

SPECIÁLIS INDIÁNOK



Nagy Manitu: Ha az ellenfél indiánjainak összereje több mint a duplája a te indiánjaidnak, akkor te nyered meg az adott területet.



Hosszú Lándzsa: Ha olyan területre játszod ki ezt a lapot, ahol már van egy 2-es értékű indiánod, akkor kettejük összértéke a csatában 4 helyett 9 lesz.



Szökkenő Szarvas: Ha erdőben csatázik, a rénszarvasok dupla értékűek lesznek ebben az erdőben még akkor is, ha az ellenfél szerzi meg a területet.



Táncoló Homály: Ha kell még kijátszani lapot erre a területre, akkor húzz az ellenfeled kezéből véletlenszerűen egy lapot, amit neki ki kell játszania a következő körben. Erdőben nincs hatása.



Széltoló Kecse: A skalpok amiket megszerez, dupla értékűnek számítanak.



Esőcsináló: Az ereje megegyezik az ellenfele erejével. "6"-os értékének csak az előkészületeknél, a speciális lapok cseréjekor van jelentősége.



Ábrándos Felhő: Ha a szembenálló indián ereje 7, 8, 9 vagy 10, akkor ő megbabonázódik, és az ereje nullára redukálódik.

TERÜLETEK



Hegység: A hegyi területért vívott csata győztese megnézheti az ellenfele által ebben a körben, erdősi területre kijátszott összes, még fel nem fedett indián lapját.



Erdő: Az indiánok felfedetlenek maradnak mindaddig, amíg a számuk el nem éri a területen szükséges mennyiséget.



Puma: Az ebben az erdőben kijátszott indián(ok) csatározás helyett a pumával küzd(enek) meg, így nem számít(anak) bele a területért vívott csata kimenetelébe.



Szüret: A mágikus gombáknak köszönhetően az ezen a területen harcoló leggyengébb indián(ok) ereje megduplázódik.



TARTOZÉKOK

- 55 indián kártya (24 kártya mindkét törzsben, és 7 speciális indián)
- 15 vadászterület lap (5 x 3, 5 x 2, 5 x 1)
- 24 skalp zseton
- 2 szabályfüzet (mindkét játékosnak 1)

ELŐKÉSZÜLETEK

1- AZ INDIÁNOK

- Mindkét játékos kap egy 24 kártyából álló indián törzset.



Törzs 1



Törzs 2



Speciális lapok

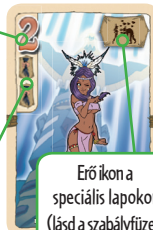
- A 7 speciális kártyát keverjétek meg, majd játékosonként osszatok ki háromat. Mindkét játékos a 3-ból tartson meg kettőt, tegye a többi lapja közé, majd a sima lapok közül vegyen ki két ugyanilyen értékűt. Ezután mindkét játékos képpel lefelé dobja el azt a speciális kártyát amit nem választott, és a két előzőleg kivett sima lapot.

- Most mindkét játékosnak van egy 22 sima és 2 speciális indiánból álló törzse. Keverjétek meg a paklijaitokat, és képpel lefelé kepezétek belőlük egy-egy saját húzópaklit.

Most mindkét játékos felhúzza a saját paklija legfelső 8 lapját, és azt a kezébe veszi.

Minden indián kártyán a következő jelek láthatóak:

Ereje, vagy harci érték 1 és 10 közötti számmal



Ereje ikon a speciális lapokon (lásd a szabályfüzet 4. oldalán).

Skalp ikon, mely az indián hajának hosszát, erejét és szépségét jelöli (0-4 közti értékkel)

2- A TERÜLETEK

• Minden terület lap hátulján van 1-3 téglalap, melyek megmutatják, hogy hány kártyára, és ebből kifolyólag hány körre van szükség az adott terület megszerzéséhez. A terület lapokat először válasszuk szét körök szerint, majd képezzünk belőlük 4 stócot az alábbiak szerint, alulról felfelé:

- Stóc 1: 3-körös lap, 3-körös lap
- Stóc 2: 3-körös lap, 2-körös lap, 1-körös lap
- Stóc 3: 3-körös lap, 1-körös lap, 2-körös lap
- Stóc 4: 2-körös lap, 2-körös lap, 1-körös lap, 1-körös lap

- A 4 stócot rakjátok egy sorba a két játékos közé az asztal közepére, majd minden stóc legfelső lapját fordítsátok képpel felfelé.

- Minden vadászterep lapon a következő jelölések láthatók:

A terület típusa (síkság, erdő, vagy hegy) és a harcban a terület megszerzéséhez szükséges mennyiségű indiánok száma (1-3)



A területen levadászható (1-5) bolyón (a síkságon), rénszarvas (az erdőben), vagy sas (a hegyen), ezáltal a csata győztesének győzelmi pontot hozó állatok száma.

Specifikus ikonok a speciális területeken (lásd a szabályfüzet 4. oldalán).

- A megmaradt indián és terület kártyákat megnézés nélkül rakjátok vissza a dobozba, a játék alatt ezekre már nem lesz szükség.

- A skalp zsetonokat rakjátok elérhető helyre. Ezekre később lesz szükségetek.

- Minden játék 6 egymást követő körből áll.



A JÁTÉK MENETE

1- LAPOK KIJÁTSZÁSA

- Mindkét játékos mind a négy felfordított területre képpel lefelé kijátssza egy-egy indián kártyáját.

2- LAPOK FELFEDÉSE

- A játékosok által kijátzott kártyák ezután felfedésre kerülnek, kivéve azon erdőben, ahol az indiánok száma még nem érte el az adott területen szükséges indiánok számát. Ezek a területeken az indiánok rejtve maradnak.

- Ha egy erdőben a kijátzott lapok száma elérte a szükséges mennyiséget, akkor az ebben, és az előző körökben kijátzott összes indián kártya felfedésre kerül.

3- SKALPOK

- Minden olyan területen, ahol legalább egy skalppal rendelkező indiánt (1 vagy több skalp a lapon) felfedtek, ennek az erejét hasonlítsátok össze az ellenfél által kijátzottal. (az ellenfél által ugyanebben a körben, ugyanerre a területre kijátzott indiánjával)

Ha az ellenfél indiánjának nagyobb az ereje, az ellenfél anyi skalpjelzött kap, (győzelmi pont) amennyi a legyőzött indián lapján van.

A területért folytatott harc végső győztesének megállapítása miatt mindkét indián játékban marad!

4 - A CSATA KIMENETELE

- Minden területen, ahol a játékosok elérték a szükséges indián mennyiséget, a nagyobb összeréjű játékos megnyeri a csatát. Ha vannak a területkártyákra vonatkozó speciális szabályok, azok hatással lehetnek az egyik, vagy mindkét játékos összeréjére.

- A magasabb összeréjvel rendelkező játékos elveszi a megnyert terület lapot, és képpel felfelé maga elé teszi. A terület lap anyyi győzelmi pontot hoz új tulajdonosának, ahány állat ikon van rajta.

Döntetlen esetén senki sem kapja meg a terület lapot, az kikerül a játékból.

- Azok az indián lapok, melyek egy most befejezett csatában részt vettek, képpel lefelé fordítva kikerülnek a játékból.

- Az a játékos, aki egy hegyi területen nyer csatát, megnézheti az ellenfele által ebben a körben, erdős területre kijátzott összes, még fel nem fedett indián lapját.

- Minden terület lap helyére, melyen épp egy csata befejeződött, felkerül az adott stóc következő terület lapja.

5- INDIÁN LAPOK HÚZÁSA

- A következő kör megkezdése előtt mindkét játékos felhúzza a húzópaklija felső 4 lapját.

Az utolsó kör előtt nincs laphúzás, a játékosoknak a kezükben maradt utolsó 4 lapjukat kell kijátsszaniuk.

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

- Néhány indiánnak és területnek a szabályokat módosító speciális képessége van. Ezek az utolsó oldalon lesznek bemutatva.

- Néhány ritka esetben előfordulhat, hogy a speciális képességek végrehajtásainak a sorrendje fontos lehet. A sorrend mindig az alábbiak szerint alakul:

- Indiánok képességeinek végrehajtása
- Skalpok megnyerésének meghatározása
- Területek képességeinek végrehajtása
- A terület megnyerésének megállapítása

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén a megnyert területeken látható minden egyes állat, valamint minden egyes skalp jelző 1 pontot ér. A magasabb pontszámot elérő játékos nyer.

JÁTÉKVARIÁNS

Az első kör előtt fedjétek fel a játékból kikerült 3 terület lap közül az egyiket. Az azon látható állat lesz a játék folyamán a legértékesebb. Az a játékos, aki a játék végére a legtöbb ilyen fajta állatot gyűjti be, az kap plusz 3 pontot a végső értékeléskor.



A game by:

Bruno Faidutti and Bruno Cathala

Graphics by: Jean-Mathias Xavier

Thanks to: Cyrille, Cyril, Adrien and all others

For more about this game, see:

www.faidutti.com

www.matagot.com/tomahawk/

Fordította: Shadrune