ALAP VÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK

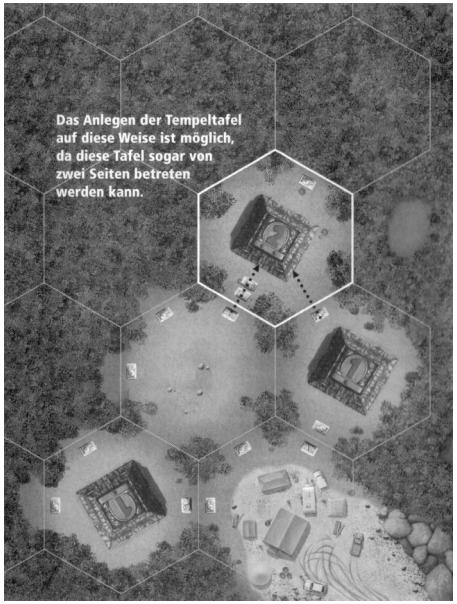
Helyezzük a táblát az asztal közepére! A táblán négy berajzolt terepkártyán láthatjuk a bázistábort, két templomot és egy részt a felfedezett őserdőből, láthatóan templom vagy romok nélkül.

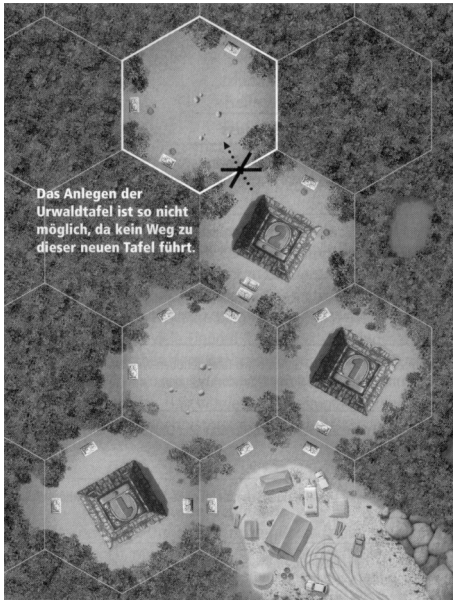
- Válogassuk szét a terepkártyákat a hátoldalukon lévő betűk szerint. Ezután az egyes betűkhöz tartozó kártyacsoportokat keverjük meg, majd rakjuk egymásra az összes kártyát és tegyük a tábla mellé. Az „A" betűs csoport legyen felül, alatta a „B" és így tovább egészen a „G" -ig.
- Minden egyes játékos választ egy színt és az összes oda tartozó figurát maga elé helyezi. (1 db expedíció-vezető, 18 db expedíció-munkás, 2 db tábor, valamint egy jelzőkő a profi változat esetén.)
- Minden játékos kap továbbá egy játékszabály-összefoglaló kártyát melynek kék oldala az alapváltozathoz, a piros oldala pedig a profi változathoz használható.
- A szögletes templomérméket szintén rendezzük halmokba a tábla mellett, számok szerint.
- A kerek kincsérméket keverjük össze és két halomba, hátoldalukkal felfelé tegyük le a templomok mellé.
- Állítsuk a négy értékelő-követ a szegélyen lévő „1"-re.

A JÁTÉK MENETE

A legidősebb játékos vagy kockadobással eldöntött játékos kezd és a következő lépéseket hajtja végre:

- Elveszi a legfelső terepkártyát és elhelyezi a táblán folytatólagosan valamelyik már berajzolt kártya mellé, a „Terepkártyák elhelyezése " című részben leírtak szerint.
- Ezért 10 ún. akciópontot kap, amit a későbbikben leírtak szerint használhat fel.





TEREPKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

Minden terepkártya oldalain láthatunk kőlap-csoportokat, amelyek egy vagy több kőlapból állnak. Ezeket használhatják az expedíciók tagjai a kártyák közötti közlekedésre, ezeken át juthatnak kártyáról-kártyára. Ennek értelmében, ha nincsen egy kőlap sem - legalább az egyik kártyán – két

PROFI VÁLTOZAT

A játék több taktikát és kevesebb szerencsét kíván azoktól, akik ezt a változatot játsszák. Az alap változat szabályai érvényesek itt is, de itt, a profi változatban a terepkártyákat nem húzzuk, hanem árveréssel szerezzük meg.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzük az értékelő-köveket a pálya szélén lévő szegély 20-as számára, Ez a 20 pont alaptőkeként szolgál a játékosoknak, hogy részt tudjanak venni az árverésen, addig, amíg nem szereznek pontot az első értékelésnél. Minden játékos kap továbbá egy játékszabály-összefoglaló kártyát, melynek a piros oldalát használja és egy jelzőkövet, amelyet felfelé fordítva maga elé tesz az asztalra.

A TEREPKÁRTYÁK KIRAKÁSA

Húzzunk annyi terepkártyát ahány játékos van és képpel fölfelé tegyük őket ki az asztalra. (Ezekre fogunk licitálni.)

LICITÁLÁS AZ ELSŐ LÉPÉS MEGSZERZÉSÉRE

Először a játékosok arra tartanak árverést, hogy kié lesz a kör első lépése, ki fog először választani a már kirakott terepkártyák közül. Itt is a legidősebb játékos kezd vagy kockadobással döntsünk a kezdésről és az óramutató járásával megegyezően következnek a többiek, akik vagy licitálnak vagy passzolnak. Minden játékos ajánlatának (ha nem passzol) legalább 1 értékkel magasabbnak kell lenni az előző játékosénál. Aki egyszer passzol, az már nem szállhat be újra a játékba. A licitálás akkor ér véget, amikor egy ember kivételével mindenki passzolt. Természetesen az a játékos nyer, aki nem passzolt (így ő licitálta a legtöbb pontot) ezáltal megszerezve a jogot az első lépésre.

A LICITÁLÁSBAN GYŐZTES JÁTÉKOS LÉPÉSE

Licitálásban győztes játékos a licitált pontjainak számával hátrébb mozgatja az értékelő-követ a tábla szélén lévő szegélyen. Ezután a választ egy terepkártyát a kirakottak közül, elhelyezi a táblán és megkapja érte a 10 akciópontot, melyet a szabályok értelmében elhasznál(hat). Mikor befejezte a lépését, jelezvén ezt, lefelé fordítja jelzőkövét.

LICITÁLÁS A KÖR MÁSODIK ILL. HARMADIK LÉPÉSÉRE

A licitálást az előző körben győztes játékos óramutató járásával megegyező irányban lévő szomszédja kezdi. Csak a felfordított jelzőkővel rendelkező játékosok játszanak. (Tehát az előző licitáló körben győztes játékos most nem vesz részt a licitálásban.) Az árverés hasonló módon zajlik, mint az előzőekben, csakúgy, mint a harmadik körben. Ha valamelyik körben minden játékos passzolna, az, aki elsőként mondta be költségmentesen tehet fel egy terepkártyát a táblára, de ezért pontot nem kap.

A KÖR UTOLSÓ LÉPÉSE

Az utolsó lépés azt a játékost illeti meg, aki egyetlen licitálásban sem nyert. Az utolsó megmaradt terepkártyát felhelyezi a táblára minden fizetség nélkül, és ezért 10 akciópontot kap. Mikor ez a játékos is befejezte a körét, mindenki felfordítja a jelzőkövét és új kör kezdődik.

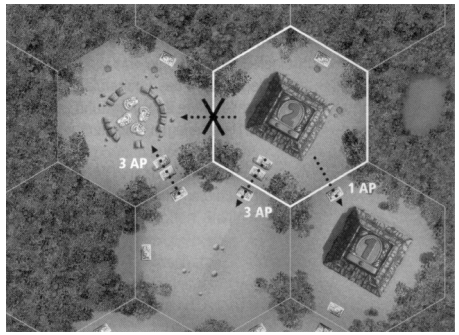
ÚJ KÖR

Ismét húzunk annyi terepkártyát, ahány játékos van és végezzük el az árverést az előző fordulóhoz hasonlóan. Most az előző körben utoljára lépő játékos óramutató járásával megegyező irányban lévő szomszédja kezdi a licitálást. Az árverés addig folytatódik, amíg minden terepkártya fel nem került a táblára, és az utolsó játékos is befejezte a lépését.

Szimbólum	Akció	Költség	Amit figyelembe kell venni
	1 figura bázis- vagy saját táborba való elhelyezése vagy táborról táborra való mozgatása.		Másik játékos táborába való mozgásra nem használható.
	1 figura 1 kőlapon való átlépése egy másik terepkártyára.		Figura nem maradhat kőlapon, mindig túl kell haladnia rajta. (Ha pl. két kőlap vezet az egyik kártyáról a másikra, az két akciópontba kerül.)
	1 templomszint feltárása.		Ehhez min. 1 expedíció-tagnak kell lennie a templom-kártyán. Egy tag egy kártyán körönként csak 1 szintet tárhat fel, 1 lépéssel max. 2 szintet lehet feltárni.
	1 kincs kiásása.		Ehhez min. 1 expedíció-tagnak kell lennie a kincs-kártyán. Egy tag egy kártyán körönként csak 1 kincset áshat ki, 1 lépéssel max. 2 kincset lehet kiásni.
	1 kincs cseréje.		Cserét nem lehet megtagadni. A párokat ill. drilleket nem lehet szétválasztani.
	1 tábor létesítése.		Csak őserdő- vagy teljesen feltárt kincs-kártyán lehetséges.
	1 templom őrzése őrrel.		Csak a többségben lévő játékos őrizhet templomot kártyán. Játékosonként max. 2 őr helyezhető el egy játék során.

FIGURÁK MOZGATÁSA

Minden expedíció-tag - akár vezető, akár munkás - egyik kártyáról a másikra való mozgatása 1 akciópontba kerül kőlaponként. Fontos, hogy figura kőtáblán nem maradhat, tehát ha átmozgatjuk egyik kártyáról a másikra, akkor rögtön annyi akciópontot kell fizetnünk, ahány kőtábla van a kártyák között. (Tehát, ha pl. 2 kőtáblán kell átkelni akkor tilos úgy mozogni, hogy az egyik körben az egyiken és a következő körben a másikon megyünk át és így jutunk a következő kártyára.) Egy játékos annyi tagot mozgathat egy körben, ahányat tud 10 akciópontért összesen. A jó áttekinthetőség kedvéért ne tegyük a figurákat a kőlapokra, a kincsekre vagy a templomok számozásaira.
(Példa: Az áthaladás a „2"-sel jelzett templomkártyáról az őserdő-kártyára 3 akciópontba kerül. A „2"-es templom-kártyáról viszont nem tudunk átlépni a kincs-kártyára, hiszen oda nem vezet kőlap. Csak akkor juthatunk el oda, ha először átlépünk az őserdő-kártyára, majd onnan a kincs-kártyára. Ez így összesen 6 akciópontba kerül. A „2"-es templom-kártyáról az „1"-esre való átlépés 1 akciópontba kerül.)



TEMPLOMSZINTEK FELTÁRÁSA

Az értékelésnél egy templom mindig annyit ér, amilyen számozás található a tetején. Egy templom kezdeti értéke 1-től 6-ig terjedhet, de a teljes érték elnyeréséhez egészen fel kell tárni. Ehhez min. 1 expedíció-tagnak (vezető vagy munkás) kell a templom-kártyán állnia. Egy templomszint feltárása 2 akciópontba kerül. Egy tag egy kártyán körönként csak 1 szintet tárhat fel, 1 lépéssel max. 2 szintet lehet feltárni, a következőképpen: a játékos 2 akciópontért elvesz egy templomérmét amin egy következő (magasabb) szám van és ráteszi a templom tetejére. Ha nincs több magasabb számozású templomérmék, akkor a templom nem tárható fel többé. A templomérmék számainak mindig sorrendben kell követniük egymást a kártyákon, nem hagyhatunk ki számot még akkor sem, ha 2 szintet tárunk fel egy körben. Egy játékos egy körben 10 akciópontért annyi templomkártyán tárhat fel szinteket a szabályoknak megfelelően, amennyin akar.

KINCS KIÁSÁSA

Kincs kiásásánál minimum 1 saját expedíció-tagnak (vezető vagy munkás) kell tartózkodni a kincs-kártyán, amelyen persze kincsérmék is vannak még. Egy tagnak egy kincsérme kiásása 3 akciópontba kerül. Egy tag egy kártyán körönként csak 1 kincset áshat ki, 1 lépéssel max. 2 kincset lehet kiásni, a következőképpen: a játékos 3 akciópontért elveszi a legfelső kincsérmét a kártyáról és felfelé fordítva maga elé teszi az asztalra. Egy játékos egy körben 10 akciópontért annyi kincskártyán áshat ki kincseket a szabályoknak megfelelően, amennyin akar.

A KINCSEK ÉRTÉKE

A játékban 8 különböző kincs található. (Mindegyikből 3 példány.) Értékük a következő:

- 1 db kincs(érme): 1 pont
- 1 pár (2 db ugyanolyan kincs): 3 pont
- 1 drill (3 db ugyanolyan kincs): 6 pont

KINCS CSERÉJE

3 akciópont ellenében a játékos kicserélheti 1 db kincsét egy másik játékossal, A cserélni kívánó játékos kiválasztja a sajátjai közül azt a kincset, amelyet el szeretne cserélni és kiválasztja a másik játékostól az is, amit kapni szeretne érte. A másik játékos nem tagadhatja meg a cserét! Fontos viszont, hogy a párok és a drillek nem választhatók szét, tehát ezekből nem lehet cserélni.

TÁBOR FELÁLLÍTÁSA

Tábort csak őserdő-kártyán vagy üres kincs-kártyán (amelyiken nincs több kincsérme) létesíthetünk 5 akciópontért. Ehhez nem szükséges egy expedíció-tagnak sem a kártyán állni, de nem akadály az sem ha már van ott figura akár a saját, akár egy másik játékos expedíciójából. Ha új tábort hozunk létre, az rögtön azt is jelenti, hogy titkos ösvényt létesítettünk e tábor és a bázistábor, valamint a másik saját tábor (ha van) között. Ezután már 1 akciópontért el is helyezhetünk expedíció tagot az új táborba. Egy kártyára csak egy tábor kerülhet, tehát minden játékosnak minden tábora külön kártyán kell, hogy legyen. Habár másik expedíció nem verhet sátrat egy már meglévő mellé ugyanarra a kártyára, azért megállhat vagy áthaladhat rajta. Egy játékos max. 2 tábort létesíthet egy játék során.

TEMPLOM ORZÉSE

Ha valamelyik játékos expedíciójának tagjai többségben vannak egy templomkártyán, akkor 5 pontért őrt állíthat a templom mellé. Ez azt jelenti, hogy az összes további értékelésnél e játékos megkapja a pontokat ezért a templomért, a többiek viszont nem szerezhetnek érte pontot. Amikor meghatározzuk, hogy ki van többségben egy kártyán az expedíció-vezető mindig hármat ér, amíg a munkások egyet. Ha elhatározzuk, hogy őrzünk egy templomot, akkor miután kifizettük az 5 akciópontot, odateszünk egy figurát a templom-kártya közepére a kártyán lévő saját expedíció-tagjaink közül, majd a saját expedíciónk összes többi figuráját levesszük onnan és eltesszük a dobozba. Ezek a levett figurák továbbá nem szerepelnek a játékban. A másik expedíciók tagjai persze maradhatnak továbbra is a kártyán ezekhez nem nyúlunk. A templomot őrző figura a játék végéig a kártyán marad, innen nem