TIKAL

RIO GRANDE GAMES™

2 – 4 játékos
10-99 korig
Tervezők:
M. Kiesling / W. Kramer
Illusztrácuó / Design:
Franz Vohwinkel
Rio Grande
Games #132

TARTOZÉKOK

1 db játéktábla
36 db hatszögletű terepkártya
15 db templom-kártya
10 db őserdő-kártya,
8 db kincs-kártya,
3 db vulkán-kártya)
24 db kerek kincsérme, 3x8 féle motívummal
48 db szögletes templomérme, számozásuk: 3x„2”, 6x„3”, 9x„4”, 11x„5”, 8x„6”, 5x„7”, 3x„8”, 2x„9” és 1x„10”
4 db expedíció-vezető régész (nagy nyolcszög alapú hasáb)
72 db expedíció-munkás, 4 színben (4x18 db - kis nyolcszög alapú hasáb)
8 db tábor (4x2 db - háromszög alakú hasáb)
4 db értékelő-kő , 4 színben (4x1 db - kis kocka)
4 db játékszabály-összefoglaló kártya
4 db jelzőkő (címer) a profi változathoz

Példa („A”,”B”,”C”, „D” játékos)
A játék kezdetekor felhúzzák az első 4 területlapkát, és kirakják képpel felfelé. A licitálást a legöregebb játékos kezdi, utána az óramutató járásával megegyező sorrendben haladnak a licitek rakásával. „B” játékosé a legmagasabb licit, 5 ponttal. „B” játékos a pontjelzőn az értékelő-kövével visszalép 5 helyet, majd kiválaszt egy területlapkát és elhelyezi a játéktáblán. Megkapja a 10 akciópontját, amit elhasznál, ezután a jelzőkövét lefordítja, jelezve, hogy végzett. Most „C” játékos kezdi a licitet, mivel ő van a „B” játékos bal oldalán. Csak „A”, „C” és „D” játékosok licitálhatnak most. Az A játékos nyeri a licitet 4-el. Kifizeti a 4 pontot, kiválasztja és elhelyezi a területlapkát, elhasználja a 10 akciópontját majd a lépése végén a jelzőkövét fejjel lefelé fordítja. A harmadik licitkört ismét a „C” játékos kezdi. Már csak „C” és „D” játékosok a lehetséges ajánlattevők, hiszen „A” és „B” már nyertek licitet. „C” és „D” mindketten passzolnak. Mivel „C” kezdett most, övé a kör, elvesz egy területlapkát, de nem kell fizetnie semmit. A kapott 10 akciópontját lelépi hogy felfedezze Tikalt, végül a jelzőkövét lefordítja. Az utolsó területlapkát a D játékos veszi el. Ő sem fizet semmit, a 10 akciópont megkapja és felhasználja. Ha végzett az „A”, „B” és „C” játékosok visszafordítják a jelzőkövüket, hogy felkészüljenek a következő licitkörre. Az újabb 4 területlapka felhúzása után A kezdi a licitet, hiszen ő ül a „D” játékostól balra.

© 2005 Rio Grande Games
All Rights Reserved

RIO GRANDE GAMES™

ÉRTÉKELÉS

Úgy zajlik, mint az alapváltozatnál, vulkán-kártya felfedését követően. A játékos, aki kihúzta (jelen esetben árverésen nyerte") a vulkán-kártyát, maga elé rakja és elkezdi az értékelést. Ezt hasonló módon végzi, mint az alap változatban, tehát kap 10 akciópontot, ezt felhasználja (ha akarja), majd értékeli a pozícióját. A többi játékos is hasonlóképpen jár el. Az értékelő kör az óramutató járásával egy irányban halad. Miután mindenki végzett, a játékosok nem fordítják meg a jelzőkövüket. A vulkán-kártyát kihúzó játékos felrakja a táblára a kártyát és újra kap 10 pontot érte, amit felhasználhat. Csak ezután fordítja meg a jelzőkövét. Ezután a játék folytatódik tovább.

A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS ÉS A JÁTÉK VÉGE

Miután az utolsó terepkártya is a helyére került, és a kártyát húzó játékos is befejezte utolsó lépését, a végső értékelés következik. Először, mint az alapváltozatban is, minden játékos elvégzi az értékelő kört. Fontos azonban, hogy itt a profi változatban a végső értékelésnek a sorrendje a játékosok pontjaitól függ, tehát a legkevesebb ponttal rendelkező játékos kezdi és a legtöbbet birtokló fejezi be.
Azonos pontszám esetén az utolsó terepkártyát lerakó játékoshoz az óramutató járásával megegyező irányban legközelebb ül szomszédja kezdi.

Miután lezajlott a végső értékelés is, a játék véget ér. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

A TÖRTÉNET

Tikal a legjelentősebb és a legnagyobb a maja városok közül. Áthatolhatatlan őserdő mélyén fekszik Guatemalától északra. A maják egészen i.e. 600-tól i.sz. 900-ig, 1500 éven át éltek e területen, ám mégis kevéssé ismerjük őket és civilizációjukat.
Tikal városának csak egy egészen kis töredékét tárták fel ez idáig, alig több mint 16 m2-t. Most négy expedíció indul útra, hogy újabb területeket, templomokat fedezzenek fel és kincseket hozzanak a napvilágra.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egy expedíció vezetője lesz! Csapatával az őserdőben templomok után kutat, titkos ösvényeket fedez fel és több mint 1000 éve a föld mélyén lapuló kincseket ás ki. A játék során az expedíciók (játékosok) pontokat kapnak, minden egyes feltárt kincs és templom után. (Persze, minden játékos megszerezheti a másik kincsét vagy elfoglalhatja a templomát is.) A pontgyűjtés négy fordulón át folyik, és az nyeri a játékot, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.

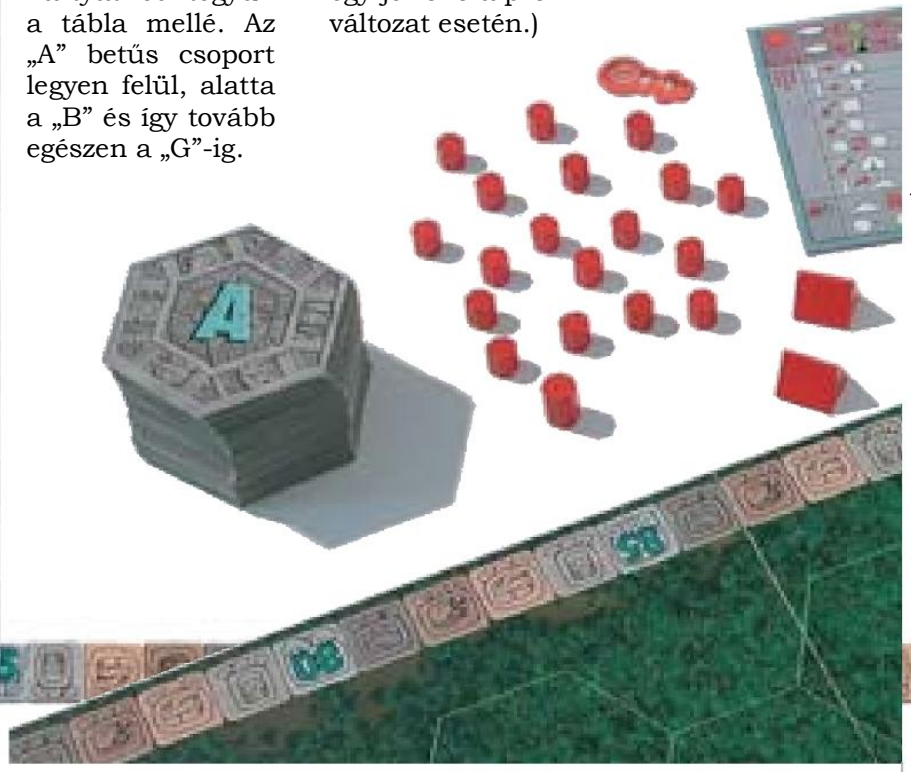
ELŐKÉSZÜLETEK

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 expedíciómunkás, 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.



értelmében elhasznál(hat). Mikor befejezte a lépését, jelezvén ezt, lefelé fordítja jelzőkövét.

LICITÁLÁS A KÖR MÁSODIK ILL. A 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 lép 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.

A JÁTÉK MENETE

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 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-megegyező 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

A **négyszögletes 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”-es számra.

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” cím részben leírtak szerint.

• Ezért 10 ún. akciópontot kap, amit a későbbikben leírtak szerint használhat fel.

Óramutatóval megegyezően sorban a többi játékos is lehelyez egy új területlapot és megkapja a 10 akciópontját, amit felhasználhat.

TEREPKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

Minden terepkártya oldalain láthatunk kőlapcsoportokat, 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 – kétszomszédos kártya találkozásánál, nem átjárható közöttük az út. Ha új kártyát helyezünk a táblára, azt a már felfedezett terület mellé kell tennünk úgy, hogy legalább egy (már felfedezett) oldalról megközelíthet legyen.

Kivételt képez a vulkán-kártya, amelyre nem lehet lépni, még akkor sem ha oda út vezet egy szomszédos kártyáról, viszont el kell helyezni a táblán.

egy Játékos túllépte ezt a pontszámot, akkor újrakezdi a számolást az 1-esnél és az újabb pontjait hozzáadja az előző százhoz.

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Példa az értékelésre: Miután valamelyik játékos kihúzott egy vulkán-kártyát, leteszi maga elé és megkapja a 10 akciópontját, amit felhasznál(hat). Ezután értékeli a pozícióját. Tegyük fel, hogy csapatával többségben van egy „3”-as, két „5”-ös és egy „8”-as templomnál. Így tehát az értékelő-követ 21-el előrébb tolja a tábla szélén lévő sávon. Továbbá birtokol még 2 pár kincset és 2 különálló kincsérmét is, tehát értékelő-követ még 8 ponttal tovább tolja. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban lévő szomszédja következik, aki szintén megkapja a 10 akciópontot, felhasználja és az előző játékoshoz hasonlóan értékeli a helyzetét. Miután mindenki végzett, a vulkánkártyát húzó játékos ráteszi a kártyát a táblára és újabb 10 akciópontot kap.

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.

Egy templom értékét mindig a rajta található legfelső szám jelzi. Egy játékos akkor kap pontot egy templomért, hogyha expedíció-tagjai többen vannak a kártyán, mint a másik játékos figurái, vagy ha őrzi a templomot. Ha kettő vagy több expedíció tagjai ugyanolyan számban vannak egy templomkártyán, akkor egyik játékos sem kap érte pontot.

Ezután az előttünk lévő kincsek pontjait is összeadjuk, majd ezeket is hozzáadjuk a templomokért szerzett pontjainkhoz és ennek megfelelően toljuk el az értékelő-megegyező az ebben a fordulóban szerzett pontok számával. Az értékelés az óramutató járásával megegyezően folyik tovább. Minden játékos megkapja a 10 akciópontját, (amelyeket persze rögtön fel is használhat) és értékeli a pozícióját csakúgy, mint az előtte lévő.
Miután minden játékos befejezte az értékelést, aki kihúzta a vulkán-kártyát ráhelyezi azt a táblára és újabb 10 pontot kap (és használhat fel), csakúgy, mint egy normál lépésnél. (Ekkor már nem húzhat új kártyát.) A játék ezután folyik tovább egy újabb vulkánkártya kihúzásáig, amikor is megint értékelés következik.

JÁTÉK BEFEJEZÉSE

Miután az utolsó kártyát is elhelyeztük a táblára és a játékos is felvette ill. felhasználta érte a 10 akciópontot, a következő játékos kerül sorra és a végső értékelő kör következik. (Csakúgy, mint az előző három értékelő körben itt is minden játékos megkapja és felhasznál(hat)ja a 10 pontját, majd értékeli a pozícióját.) Mikor mindenki befejezte az utolsó értékelést, a játék véget ér.
A tábla szélén található szegély összesen 100 mezőből áll. Ha

Ez a templomterepkártya szabályosan került fel. Két lehetőség is van arra, hogy a szomszédos területekről elérjük, bár az elegendő lenne egy is.

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 elmozdítható. Természetesen saját expedíciónk más tagjai vagy másik expedíciók tagjai ezután is közlekedhetnek ezen a kártyán, viszont ez a templom nem tárható fel ezután. Az értéke (a szám, amit a tetején látunk) az őrzés miatt állandó marad. Egy játékos max. 2 templomot őrizhet egy játék során.

ÉRTÉKELÉS

Miután valamelyik játékos vulkánkártyát húzott azonnal befejeződik az adott forduló és értékelés következik. Minden értékelés a következő módon zajlik:

A játékos, aki húzta a vulkánt, leteszi maga elé és 10 akciópontot kap, mint minden más kártya kihúzásakor. (Ezeket a pontokat rögtön fel is használ(hat)ja.

Ezután értékeli a pozícióját. Mindig két dologból tevődik össze egy játékos pontjainak a száma: a templomokból és a kincsekből.

TÁBOR FELÁLLÍTÁSA

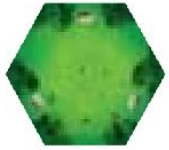
Tábort csak őserdő-kártyán vagy üres kincs-kártyán (amelyiken nincs több kincsérme) létesíthetünk 5 akciópontért. Ehhez nem szükséges egy expedíció-tagnak sem a kártyán állni, de nem akadály az sem ha már van ott figura akár a saját, akár egy másik játékos expedíciójából. Ha új tábort hozunk létre, az 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 ŐRZÉSE

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

TEREPKÁRTYÁK FAJTÁI



Őserdő: Ezeken a kártyákon tudunk tábort létesíteni. Minden egyes expedíció saját táborai összeköttetésben vannak egymással és a bázistáborral egyaránt, titkos ösvényen keresztül.

Templom: A templomok eredetileg sűrű bozóttal vannak benőve, de feltárhatjuk őket – így még értékesebbé téve –, ha a játékos egy vagy több expedíció-tagot helyez el rá. (Ezért is újabb pontok járnak persze.)

Kincs: Ha ezt a kártyát elhelyeztük a táblára, kincsérméket kell ráraknunk. Ahány arany maszkot találunk a kártya közepén annyi kincsérmét kell tennünk rá. Ezek a kincsek akkor lesznek ténylegesen felfedezve, ha az expedíció egyik tagjával rálépünk és kiássuk. Ha egy kincskártyán már minden kincset feltártunk, a kártya őserdő-kártyaként használható tovább, tehát tábort létesíthetünk rajta.

Vulkán: Ha valaki ilyen kártyát húz, akkor a kör azonnal befejeződik, és mindenki számára értékelés következik. Ezután persze ugyanúgy ráhelyezzük ezt a kártyát is a táblára és ezért is 10 akciópontot kapunk. Ne feledjük, hogy erre a kártyára nem lehet lépni, még ha út is vezet oda kőlapokon keresztül.

10 AKCIÓPONT FELHASZNÁLÁSA

Egy terepkártya elhelyezése után minden esetben 10 akciópont jár. Nem muszáj minden akciópontot felhasználni, de a pontok nem menthetnek át a következő körre. (A továbbiakban kör alatt egy játékos egy lépéstől a következő lépéséig terjed idő szakot értjük. Továbbá egy forduló az egyik értékeléstől a következőig tart.)

Szimbólum	Akció	Ár
	1 figura bázis- vagy saját táborba való elhelyezése vagy táborról táborra való mozgatása.	
	1 figura 1 kőlapon való átlépése egy másik terepkártyára.	
	1 templomszint feltárása.	
	1 kincs kiásása.	
	1 kincs cseréje.	
	1 tábor létesítése.	
	1 templom őrzése őrrel.	

KINCS KIÁSÁSA

Kincs kiásásánál minimum 1 saját expedíció-tagnak (vezető vagy munkás) kell tartózkodni a kincskártyán, amelyen persze kincsérmék is vannak még. Egy tagnak egy kincsérme kiásása 3 akciópontba kerül. Egy expedíciótag egy kártyán körönként csak 1 kincset áshat ki, 1 körben max. 2 kincset lehet kiásni egy területről (2 taggal), 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,

KINCS 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.

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 templomkártyán állnia. Egy templomszint feltárása 2 akciópontba kerül. Egy munkás egy kártyán körönként csak 1 szintet tárhat fel, 1 körben max. 2 szintet lehet feltárni egy templomlapkán (2 taggal), 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 templomérménk, 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.

Az akciópontok akármilyen kombinációban és sorrendben felhasználhatóak a következő táblázat szerint. (Ez a játékszabály-összefoglaló kártyán is megtalálható.)

Amit figyelembe kell venni

Másik játékos táborába való mozgásra nem használható.

Figura nem maradhat kőlapon, mindig túl kell haladnia rajta. (Ha pl. két kőlap vezet az egyik kártyáról a másikra, az két akciópontba kerül.)

Ehhez min. 1 expedíció-tagnak kell lennie a templomkártyán. Egy tag egy kártyán körönként csak 1 szintet tárhat fel, 1 körben max. 2 szintet lehet feltárni egy templomból.

Ehhez min. 1 expedíció-tagnak kell lennie a kincs-kártyán. Egy tag egy kártyán körönként csak 1 kincset áshat ki, 1 körben max. 2 kincset lehet kiásni egy területről.

Cserét nem lehet megtagadni. A párokat ill. drilleket nem lehet szétválasztani.

Csak őserdő- vagy teljesen feltárt kincskártyán lehetséges

Csak a többségben lévő játékos őrizhet templomot kártyán. Játékosonként max. 2 őr helyezhet el egy játék során.

AZ EXPEDICIÓ TAGJAI

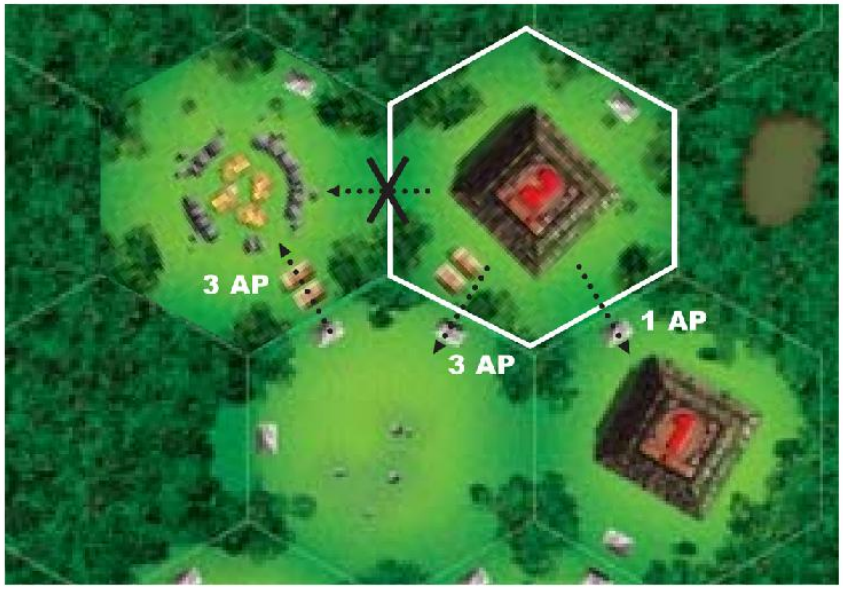
Minden játékos 1 expedíció-vezetővel és 18 expedíció-munkással rendelkezik. A vezető elhelyezése vagy mozgatása ugyanannyi akciópontba kerül, mint a munkásoké. Kincs kiásása vagy templom feltárása szintén egy árban van az expedíció minden tagja számára. De amikor meghatározzuk, hogy melyik csapat van többségben egy kártyán, akkor egy vezető 3 munkásnak számít.

FIGURÁK ELHELYEZÉSE ILL. TÁBOROK KÖZÖTTI MOZGATÁSA

Minden expedíció-tag táblára való helyezése (akár vezető, akár munkás) 1 akciópontba kerül. A játékos kiválaszt egyet a figurái közül és felrakja a bázistáborba vagy a saját táborai közül az egyikbe. Egy játékos maximum 10 expedíció tagot tehet fel egy körben. Egy expedíció-tagnak egyszeri mozgatása a bázistábor és egy saját tábor között, ill. két saját tábor között szintén 1 akciópontba kerül. A táborok közötti ill. a táborokba való mozgást megkönnyítik az ún. titkos ösvények, melyeket csak egy expedíción belüli tagok ismerhetnek és használhatnak, így rögtön az egyik táborból a másikba kerülhetnek. Ez azt jelenti, hogy más expedíció tagjai is látogathatják az ellenfél táborait, de csak akkor, hogyha oda eljutnak a kártyákon (kőlapokon) keresztül, tehát nem használhatják a másik csapat titkos ösvényeit.

A 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.)