 1-es szintű Fejlesztett Akció lapka (barna)
	+ 17 2-es szintű Fejlesztett Akció lapka (lila)
	+ 1 **Ottawa Tűz** Akció lapka
* 28 Nő zseton (7 minden színből)
* 28 Vadász zseton (7 minden színből)
* 29 fa Harcos (7 minden színből + 1 fekete **Mohawk**)
* 20 fa Kenu (5 minden színből)
* 17 Akció jelölő (4 minden színből + 1 fekete **Ojibwa**)
* 20 Törzs korong (5 minden színből)
* 4 Szent Tűz jelölő
* 4 Összefoglaló lapka
* 5 Csere zseton
* 1 **Cayuga** zseton
* 100 fa nyersanyag, melyek közül:
	+ 20 sárga (Kukorica)
	+ 20 fehér (Bab)
	+ 20 narancs (Tök)
	+ 20 barna (Bőr)
	+ 20 kék (Hal)
* 1 fa Forduló jelölő
* 36 Hód zseton
* 36 Teknős lapka
* 54 kártya, melyek közül:
	+ 36 Maszk
	+ 4 Szellem játékos kártya
	+ 10 Törzs kártya
	+ 4 Összefoglaló kártya
* 3 Fejlesztés Ár zseton
* 4 Kör Sorrend lapka **Ez karton állvány lesz, később lesz egy kép**
* 2 Zászló lapka
* 10 Szorzó lapka
* Ez a játékszabály
* Egy Történelmi füzet egyszemélyes játékszabályokkal

JÁTÉK KIFEJEZÉSEK

Miközben olvasod ezeket a szabályokat és játszod a játékot, hasznos lesz, hogyha bizonyos játék kifejezéseknek ismered a jelentését:

* **BENNSZÜLÖTT**: Általános kifejezés egy Törzs bármely tagjára – Lehet egy Harcos, egy Nő, vagy egy Vadász.
* **TERÜLET**: A térkép azon része, ahová a Bennszülötteidet mozgathatod.
* **TÓ**: A térkép azon része, ahová Kenukat helyezhetsz le.
* **HAZAI TERÜLET**: Egy törzs kezdő területe. Egy ellenfél sem léphet be egy másik törzs Hazai Területére.
* **TERMELŐ VIDÉK**: Egy területen belüli helyszín, amit egy Nő, vagy egy Vadász el tud foglalni. Az a Bennszülött, aki elfoglalta, Zöldségeket vagy Hódokat állíthat elő. Egy védő Harcossal is el lehet foglalni, mielőtt egy Nő, vagy egy Vadász eléri azt.
* **ZÖLDSÉG NYERSANYAG**: Általános kifejezés Kukoricára, Babra, vagy Tökre.
* **ÁLLAT NYERSANYAG**: Általános kifejezés Bőrre, vagy Halra.
* **NYERSANYAG**: Általános kifejezés Kukoricára, Babra, Tökre, Bőrre, vagy Halra.
**FONTOS: A Hódok NEM számítanak Nyersanyagnak.**

A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA

1. Készítsd elő a Fő táblát úgy, hogy a térkép két felét az asztalra teszed a játékosok számának figyelembe vételével, ahogyan azt az ábra mutatja. Helyezd a Szertartási Maszk táblát a Fő tábla mellé.
2. Tedd a Pontozó sávokat a Fő tábla közelébe (lásd az ábrán). Véletlenszerűen tegyél egy Pont Típus jelölőt minden egyes Pontozó Sávhoz, így 2 véletlenszerű párt létrehozva.
*Az első néhány játékhoz azt javasoljuk, hogy a Maszk és a Katonaság jelölőket helyezd egy Pontozó Sáv párhoz, illetve a Gazdaság és Szertartás jelölőket a másik párhoz.*
3. Különítsd el a Fejlesztés lapkákat szintek alapján és keverd meg mindegyik lapka csoportot. Alkoss 3 sort a véletlenszerű Fejlesztés lapkákból a tábla mellé úgy, hogy az 1-es szintűek az asló sorba, a 2-es szintűek a középsőbe, és a 3-mas szintűek a fölső sorba kerüljenek. Minden egyes sornak annyi lapkát kell tartalmaznia, mint amennyi a játékosok számának a **kétszerese** (tehát, összesen 12 lapka egy
2-személyes játékban, 18 egy 3-személyes játékban, és 24 egy 4-személyes játékban). A fel nem használt lapkákat tedd vissza a dobozba (Megjegyzés: Egyszemélyes játékhoz a szabályokat lásd a(z) xx. oldalon). Ha legalább 1 **Szövetség** lapka kerül a játékba, akkor a 2 Zászló lapkát is tedd a közelbe.
4. Keverd meg a Maszk paklit és tedd a Maszk tábla megfelelő helyére. Fordítsd fel az első kártyát és hagyd arccal felfelé a pakli mellett, mint a használt pakli első lapja.
5. Véletlenszerűen határozd meg a kezdő kör sorrendet és ez alapján oszd el a Kör Sorrend jelölőket a játékosok között.
6. Minden egyes játékos elvesz egy Akció táblát, majd kiválaszt egy színt és magához veszi a megfelelő darabokat:
	1. 9 Kezdő Akció lapka;
	2. 7 Nő lapka;
	3. 7 Vadász lapka;
	4. 7 Harcos;
	5. 5 Kenu;
	6. 4 Akció jelölő;
	7. 5 Törzs korong
	8. 1 Szent Tűz jelölő.
	9. 1 Összefoglaló lapka
	10. 1 Csere zseton
	**MEGJEGYZÉS:** A játékban 5 Csere zseton van. Egy mindig a dobozban marad, kivéve, ha a **Seneca** Törzs játékban van (lásd Törzsek a **xx.** oldalon).
7. A játékosok most Törzs kártyákat választanak. Először válasszátok ki, hogy a Törzs kártyák melyik oldalát fogjátok használni. Az összes Törzs kártyának az egyik oldala azonos. A másik oldalon viszont különböző kezdő nyersanyagok láthatóak és különleges képességek, melyeket a Törzs a játék alatt használhat.
	1. Ha a hátoldalt választjátok (a megegyező oldalt), akkor minden játékos elveszi a játékkezdő darabokat, vagyis:
		1. 1 Bőr;
		2. 1 Hal;
		3. 1 Zöldség, ami megegyezik a Hazai Területed által termelt típussal;
		4. 2 Hód zseton;
		5. 1 Maszk kártya.
	2. Ha az elülső oldalt választjátok (a különböző kezdő helyzetekkel), keverd meg a Törzs kártyákat és fordíts fel eggyel többet, mint ahányan játszotok (tehát 4 kártyát egy 3-személyes játékban, például). Majd az *utolsó* játékos (kör sorrend alapján) kiválaszt a felfordított Törzs kártyák közül egyet és elveszi a felsorolt kezdő darabokat.
	A többi játékos kör sorrenddel ellentétes irányban szintén kiválaszt egy kártyát, míg az “első” játékos is kiválaszt egy kártyát az utolsó kettő közül. Tedd vissza a fel nem használt Törzs kártyákat a dobozba.
8. Tedd a Szent Tűz lapkádat az Akció Táblád középső mezőjére. Keverd meg a többi 8 Kezdő Akció lapkádat és tedd őket véletlenszerűen a Szent Tűz lapkád köré egy 3x3-mas rácsot alkotva. Minden lapkát az **Akció** oldalával felfelé kell lehelyezni (vagyis az az oldal, amin nincs rajta a “Szertartás” illusztráció).
9. Tedd a 4 Akció jelölődet az Akció tábládon a Bölcsek területére.
10. Helyezz:
	1. 5 Nő lapkát és 5 Vadász lapkát 2 halomban a Hazai Területed Termelő Vidékének megfelelő helyeire.
	2. 5 Harcost a Hazai Területed Termelő Vidékein kívül; és
	3. 1 Kenut az általad választott bármelyik Tóra.
	4. A maradék 2 Harcost, 2 Nőt, és 2 Vadászt (a szürke oldallal felfelé) tedd az Akció táblád Hosszú Ház helyére, és a maradék 4 Kenut a táblád mellé.
11. Minden játékos egy Törzs korongot helyez minden Pontozó Sáv elejére. Ezeket “Pont jelölők”-nek fogjuk nevezni.
12. Minden játékos az utolsó Törzs korongját a Szertartási Maszk Táblának a Helyreállítás Területére teszi. Ezeket “Maszk korongok”-nak fogjuk hívni.
13. Keverd meg az összes 1-es szintű Fejlesztett Akció lapkát arccal lefelé anélkül, hogy megnéznéd őket és vegyél ki közülük 17-et egy 4-személyes játékban ( ha nincsenek promo vagy exkluzív lapkáid, akkor az összesre szükséged lesz, ami a dobozban van), 14-et egy 3-személyes játékban és 11-et egy 2-személyes játékban. Tedd vissza a maradékot a dobozba anélkül, hogy megnéznéd őket. Ismételd meg ezt az eljárást a 2-es szintű lapkákkal is. Fordítsd fel az első 6 1-es szintű lapkát és tedd őket a tábla mellé úgy, hogy mindenki könnyen lássa őket. Tedd a 2-es szintű lapkákat egy ideig félre. Őket majd később kell használni a játék folyamán.
14. Tedd a Teknős lapkákat a megfelelő helyükre, ahogyan a Maszk táblán fel van tüntetve. Annyi Teknős lapkát kell elhelyezz az egyes mezőkön, mint amennyi a játékosok száma. Tedd vissza a maradék fel nem használt Teknős lapkát a dobozba **anélkül, hogy megnéznéd őket.**
15. Tedd a forduló jelölőt a Szertartási Maszk Tábla Forduló Sávjának ‘1’-es mezőjére.

A JÁTÉK MENETE

*Wendake*-t 7 fordulón keresztül lehet játszani, amiket “Éveknek” hívunk. Minden év 2 részre van osztva, amelyeket sorba kell végrehajtani:

1. Egyéni Játékos Kör:
A játkosok körökre bontva követik egymást, Kör Sorrend alapján, mígnem minden játékosnak volt 4 köre. A saját körödben *választanod kell, hogy*
	1. 1 Akciót végrehajtasz, *vagy*
	2. A Kör Sorrendet megváltoztatod
2. Helyreállítás
Miután minde Egyéni Játékos Kör lezajlott, fel kell készülni a következő Évre a következő lépésekkel:
	1. Új Kör Sorrend
	2. Akció Lapkák elrendezése;
	3. Maszkok helyreállítása;
	4. Fejlesztés lapkák helyreállítása.
	5. Új Év kezdete

1: EGYÉNI JÁTÉKOS KÖRÖK

Ezen lépés alatt egyéni körökre bontás történik. A kezdő játékossal kezdve a Kör Sorrend jelölők által meghatározott sorrend alapján követik egymást a játékosok. Ez a folyamat addig történik, míg minden játékos be nem fejezte a 4. körét.

Minden körben le *kell* helyezd az *egyik* Akció jelölődet, kiválasztva az alábbi lehetőségek közül az egyiket.

1.a – 1 Akció végrehajtása

Válassz ki az Akció lapkák közül **egyet** az Akció tábládon és tedd rá az Akció jelölődet. Ezután *azonnal* **HASZNÁLHATOD** bármelyik, vagy mindegyik akciót amit az adott Akció lapka mutat. Amikor Akció lapkát használsz a következő szabályokat kell betartanod:

* Bármelyik lapkát választhatod, amikor első alkalommal választasz ki egy Akció lapkát az adott Évben. A második és harmadik alkalommal abban az Évben egy másik lapkát kell kiválassz, ami ugyanabban az oszlopban, sorban, vagy átlóban van, mint az előzőleg kiválasztott lapka (lapkák).
**FONTOS: Az Év végén mind a három Akció** jelölőd egy vonalat kell hogy képezzen egyetlen sorban, oszlopban, vagy átlóban.
* Ha az Akció lapka amit kiválasztasz egynél több akciót mutat, akkor az akciókat *a jelölt sorrendben* tudod csak végrehajtani, felülről lefelé (ne felejtsd el, hogy az egyes akciók végrehajtása nem kötelező).

**FONTOS: Az Akció lapkák kiválasztásának bármilyen sorrendje lehet. Nem kötelező a jelölőidet fentről lefelé, vagy balról jobbra haladva letenni.**

Az Akciók leírása a következő fejezetben található (lásd xx. oldal).

1.b – Kör sorrend megváltoztatása

Az Akció jelölődet a Kör Sorrend területen is elhelyezheted a Szertartási Maszk táblán (az Akció lapkán való elhelyezés helyett), hogy egy helyet foglalj el az új Kör Sorrendben. A jelölőd balról kezdve az első *üres* helyre kell letenned.

Az új Kör Sorrend a 2. Fázis elejétől lesz érvényes (lásd xx. oldal).

**FONTOS: Minden évben az A Lehetőséget háromszor, és B Lehetőséget egyszer KELL válaszd. Ezeknek a lehetőségeknek a sorrendjéről szabadon dönthetsz.**

*Példa: A Kör Sorrend a következő: Ringo, Paul, John, George.*

*Ringo a* ***Nyúzás + 1 Mozgás*** *Akció lapkát választja, ezért az Akció jelölőjét ráteszi a lapkára és azonnal végrehajtja az akciókat (először Nyúzás, majd Mozgás). Majd Paul úgy dönt, hogy ő akar az első játékos lenni és az Akció jelölőjét a Szertartási Maszk tábla ‘1’-es mezőjére teszi. John a* ***Halászat + Katonaság*** *akciót és George a* ***3 Mozgás*** *akciót választja.*

*Ismét Ringo következik. Akármelyik lapkát választhatja ami ugyanabban a sorban, oszlopban, vagy átlóban van, mint az elsőként lehelyezett jelölője, ezért akármelyik Akció lapkát választhatja, kivéve* ***Kereskedelem*** *vagy* ***Vadászat + 1 Mozgás****.*

*A* ***Maszk Szertarás*** *akciót választja és azonnal végrehajtja. Paul rácsa még mindig üres, így bármelyik lapkát választhatja. A* ***Szent Tűz*** *akciót választja. John az első jelölőjét az egyik oldal közepére tette, így csak 4 akció közül választhat. (2 ugyanabban a sorban, és 2 ugyanabban az oszlopban). A* ***Nyúzás + 1 Mozgás*** *akciót választja. George* ***Vadászat + 1 Mozgás*** *akciót választja.*

*Ringo a következő körében úgy dönt, hogy második játékos akar lenni, így a jelölőjét a ‘2’-es mezőre teszi a Szertartási Maszk Táblán. Paul a jelölőjét a rács középső lapkájára tette, így akármelyik Akció lapkát választhatja. A* ***Kereskedelem*** *mellett dönt. John csak a* ***Betakarítást*** *választhatja, hiszen ez a harmadik akció a jobb oszlopjában, míg George lesz a harmadik játékos.*

*Most Ringonak, Paulnak, és Georgenak le kell tennie az utolsó Akció jelölőjét az utolsó Akció lapkára, ami számukra elérhető (a korábbi döntéseik alapján), míg John lesz a negyedik játékos.*

2. HELYREÁLLÍTÁS

Miután az utolsó játékos lehelyezte a negyedik Akció jelölőjét (és befejezte körét), elkezdődik a helyreállítási fázis.

Ez a fázis 4 lépésből áll:

2.a: Új Kör Sorrend

1. Oszd el a Kör Sorrend jelölőket újra a játékosok között az Akció jelölőjük helyzetének megfelelően, amelyek a Szertartási Maszk tábla Kör Sorrend Területén vannak.
2. Minden játékosnak add vissza ezt az Akció jelölőjét. Az új kör sorrend azonnal érvénybe lép.

*Példa: Az első fázis után az új kör sorrend: Paul, Ringo, George, John.*

2.b: Akció Lapkák elrendezése

1. Minden játékos elveszi az Akció jelölőjét a lapkáiról és megfordítja azokat a lapkákat, amelyeket használt azért, hogy a másik oldaluk látszon. **Ez azt jelenti, hogyha egy lapkán már a Szertartás oldal látszik (mivel már egy korábbi Évben mefordításra került), akkor vissza kell fordítani az Akció oldalára.**
2. Minden játékos 1 sorral *lefelé* tolja az Akció lapkáit, így az Akció rács legfölső sora üres lesz és a 3 lapka az alsó sorból most már kikerül a rácsból. Ha ez a 3 lapka közül bármelyik (azok, amelyek most már a rácson kívülre kerültek) a Szertartás oldalát mutatja, akkor ezeket vissza kell fordítani az Akció oldalra.
3. Az **új** első játékos most FÉLRETEHETI a rács alatt lévő 3 lapka egyikét és KICSERÉLHETI a 6 Fejlesztett Akció lapka egyikével, ami a tábla mellett van, vagy bármelyik Akció lapkával, amit már egy korábbi Évben félre tett.
*Tipp: Általában nem egy jó döntés egy olyan lapkát visszavenni, amit már korábban félretettél, viszont néha szükséges lehet.***FONTOS: Bármikor megnézheted a Szertartás lapkáid Akció oldalát.** *Példa: Paul úgy dönt, hogy félreteszi a* ***Kereskedelem*** *lapkáját a rácsából és elveszi az 1-es szintű* ***Vadászat + 1 Mozgás + Kereskedelem*** *lapkát.*
4. Az új lapkát a játékos rácsa alatt lévő többi lapkához kell tenni. Majd, függetlenül attól, hogy egy új lapka elvételre került vagy nem, meg kell keverni a 3 lapkát ami a rács alatt van (beleértve bármelyik új lapkát, amit épp megszerzett a játékos) és véletlenszerű sorrendben el kell őket helyezni a rács legfölső sorában úgy, hogy mindegyik az Akció oldalát mutassa.
*Tipp: A játékosok beleegyezhetnek abba, hogy a lapkákat az előttük lévő játékos keveri meg kör sorrend szerint, majd visszaadja miután megkeverte őket.

Példa: Paul megkeverte a lapkáit és véletlenszerűen elhelyezte őket a legfölső sorban.*
5. Ha az első játékos egy Fejlesztett Akció lapkát vesz el, húz egy ugyanolyan szintű lapkát és lehelyezi a többivel együtt a tábla mellé, így ott ismét 6 lapka lesz.
6. **CSAK A 3. ÉV VÉGÉN:** Miután az utolsó játékos is kicserélte a lapkáját (vagy úgy döntött, hogy mégse), távolítsd el az összes *1-es szintű* Fejlesztett Akció lapkát a tábla mellől és cseréld le őket 6 véletlenszerű *2-es szintű* Fejlesztett Akció lapkára.

2.c: Maszkok helyreállítása

1. Mindegyik Maszk jelölőt tedd vissza a Szertartási Maszk területről a Helyreállítási Területre. (lásd “Maszk Szertartás” a xx. oldalon).
2. Minden játékos visszaveszi az Év során használt Maszkjait a kezébe (lásd “Maszk Szertartás” a xx. oldalon).

2.d: Fejlesztés lapkák helyreállítása

1. Forgasd vissza az összes használt Fejlesztés lapkát a használható oldalára (lásd “Fejlesztés Lapkák” a xx. oldalon).

2.e: Új Év kezdete

1. Mozgasd az Év jelölőt egy mezővel jobbra. Ha az Év jelölő a “7”-esen volt, akkor a játék véget ér (lásd “A játék vége” xx. oldal).

KÜLÖNLEGES AKCIÓ: LAPKA CSERE:

**Minden játékban egyszer,** bármikor kicserélhetsz 2 **szabad** lapkát a 3X3-mas rácsodban (vagyis a lapkán nem lehet Akció jelölő). Ha így teszel, tedd vissza a “Lapka Csere” zsetonod a dobozba.

Ha nem használod ezt a lehetőséget, 1 további pontot kapsz a játék végén.

AZ AKCIÓK:

* **(kép) Kenu:** Egy Kenut hozhatsz játékba, bármelyik Tóra ráteheted. (a tó amit kiválasztasz nem befolyásolja a Kenud hatását). A Kenuk Kereskedelemben és Horgászatban segítenek.
* **(kép) Mozgás:** Legfeljebb annyit mozoghatsz a **Harcosaiddal,** mint amennyit a lapka mutat:
	1. Egy harcos bármelyik szomszédos területre mozoghat, **kivéve egy ellenséges Hazai Területre.**
	2. Amikor a Harcosod egy területre lép, el kell döntened, hogy vagy Előörsként egy Termelő Vidékre helyezed, hogy felkészülj egy Nő vagy egy Vadász érkezésére, vagy a Termelő Vidékeken kívülre helyezed, hogy Őrként viselkedjen.
	3. Ha a területen bármelyik ellenséged Bennszülöttei tartózkodnak, **eldöntheted**, hogy harcolsz vagy nem .
	4. Nőket és Vadászokat nem lehet közvetlenül mozgatni, viszont lecserélhetik a Harcosokat a Termelő Vidékeken.
	Részletekért és példákért lásd “Harcosok mozgatása” és “Harc” a XX. és XX. oldalon.
* **(kép) Betakarítás:** Minden Termelő Vidék, ahol van egy Nőd, egy Zöldséget termel (mellette feltüntetve), ami a személyes készletedbe kerül.
* **(kép) Vadászat:** Egy Hód zsetont kapsz minden egyes Termelő Vidék után, ahol van egy Vadászod.
**FONTOS:** A Hazai Területednek is van Termelő Vidéke, így mindig tudsz legalább egy Hódot és egy Zöldséget beszerezni, hacsaknem úgy döntesz, hogy üresen hagyod a területet. Ezt az utolsó Bennszülötted eltávolításával teheted meg egy szállítás (lásd xx. oldal) vagy Himlő (lásd xx. oldal) miatt.
**FONTOS**: Akkor is, ha a Hazai Területed Termelő Vidékeinek több mint egy Nő- vagy Vadász lapkája van, minden egyes Termelő Vidék csak **egy** nyersanyagot termel.
* **(kép) Nyúzás:** Dobd el az összes Hódodat és gyűjts be 1 Bőrt minden egyes eldobott Hód után.
* **(kép) Halászat:** 1 Halat gyűjtesz be minden egyes játékban lévő Kenud után.

*Fontos: A játékban lévő nyersanyagok számának nincs korlátja. Ha a fa nyersanyagokból nincsen elég, használhatsz Szorzó zsetont. Minden esetben azt javasoljuk, hogy ne halmozz fel túl sok nyersanyagot, ugyanis a túlzott gyűjtés nem igazán hasznos a játékban. Ez a népség nagy tiszteletben tartotta a Természetet és a gyümölcseit, és nem vett el többet, mint amennyire szüksége volt!*

*Példa: Ebben a helyzetben George 2 Kukoricát,1 Tököt, és 1 babot tudott* ***Betakarítani;*** *2 Hódra tudott* ***Vadászni;*** *vagy 3 Halat tudott Horgászni.*

* **(kép) Katonaság:** Ez az akció két lépésre van osztva, melyeket sorban kell végrehajtani:
	1. Először Teknős lapkákat tudsz begyűjteni. Számold meg a Termelő Vidékeket, amiket a Nőid és Vadászaid birtokolnak, valamint a játékban lévő Kenuidat és hasonlítsd össze őket az elérhető Teknős lapkákkal. A Teknős lapkák további pontokat adnak a játék végén.
	**FONTOS: nem rendelkezhetsz 2 egyforma Teknős lapkával. Továbbá legfeljebb 1 Teknős lapkát vehetsz el típusonként (Nők, Vadászok, Kenuk) minden egyes alkalommal, amikor a Katonaság akciót hajtod végre.**
	Részletekért és példákért lásd “Teknős Lapkák” a xx. oldalon.
	2. Majd lépj 1 mezőt a Katonaság Sávon minden egyes terület után, ahol neked van a legtöbb Őröd (lásd “Harcosok Mozgatása” a xx. oldalon), beleértve a Hazai Területed is. Holtverseny esetén nem jár pont.

*Példa: George a Katonaság Akciót hajtja végre. Még nincs Teknős lapkája. Először megszámolja a Termelő Vidékeinek a számát, amelyeket a saját Vadászai vagy Női birtokolnak. Csak 2 Vadásza van játékban, így egy Teknős lakpát sem vehet el, ami a Vadászokkal van kapcsolatban. 4 területe van, amit Nők birtokolnak, így dönthet úgy, hogy vagy a “3 Nő” vagy a “4 Nő” Teknős lapkát veszi el. A “4 Nő” lapkát választja. Majd megszámolja a játékban lévő Kenuinak a számát: 3 Kenuja van, így elveszi a “3 Kenu” lapkát.
Végül 2 mezőt lép a Katonaság sávon, mivel 2 területen is neki van a legtöbb Őre (melyek közül az egyik a Hazai Területe). MEGJEGYZÉS: az egyik Területen neki is és Ringonak is 1-1 Őre van, így nem kap Katonaság pontot az a Terület után.*

* **(kép) Maszk Szertartás:** Ez az akció két lépésre van bontva, amelyeket sorban kell végrehajtani
	1. Először húzz egy Maszk kártyát. Húzhatsz a **pakli** tetejéről egy kártyát, vagy a **használt pakli** tetejéről. Ha a használt pakli utolsó kártyáját húzod fel, tedd a helyére a pakli legfölső kártyáját arccal felfelé. Ha a Maszk pakliból elfogynak a kártyák, keverd újra a használt paklit, majd a legfölső kártyát fordítsd fel és képezz egy új használt paklit.
	2. Majd a Maszk kártyáknak egy adott kombinációját játszhatod ki a kezedből, amely egy **üres** mezőnek felel meg a Szertartási Maszk területen (vagyis ahol nincs Maszk korong). Helyezd a Maszk korongodat arra a mezőre és azonnal lépj a megadott számú mezővel előre a Maszk Sávon. A kijátszott kártyákat hagyd magad előtt, arccal felfelé.

**FONTOS**: Az Év során ezt az akciót akár több mint egyszer végrehajthatod. Minden alkalommal egy új kártyát kell húzz és azt a kezedbe kell tegyed, majd a Maszk korongodat egy üres helyre mozgathatod **kizárólag a kezedben lévő kártyákat használva.** Más szóval minden Maszk kártyát egy Évben egyszer használhatsz.

**MEGJEGYZÉS:** Az a mező, ahol a Maszk korongod van **NEM** üres, tehát nem játszhatod ki ugyanazt a kombinációt kétszer egymás után.

*Példa: Georgenak és Ringonak ezek a kártyák vannak a kezeikben.*

*George a Maszk Szertartás akciót választja és a pakli legfölső lapját húzza. Most 3 különböző maszkja van és a korongját a megfelelő mezőre mozgatja, így 2 Maszk pontot kap.

Ringo szintén a Maszk Szertartás akciót választja. Ha úgy dönt, hogy a pakli legfölső lapját húzza, lehetséges, hogy 3 különböző maszkja lesz, de azt a mezőt már lefoglalja George korongja. Így ehelyett a használt pakli arccal felfelé lévő kártyáját húzza fel és csak a 2 azonos maszkot játsza ki. A harmadikat a kezében hagyja. A korongját a megfelelő mezőre helyezi és 2 Maszk pontot kap. Majd felfordítja a pakli legfölső lapját, hogy a most üres használt pakliban legyen kártya.*

* **(kép) Kereskedelem:** Ez az akció három lépésre van osztva. Az egyes lépéseket egyszer lehet végrehajtani, de egyik sem kötelező. A választott akciókat a következő sorrendben kell végrehajtani:
	1. ÁTVÁLTÁS: Nyersanyagokat cserélhetsz a Készletben lévőkkel. **Egy Nyersanyagot cserélhetsz minden egyes játékban lévő Kenud után.** Bármilyen Nyersanyagot bármilyenre cserélhetsz. Egyformák is és különbözőek is lehetnek, bármilyen kombinációban. Az egyetlen korlát az a Kenuk száma.
	HIMLŐ: Az Átváltás egy kereskedelmet jelent az Őslakosaid és a Fehér Ember között. A kereskedelem után a Maszk pakli legfelső lapját fel kell fordítanod és meg kell nézned a Palást részt. Ha meg van fertőzve Himlővel, akkor az egyik (általad választott) Őslakosodat el kell távolítanod a tábláról és a Hosszú Ház területedre kell helyezned (A Nőket és a Vadászokat a szürke oldalukra kell tenni). Ha a palást nem fertőzött, nem történik semmi.
	A felfordított kártya arccal felfelé a használt pakli tetejére kerül.
	2. FEJLESZTÉS LAPKA VÁSÁRLÁSA: Akciónként EGY Fejlesztés lapkát vásárolhatsz. A Fejlesztés lapkák 3 szintre vannak bontva: Az 1-es szintű lapkák ára: 1 Bőr, 1 Hal, és 1 általad választott Zöldség; A 2-es szintű lapkák ára: 2 Bőr, 2 Hal, és 2 KÜLÖNBÖZŐ általad választott Zöldség; a 3-mas szintű lapkák ára: 3 Bőr, 3 Hal, és 3 KÜLÖNBÖZŐ Zöldség (vagyis 1 mindegyikből).
	Amikor egy Fejlesztés lapkát vásárolsz:
		+ Azonnal lépj 1,2 vagy 3 mezőt előre a Gazdaság sávon;
		+ Azonnal lépj 1,2 vagy 3 mezőt előre azon a sávon, melyet a lapka mutat. Ha a lapka a *legmagasabb* vagy *legalacsonyabb*sávra utal, és 2 vagy több pont jelölőd is azonos értéken áll, akkor te döntöd el, hogy ezek közül melyiket mozgatod.
		+ Minden lapkának van egy különleges képessége is, melyet Évente egyszer használhatsz. Amikor használod a képességet fordítsd meg a lapkát arccal lefelé azt jelezve, hogy már használtad. A 2.d fázisban majd helyreállításra kerül, később az Év során.
	3. GAZDASÁG PONTOK VÁSÁRLÁSA: Utolsó lépésként legfeljebb 5 KÜLÖNBÖZŐ, általad választott Nyersanyagot költhetsz el, (melyeket a készletbe vissza kell tenni) és annak megfelelő számú pontot gyűjthetsz a Gazdaság Sávon.

	*Példa:****(1)*** *Georgenak 4 Bőre, 1 Hala, és 4 Kukoricája van. 3 Keunja van játékban.****(2)*** *Először is, annyi Nyersanyagot CSERÉLHET a készletben lévőkkel, mint amennyi Kenuja van, tehát legfeljebb hármat. Úgy dönt, hogy 2 Bőrt és 1 Kukoricát ad be, és 1 Halat és 2 Babot vesz el. Ezután fel kell fordítson egy Maszk kártyát és meg kell nézze a Palást részt: Ha biztonságos, nem történik semmi, de ha Himlő van rajta, akkor Georgenak el kell távolítania az egyik Bennszülöttjét a tábláról és a Hosszú Ház területére kell helyezze azt. Bármelyik esetben a Kereskedelem akciója folytatódik.****(3)*** *Majd VÁSÁROLHAT EGY FEJLESZTÉS LAPKÁT. Úgy dönt, hogy egy 2-es szintű lapkát vásárol. Az ára 2 Bőr, 2 Hal és 2 különböző Zöldség (George esetében 1 Kukorica + 1 Bab).****(4)*** *A megszerzett lapka Georgeot azonnal 2 Gazdaság Ponthoz juttatja valamint 2 Katonaság ponthoz. Mostantól kezdve a lapka képességét Évente egyszer használhatja, hogy 2 Harcost mozgasson bármikor a saját köre alatt. Ezt a képességet akár azonnal is használhatja, hogyha szeretné.****(5)*** *Végezetül úgy dönt, hogy GAZDASÁG PONTOKAT VÁSÁROL 2 különböző Nyersanyag (1 Kukorica és 1 Bab) elköltésével: 2 Gazdaság pontot szerez. Nem költheti el a második Kukoricáját, mivel minden Nyersanyagnak különbözőnek kell lennie.*
* **(kép) Szertartás:** Ez az akció egyik Akció lapkának sincs az Akció oldalán, és mindegyik Akció lapkának a Szertartás oldalán található. 2 hatása van, melyeket sorrendben kell végrehajtani:
	1. Először vegyél 2 általad választott Bennszülöttet (ugyanolyanokat, vagy különbözőket) a Hosszú Ház Területedről és helyezd őket a a Hazai Területedre;
	2. Majd lépj egy mezőt előre a Szertartás Sávon minden egyes csapat után, (1 Harcos + 1 Nő + 1 Vadász) ami a Hazai Területeden van.
	*Tipp: Ha 2 Szertartást hajtasz végre egymás után, akkor több pontot is gyűjthetsz a másodikkal, mint az elsővel, ugyanis a Bennszülötteid száma a Hazai Területeden megemelkedett.
	Példa: Johnnak 2 Harcosa, 1 Nője és 5 Vadásza van a Hazai Területén. Úgy dönt, hogy a Szertartás Akciót hajtja végre és 1 Harcost valamint egy Nőt mozgat a Hosszú Házából a Hazai Területére, így most már 3 Harcosa, 2 Nője és 5 Vadásza van. 2 pontot gyűjt be (mivel csak 2 Nője van, csak 2 teljes Bennszülött csapatot tud számításba venni).*
* **(kép) Szent Tűz:** Amikor ezt az akciót választod, bármelyik *másik* Akció lapkát aktiválhatod a rácsodban (Szertartást is), KIVÉVE azt a 2 másik lapkát abban a sorban, oszlopban, vagy átlóban, amelyeket már aktiváltál, vagy aktiválni akarsz a jelenlegi Évben. Tedd a Tűz jelölőd az aktivált lapkára emlékeztetőül, hogy később nem tudod már választani. *Röviden, nem tudod aktiválni ugyanazt a lapkát kétszer, ugyanabban az Évben.*
A **2.b – Akció lapkák elrendezése** fázis alatt a **Tűz jelölővel ellátott lapkát** NEM KELL megfordítani az ellenkező oldalára. Egyszerűen távolítsd el róla a Tűz jelölőt. A Szent Tűz lapkát viszont meg kell fordítani, ahogyan a többit.

HARCOSOK MOZGATÁSA

Csak Harcosokat lehet mozgatni: a többi Bennszülöttedet nem lehet közvetlenül mozgatni, de lecserélhetnek egy Harcost, aki már elérte a célját.

Egy Harcost két módon lehet elhelyezni egy területen:

* **Lefektetve** egy Termelő Vidéken mint “Előörs”:
Minden egyes Termelő Vidéken egyszerre csak egy Harcos tartózkodhat. **Az Előörsöket nem lehet mozgatni.***Tipp: Az Előörsöket a köröd folyamán bármikor lecserélheted Nőre vagy Vadászra a Mozgási Akciód után.***Vagy**
* **Felállítva** a Termelő Vidéken **kívül** mint egy “Őr”:
Egy adott területen akármennyi Őröd lehet, amíg van elérhető Harcosod (vagyis a Hosszú Ház területeden lévőket nem számolva).
*Tipp: Az Őreid megvédhetik az Előörseid, Nőid és Vadászaid az ellenség támadásaitól ( lásd “Harc” a xx. oldalon).*

Használhatsz Akció lapkákat vagy Fejlesztés lapkákat, hogy a Harcosaidat mozgasd az alábbiak szerint:

* A Harcosaidat **legfeljebb** annyit mozgathatod, mint amennyi azon az Akció –vagy Fejlesztés lapkán van feltüntetve, amit épp használsz. Ezt a mennyiséget az összes Harcosod között szét tudod osztani (kivéve Előörsők, korábban említve). Például egy *3 Mozgás* Akció lapkával 3 különböző Harcost mozgathatsz, 1 lépéssel mindegyiket, vagy 1 Harcost 1 lépéssel és a másik Harcost 2 lépéssel, vagy 1 Harcost 3 lépéssel.

* Minden Harcos 2 módon tud mozogni:
	+ Egy szomszédos területre, **kivéve egy Ellenség Hazai Területére.**
	+ A területen belül, amit birtokolnak

.

**Egy szomszédos területre:**

Egy Harcost Őrként vagy közvetlenül Előörsként lehet elhelyezni bármely általa birtokolt térséggel szomszédos területen.
**FONTOS: a közöttük lévő tavakon és a kis folyókon nem lehet átkelni.**

*Példák tilos mozgásokra*

*Példa: George egy Harcost mozgat egy szomszédos területre és Őrként helyezi el azt.*

*Példa: George egy Harcost közvetlenül egy Termelő Vidékre helyez egy szomszédos területen és Előörsként helyezi el azt.*

**A területen belül**

Egy Őrként viselkedő Harcost lehet a Termelő Vidékre mozgatni ugyanazon a területen, amely így Előörssé válik.

*Példa: George a Harcosát egy Termelő Vidékre mozgatja ugyanazon a területen és így az Előörssé válik.*

*Ne feledd: Tilos Harcost mozgatni több mint egyszer*

**BENNSZÜLÖTTEK SZÁLLÍTÁSA**

* *Bármikor* a köröd alatt, kivéve egy akció közepén, akármelyik Előörsödet *visszaszállíthatod* a Hazai Területre és azonnal lecserélheted azt egy Nőre vagy egy Vadászra (attól függően, hogy a Termelő Vidéken, amit az Előörsöd birtokolt mi volt ábrázolva).

**FONTOS SZABÁLYOK AZ ELSZÁLLÍTÁSRÓL:**

* + Az szállítást bármikor, bármelyik körödben végrehajthatod KIVÉVE egy akció közepén. Pontosabban: **nem** mozgathatsz egy Harcost, hajthatsz végre egy elszállítást, hogy hazavidd és utána megint mozgatod ugyanabban az Akcióban.
	+ Hazaszállíthatod az Előörsöd úgy is, hogy üresen hagyod a Termelő Vidéket, ha szeretnéd (anélkül, hogy az Előörsödet egy Nőre vagy egy Vadászra cserélnéd).
	+ Minden Termelő Vidéknek egyszerre csak 1 Bennszülöttje lehet (*Kivétel: Hazai Területek, lásd xx. oldal).*
	+ A szállítást csak ezen a módon lehet végrehajtani. Nem szállíthatsz Nőt vagy Vadászt egy Termelő Vidékről vissza a Hazai Területre.

*Példa:* *George egy Előörsöt szállít vissza a Hazai Területére és lecseréli azt egy Vadászra.*

HARC

Harc *kizárólag* egy Mozgási Akció alatt történhet ( egy Akció-vagy Fejlesztés lapka miatt), és csak akkor, ha a Harcosod ugyanazon a területen van mint egy másik játékosnak a Bennszülöttei (Harcosok, Nők és/vagy Vadászok).

1. Ha egy ellenfél Bennszülöttje egy Termelő Vidéket birtokol, megtámadhatod azt a Harcosoddal
	1. Ha az ellenfél Bennszülöttje egy Nő vagy egy Vadász, akkor ők megsérülnek és az ellenfél Hosszú Ház Területére kerülnek A Harcosod a Termelő Vidéken marad mint Előörs;
	2. Ha az ellenfél Bennszülöttje egy Harcos, mind a két Harcos megsérül és mind a kettő a saját Hosszú Ház Területére kerül.
2. Ha egy játékos, aki a Termelő Vidéket birtokolja egy vagy több Őrrel is rendelkezik ugyanazon a területen, akkor az összes Őrét meg kell támadd, mielőtt a Termelő Vidéken lévő Bennszülötteket megtámadhatnád. Minden Őr Harcos, tehát amikor megsebesítesz egyet, akkor a saját Harcosod is megsebesül. Tegyél minden megsebesült Bennszülöttet ( a tiédet és az ellenfelét is) a saját Hosszú Ház Területére.
3. A Harcosaiddal más játékosok Őreit is megtámadhatod. Mind a két Harcos megsérül és visszakerül a saját Hosszú Ház Területére.

*Példa: Ringonak van egy Vadásza a Termelő Vidéken és nincs Őre, hogy megvédje azt. George megtámadja őt egy Harcossal. A Vadász megsérül és visszekerül Ringo Hosszú Ház Területére. George Harcosa a Termelő Vidéken marad Előörsként.*

*Példa: Ringonak van egy Vadásza a Termelő Vidéken és 1 Őre, aki védi őt. George nem tudja megtámadni a Vadászt, ezért egy Harcost használ, hogy helyette az Őrt támadja meg. George Harcosa is és Ringo Őre is megsebesül és visszakerülnek a saját Hosszú Ház Területükre. Majd George egy második Harcossal megtámadja Ringo Vadászát, mint az előző példában.*

Röviden:

* Mozoghatsz bármelyik **üres** Termelő Vidékre az ellenséged Őreitől függetlenül.
* El tudsz helyezni Harcosokat Őrökként anélkül, hogy az ellenfél Őreit megtámadnád, ha nem akarod.
* Használhatsz egy mozgást egy ellenséges Bennszülött megtámadására egy Őr segítségével, aki már ugyanazon a területen van.
* A körödben bármelyik akció előtt vagy után akármelyik Előörsödet hazaszállíthatod, és lecserélheted őket Nőkre vagy Vadászokra (a Termelő Vidék alapján, amit a Harcos birtokolt)
* A körödben bármelyik akció előtt vagy után akármelyik Előörsödet hazaszállíthatod és a Termelő Vidékeket üresen hagyhatod.
* Egy Akció lapkát használj, hogy **MOZGASS** egy Harcost és Előörsként helyezd le, **SZÁLLÍTSD** vissza a Hazai Területre, majd **MOZGASD** megint egy Fejlesztés lapka használatával és **SZÁLLÍTSD** megint vissza a Hazai Területre ugyanabban a körben (vagy fordítva, ugyanis használhatod a Fejlesztés lapkát először és az Akció lapkát utána).

Tilos:

* Előörsöt mozgatni.
* Ellenséges Bennszülöttet támadni egy Termelő Vidéken, ha ugyanazon a területen van Őre.
* Harcost mozgatni, hazaszállítani, és megint mozgatni ugyazt az Akciót használva, akkor is, ha van elég Mozgási pontod.
* Nőt vagy Vadászt eltávolítani egy Termelő Vidékről a Hazai Területeden kívül (kivéve Himlő miatt).

A Játék Vége

A játék a 7. év végén ér véget.

Pontok Összeszámolása

1. Fordítsd fel a Teknős lapkáidat és gyűjtsd be a pontokat a jelölt Pontozó Sávokon.
Figyelj arra, hogy az 5-ös szintű Teknősöknél 2 Sáv közül választhatsz egyet.
2. Az egyes Sáv pároknál azt a számú pontot kapod meg, amennyit az **alacsonyabb** értékű Pont jelölő mutat.
3. Add össze a két Pontozó Sáv párból származó pontokat.
4. Adj 1 pontot az összesített pontjaidhoz, hogyha még mindig megvan a “Lapka Csere” zsetonod.

Az a játékos a győztes, akinek több pontja van. Holtverseny esetén az a játékos a nyertes, aki a holtversenyben résztvevők közül az *alacsonyabb* Kör Sorrend jelölővel rendelkezik.

*Példa: Paul eredménye 19 + 18 + 1 = 38 pont, George eredménye 16 + 21 + 1 = 38 pont, Ringo eredménye 17+19 = 36 pont, John eredménye 18+15 + 1 = 34 pont. Paul a győztes, ugyanis az ő Kör Sorrend jelölője alacsonyabb mint a George-é.*

Hogyan lehet pontot szerezni

Pontokat 3 féleképpen lehet szerezni:

* Akciók végrehajtásával:
	+ Gazdaság: **Kereskedelem** akció.
	+ Katonaság: **Katonaság** akció.
	+ Maszk: **Maszk Szertartás** akció.
	+ Szertartás: **Szertartás** akció.
* Teknős lapkák által.
* Fejlesztés kártyák vásárlásával.

**FONTOS**: Az egyes sávokon elérhető maximális pont 25. Nem lehetséges többet szerezni.

TEKNŐS LAPKÁK

Teknős lapkákat Katonaság Akció végrehajtásával lehet beszerezni. Ezek segítségével pontokat szerezhetsz a játék végén. Amikor Katonaság Akciót hajtasz végre számold meg a Kenuidat és a Bennszülötteidet a Termelő Vidékeken, hogy meghatározd melyik lapka a számodra megfelelő.

**3-mas Szintű lapkák:** Mindegyik 1 pontot ad a jelölt Pontozó Sávon

* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 3 vagy több Termelő Vidéken van Nőd.
(beleértve azt is, aki a Hazai Területeden van);
* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 3 vagy több Termelő Vidéken van Vadászod.
(beleértve azt is, aki a Hazai Területeden van);
* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 3 vagy több Kenud van játékban.

**4-es Szintű lapkák:** Mindegyik 2 pontot ad a jelölt Pontozó Sávon

* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 4 vagy több Termelő Vidéken van Nőd.
(beleértve azt is, aki a Hazai Területeden van);
* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 4 vagy több Termelő Vidéken van Vadászod.
(beleértve azt is, aki a Hazai Területeden van);
* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 4 vagy több Kenud van játékban.

**5-ös Szintű lapkák:** Mindegyik 2 pontot ad a két jelölt Pontozó Sáv közül az egyiken, amelyiket választod

* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 5 vagy több Termelő Vidéken van Nőd.
(beleértve azt is, aki a Hazai Területeden van);
* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha 5 vagy több Termelő Vidéken van Vadászod.
(beleértve azt is, aki a Hazai Területeden van);
* **(kép):** Elveheted ezt, hogyha mind az 5 Kenud játékban van.

 **TEKNŐS LAPKA SZABÁLYOK:**

1. A kilenc fajta lapka közül csak **egy lapkát** vehetsz el típusonként.
*Példa: Georgenak már van egy 3-mas szintű Nőkre vonatkozó Teknős lapkája. Az egyik Nőjét megsebesítette Paul, így most már csak 2 van a Termelő Vidékeken. Ha a jövőben ismét 3 Nője lesz a Termelő Vidékeken, nem kaphat még egy 3-mas Nőkre vonatkozó lapkát.*
2. Több mint egy Teknős lapkát is beszerezhetsz egyetlen Katonaság Akcióval, viszont legfeljebb **egy** lapkát vehetsz el fajtánként (Nők, Vadászok, Kenuk) egyetlen akcióval.
*Példa: Ringonak már van 2 Vadásza és 2 Nője a Termelő Vidékeken, illetve 4 Előörse 3 másik, Vadászoknak való Termelő Vidéken valamint 1 Nőknek való Temelő Vidéken. Mielőtt a Katonaság Akciót végrehajtja minden Előörsét hazaszállítja és lecseréli őket Vadászokra és Nőkre. Most 5 Vadásza és 3 Nője van a Termelő Vidékeken, így elveheti a 3-mas Szintű Nőkre vonatkozó lapkát és az 5-ös szintű Vadászokra vonatkozó lapkát. Legközelebb, amikor Katonaság Akciót hajt végre dönthet úgy, hogy elveszi a 4-esz szintű Vadászokra vonatkozó lapkát, ha még mindig lesz legalább 4 Vadásza a Termelő Vidékeken.*
3. A lapkák *száma,* amivel rendelkezel az nyilvános, de a játék végéig titokban kell tartani, hogy mennyi ponttal jutalmaznak majd! Csak a végső pontozásnál kell felfedned őket. Természetesen a saját lapkáidat akármikor megnézheted.

FEJLESZTÉS LAPKÁK

Fejlesztés lapkákat a Kereskedelem akcióval lehet vásárolni (lásd B lépés a “Kereskedelem” címszó alatt a xx. oldalon).

Minden lapkának három hatása van:

1. Amikor megvásárolod, azonnal lépj 1,2 vagy 3 mezőt előre a Gazdaság Sávon, ahogy a lapka mutatja;
2. Amikor megvásárolod, azonnal lépj 1,2 vagy 3 mezőt előre a lapkán jelölt Pontozó Sávon. Ahhoz, hogy meghatározd a Legalacsonyabb vagy Legmagasabb Sávod, nézd meg azt, ahol a Pont jelölőd a legalacsonyabb vagy a legmagasabb értéknél áll. Döntetlen esetén te választhatod ki, hogy azon sávok közül melyiken fogsz lépni. Ne feledd, hogy az első lépésben a Gazdaság Sávon kapott pontokat **kell** először feljegyezni!

**FONTOS**: Ha egy vagy több sávod is 25-nél áll, az biztosan a legmagasabb. Tehát ott kellene pontot szerezz, de mivel nem mehetsz 25-nél tovább így nem fogsz egyáltalán pontot szerezni a legmagasabb sáv után.

1. Évente egyszer megfordíthatod a lapkád, hogy a rajta lévő képességet használd. Néhány lapkát csak bizonyos pillanatban lehet használni, míg másokat a köröd alatt bármikor aktiválhatsz. Minden használt lapka a **2.d Fejlesztés Lapkák Helyreállítása** fázis alatt helyreállításra kerül.

**1-es Szintű Fejlesztés Lapkák**

**Katonaság**: A köröd során bármikor; mozgathatsz egy Harcost.

**Katonaság**: Amikor Szállítást hajtasz végre az egyik Előörsödet a saját területén Őrként is elhelyezheted ahelyett, hogy hazaszállítanád.

**Szertartás**: Amikor Szertartás akciót hajtasz végre 1 további pontot kapsz **majd** Mozgathatsz egy Harcost

**Szertartás**: A köröd során bármikor aktiválhatod ezt a lapkát, hogy a kiválasztott Akció lapkán lévő akciókat tetszőleges sorrendben végrehajthasd, a fentről lefelé való haladás helyett.

**Maszk**: Amikor a Maszk Szertartás akciót hajtod végre a Maszk jelölődet egy olyan mezőre is leteheted, ami már foglalt (ez azt jelenti, hogy egy mezőt akár kétszer egymás után is választhatsz).

**Maszk**: Amikor a Maszk Szertartás akciót hajtod végre húzz két Maszk kártyát egy helyett, majd dobd el az egyik kártyát a kezedből (nem muszáj az éppen felhúzott kártyák közül eldobnod azt).

**Legalacsonyabb**: Amikor a Kereskedelem akciót hajtod végre kettővel több Nyersanyagot válthatsz át az Átváltás fázis alatt. Ráadásul nem kell kártyát húznod, hogy ellenőrizd a Himlőt.

**Legalacsonyabb**: Amikor a Kereskedelem akciót hajtod végre egy Fejlesztés lapkát egy általad választott Nyersanyaggal olcsóbban vásárolhatsz meg.

**Legmagasabb**: A köröd során bármikor; gyűjts be egy általad választott Állat Nyersanyagot a készletből.

**Legmagasabb**: A köröd során bármikor; egy vagy két **különböző** Állat Nyersanyagot költhetsz el, hogy ugynannyi számú pontot gyűjthess be bármelyik, általad választott **egyik** Pontozó Sávon.

**2-es Szintű Fejlesztés Lapkák**

**Katonaság**: A köröd során bármikor; mozgathatod legfeljebb 2 Harcosodat. (egyszerre kell őket mozgatnod).

**Katonaság**: SZÖVETSÉG: Vegyél magadhoz egy általad választott Zászló lapkát. Ha valaki már elvett egyet, akkor a másikat kell elvenned. Ha már van egy nálad, a másikat tedd vissza a dobozba (nem szövetkezhetsz az angolokkal is és a franciákkal is!). Amikor a Katonaság Akciót hajtod végre, vedd számításba az összes szövetségesed által birtokolt területet úgy, mintha eggyel több Őröd lenne a saját színedből azon a területen. Ez azt jelenti, hogy egy olyan területen is lehetnek többségben az Őreid, ahol egyáltalán nincs Őr.

**Szertartás**: Amikor Szertartás akciót hajtasz végre 1 extra pontot kapsz majd egy további Bennszülöttet tehetsz a Hosszú Ház Területedről a Hazai Területedre.

**Szertartás**: A köröd során bármikor; léphetsz egy mezőt előre az általad választott két Pontozó Sáv közül bármelyiken.

**Maszk**: Mielőtt végrehajtod a Maszk Szertartás Akciót bármelyik, ebben az Évben kijátszott Maszk kártyádat visszateheted a kezedbe.

**Maszk**: Amikor a Maszk Szertartás akciót hajtod végre, az egyik Maszk kártyádat úgy is használhatod, mintha az egy általad választott típus lenne.

**Legalacsonyabb**: A köröd során bármikor; átválthatsz három Nyersanyagot Kereskedelem Akció végrehajtása nélkül. Ráadásul nem kell kártyát húznod, hogy ellenőrizd a himlőt, amikor ezt a kereskedelmet lebonyolítod.

**Legalacsonyabb**: Amikor a Kereskedelem akciót hajtod végre egy Fejlesztés lapkát két általad választott Nyersanyaggal olcsóbban vásárolhatsz meg.

**Legmagasabb**: A köröd során bármikor; gyűjts be egy általad választott Állat Nyersanyagot és egy Zöldség Nyersanyagot a készletből.

**Legmagasabb**: A köröd során bármikor; legfeljebb három **különböző** Zöldség Nyersanyagot költhetsz el, hogy ugynannyi számú pontot gyűjthess be bármelyik, általad választott **egyik** Pontozó Sávon.

**3-as Szintű Fejlesztés Lapkák**

**Katonaság**: A köröd során bármikor; mozgathatod legfeljebb 3 Harcosodat. (egyszerre kell őket mozgatnod).

**Katonaság**: SZÖVETSÉG: Vegyél magadhoz egy általad választott Zászló lapkát. Ha valaki már elvett egyet, akkor a másikat kell elvenned. Ha már van egy nálad, a másikat tedd vissza a dobozba (nem szövetkezhetsz az angolokkal is és a franciákkal is!). Amikor a Katonaság Akciót hajtod végre, vedd számításba az összes szövetségesed által birtokolt területet úgy, mintha eggyel több Őröd lenne a saját színedből azon a területen, **és** döntetlen esetén is te vagy többségben. Ez azt jelenti, hogy egy olyan területen is lehetnek többségben az Őreid, ahol egyáltalán nincs Őröd, és az egyes ellenfeleidnek legfeljebb 1 Őre van.

 **Szertartás**: Amikor Szertartás akciót hajtasz végre, annyi további pontot gyűjthetsz, mint amennyi a *legtöbb* Nő *vagy* Vadász száma a Hazai Területeden.

**Szertartás**: A köröd során bármikor; tegyél egy általad választott Bennszülöttet a Hosszú Ház Területedről a Hazai Területedre.

**Maszk**: Amikor a Maszk Szertartás akciót hajtod végre 1 további Maszk pontot gyűjtesz (akkor is, ha a Maszk korongodat egyik mezőre sem tetted).

**Maszk**: Amikor a Maszk Szertartás akciót hajtod végre úgy is gyűjthetsz pontokat, mintha eggyel több általad válaszott bármilyen Maszk lenne a kezedben.

**Legalacsonyabb**: A köröd során bármikor; megfordíthatod az Akció lapkáid közül az egyiket az ellenkező oldalára.

**Legalacsonyabb**: Amikor a Kereskedelem akciót hajtod végre egy Fejlesztés lapkát három általad választott Nyersanyaggal olcsóbban vásárolhatsz meg.

**Legmagasabb**: A köröd során bármikor; vegyél magadhoz két általad választott Nyersanyagot és egy Hódot a készletből. A két Nyersanyag egyforma is és különböző is lehet.

**Legmagasabb**: A köröd során bármikor; legfeljebb öt **különböző** Nyersanyagot költhetsz el, hogy ugynannyi számú pontot gyűjthess be bármelyik, általad választott **egyik** Pontozó Sávon.

TÖRZSEK KÉPESSÉGEI

* **Ojibwa:** A játék elején az egyik saját színű Akció jelölőd helyett a feketét vedd magadhoz. Amikor úgy döntesz, hogy azt használod, akkor azonnal használhatsz egy másik Akció jelölőt. Ez azt jelenti, hogy Évente egyszer 2 Akciót hajthatsz végre egymás után.
* **Fox:** A Kereskedelem akció alatt legfeljebb 2 Fejlesztés lapkát vásárolhatsz.
* **Seneca:** A játékot 2 “Lapka Csere” zsetonnal kezded, így a játék során kétszer cserélhetsz lapkákat. Minden egyes fel nem használt zseton 1 pontot ér a játék végén.
* **Onondaga:** Az egyes típusú Bennszülöttekből 6-tal kezded a játékot a Hazai Területeden az 5 helyett.
* **Cayuga:** A játék elején vedd magadhoz a **Cayuga** zsetont és tedd a Hosszú Ház Területedre. Amikor egy ellenséges Harcos megtámad, a Nőid a Hazai Területre kerülnek ahelyett, hogy a Hosszú Házba kerülnének. **MEGJEGYZÉS:** ez a képesség nem vonatkozik a Himlőre.
* **Tuscarora:** A Vadászaidat a szürke oldalukon tartsd akkor is, amikor játékban vannak. Amikor megtámadja őket egy ellenséges Harcos, a Vadászaid ellentámadnak, így az ellenséges Harcos megsérül és visszakerül az ellenfél Hosszú Ház Területére.
* **Mohawk:** A játékot egy Fekete Harcossal kezded a Hazai Területeden az 5 alapvető Harcosodon felül. Amikor őt egy ellenséges Harcos megtámadja a Fekete Harcos visszatér a Hazai Területre ahelyett, hogy a Hosszú Házadba kerülne. Az ellenséges Harcos, aki támadott, ugyanúgy megsérül. **FONTOS: ha egy ellenséges Harcost támadsz meg a Fekete Harcosoddal, a Fekete Harcos visszatér a Faludba, de nem lehet többé mozgatni az aktuális akcióban.**
* **Oneida:** A játékot egy általad választott 1-es szintű vagy egy 2-es szintű Fejlesztés lapkával kezded azok közül, amelyek nincsenek játékban. A lapka által nyújtott Győzelmi pontokat nem kapod meg.
* **Shawnee:** Eggyel kevesebb Nőre, Vadászra illetve Kenura van szükséged, amikor Teknős lapkát veszel el.
* **Ottawa:** A Szent Tűz lapkádat soha nem kell a Szertartás oldalára fordítani.

Szerző: Danilo Sabia

Illusztrációk: Alan D’Amico

Rajz: Paolo Vallerga - Scribabs

Fejlesztette: Post Scriptum

Történelmi Szaktanácsadó: Angelo Lacerenza

Közzétéve 2017-ben Placentia Games által

*"Szeretném megköszönni a rengeteg tesztelést: a családomnak (Lella, Elisa Lilith, Alessandra e Claudia); Ludiverso “vidráinak” (Morgana, Thomas, Gigi, Mauro, Abramo, Marco, Dario e Antonio); a barátaimnak ( Lucy, Renato, Max, Davide, Ivan, Stefano, Erika, Yuri, Dario, Stefania, Frank, Paolo, Sabrina, Stefano, Jonathan, Alberto, Paola, Giulio); a tűzoltó kollégáimnak (Mario Brami, Toscan Alessandro, Fenaroli Emiliano, Lappano Giuseppe, Lomboni Matteo, Zampa Daniele, Cinelli Francesco, Caia Luigi, Ballarini Paolo Giuliano, Campo Giuseppe, Cornolti Davide, Pedrini Mattia, Santarelli David); a Fattore K srácoknak (Thomas, Corrado, Paolo, Daniele and all the others); a GiocaTorino srácoknak (Ugo, Laura, Max, Debora Lamadiluce, Valentina, Claudio, Michele, Alessandro); az első bloggereknek akik az IdeaG-ben tesztelték (Marco e Beppe, I Giullari, TeOoh és elsősorban Dado Criticonak, aki elsőként hitt bennem!)."*

*Végül de nem utolsó sorban, köszönöm az összes kampány támogatónak, különösen: Paolo, Cristiano, Jugger75 e 8lackJack, és az összes többi bloggernek (lásd lentebb) a gyönyörű “review”-ért és mindenkinek…akit elfelejtettem!*

*Danilo Sabia*

Placentia Games és Post Scriptum köszöni a játék klubboknak SlowGame, I Custodi del Lago, Ludoteca Galliatese, Dadi Ducali, Spazio Gioco, Club del gioco MAST és minden játéktesztelőnek aki segített nekünk, elsősorban Renatanak (de még Dannak, Maxnek és még a többieknek is). Köszönjül még: Andrea Bianchin, Andrea Pomelli, a BTREES csapat, Stefania Niccolini, Marco Canetta, Pietro Cremona, Riccardo Pellitteri, La Tana dei Goblin, Nerdando, Giochi Sul Nostro Tavolo, Board Game Friends, Il Gioco, Il Nano Borbone, Gioconomicon, Idee Ludiche, Il Meeple con la camicia, Geek.Pizza, Giochi Guidati, Cliquenabend, Kick in 5, Learn to Play, Slickerdrips, Marguerite Cottrell, Board Game Alliance, Board Game Closet, Brettspielbox és minden játékosnak aki kipróbálta a játékot a “gyűléseken” ahol bemutattuk.
Végül a legfontosabb köszönet az összes támogatónak szól, aki hitt bennünk és követett bennünket ebben az izgalmas kampányban! Nagyon-nagyon köszönjük!!

Franco, Sandro, Mario, Matteo e Marco