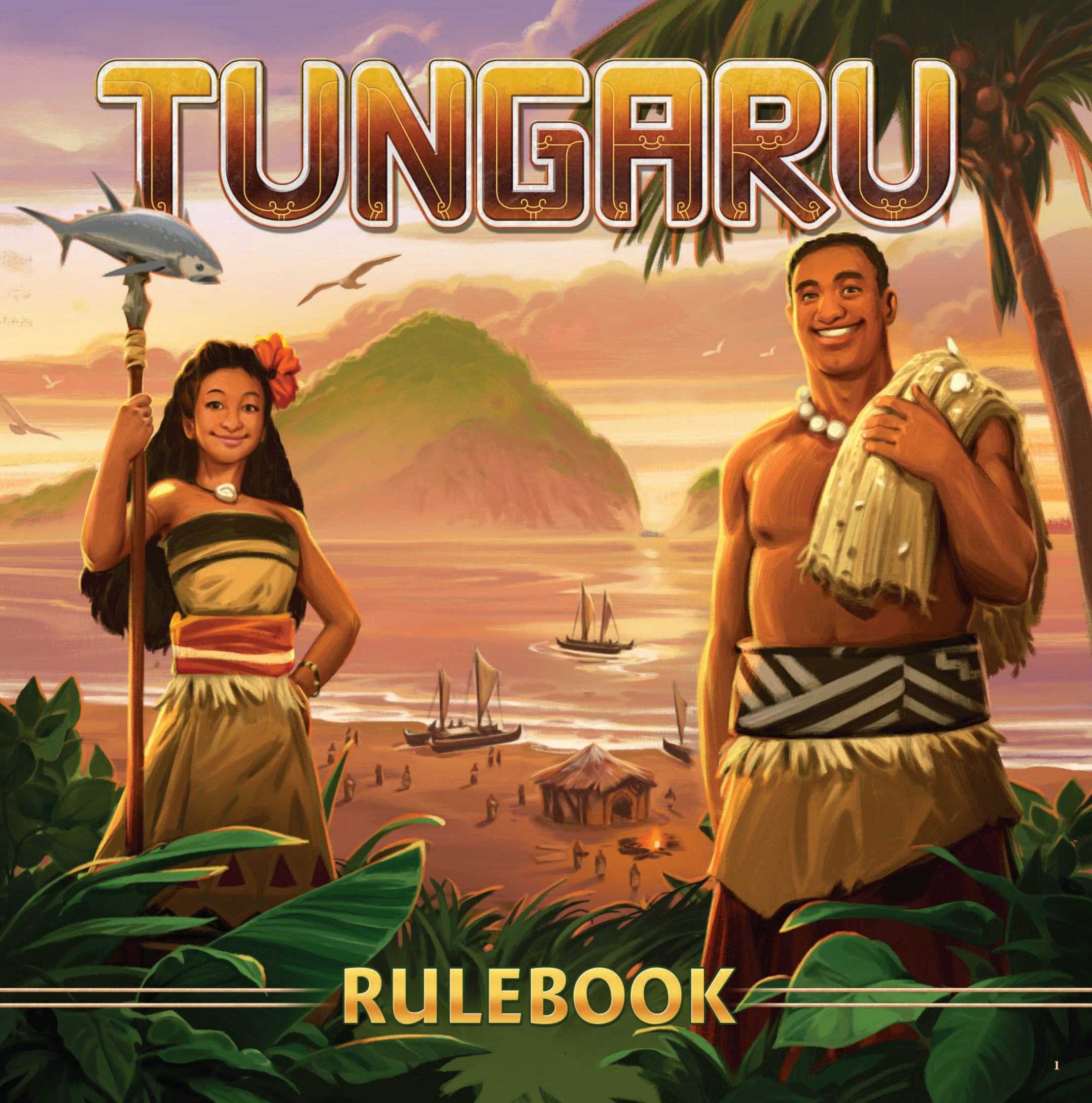


TUNGARU



RULEBOOK

TUNGARU




2-5 PLAYERS 60-90 MIN AGE 14+

A letelepedés korai időszakában a Tungaru szigetvilág különböző kultúrájú embercsoportok keverékéből állt. Ebben a játékban ezen kultúrák egyikének vezetőjét játszod, vitorlázva a szigetvilágban, terjesztve a kultúrádat. Begyűjtesz nyersanyagokat, letelepedsz a szigetekre, felfogadsz nomádokat, kereskedsz a helyiekkel és szobrokat építesz. Más kultúrák is terjeszkednek Tungaru-szerte, és túl kell rajtuk tenned, hogy tartós örökséget hagyhass a szigetvilág népei között.

A Tungaru kockalehelyező játék 2-5 játékos részére. A körödben választhatsz egy akciót a számos lehetőség közül, beleértve a hajód mozgatását szigetről-szigetre, letelepedést egy szigeten, nomádok felfogadását és a kultúrád terjesztését. A nomádok felfogadása új képességeket és győzelmi pontokat ad Neked. A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

TARTOZÉKOK



1 kétoldalas játéktábla



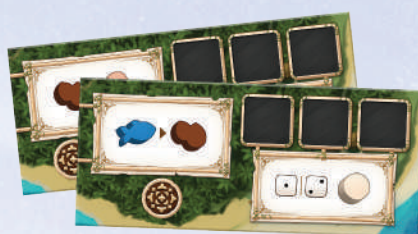
5 kultúratábla
(játékosonként 1)



1 kezdőjátékos-jelölő



25 vezetőkártya
(játékosonként 5)



14 szigetlapka
(16 további lapka a delux verzióban)



40 nomádlapka
(4 további lapka a delux verzióban)



50 fa árujelző
(14 × hal, 13 × kagyló, 12 × kókusz, 11 × gyöngy)

Az árujelzők korlátlanok, ha kifogytak valamelyikből, használjatok megfelelő helyettesítőt!



5 hajó (játékosonként 1)
[karton a normál kivitelben, mini a delux verzióban]



15 telepés
(játékosonként 3)



20 hatoldalú kocka
(játékosonként 4)



5 pontjelző
(játékosonként 1)



40 szobor
(játékosonként 8)
[jelző a normál kivitelben, miniszobor a delux verzióban]

JÁTÉKTÁBLA



- A** Pontozósáv
- B** Játékoszám
- C** Sziget
- D** Horgonyzóhely
- E** Területhatár
- F** Bevándorlóterület

KULTÚRATÁBLA



- A** Kultúraszáv
- B** Akciósegédlet
- C** Nomádmezők
- D** Utazópakli
- E** Tárolómezők

ELŐKÉSZÍTÉS

- 1 Tedd a játéktáblát az asztal közepére, a játékosok számának megfelelő oldallal felfelé (egyik oldal 4-5 játékosnak, a másik oldal 2-3 játékosnak).
- 2 Minden játékos választ egy színt, elveszi az adott színű kultúratáblát, és leteszi maga elő úgy, hogy a tengert ábrázoló széle a játéktábla felé mutasson.
- 3 Minden játékos elveszi és a kultúratáblája mellé teszi a saját játékoszínében az alábbiakat:
 - 1 hajó
 - 4 kocka
 - 5 vezetőkártya
 - 8 szobor
 - 1 pontjelző
 - 3 telepes
- 4 Minden játékos leteszi a pontjelzőjét a pontozósáv "0" mezőjére.
- 5 Minden játékos leteszi a 8 szobrát a kultúratáblája megfelelő helyére.
- 6 Minden játékos elvesz egyet mindenfajta áruból (1x hal, 1x kagyló, 1x kókusz, 1x gyöngy) és leteszi a kultúratáblája elérhető tárolómezőire. Minden tárolómező csak 1 árut tárolhat.
- 7 Az összes megmaradt árut tegyék a játéktábla mellé **közös készletként**.
- 8 Vegyék ki az összes olyan nomádlapkát, amin a szám nagyobb, mint a játékosok száma (3+, 4+, 5+) és tegyék vissza a dobozba; a játékban nem használják. Keverjék össze a megmaradt nomádlapkákat képpel lefelé és tegyék félre **bevándorlópakliként**.
- 9 Tegyék egy lapkát a bevándorlópakli tetejéről minden szigeten lévő mezőre.
- 10 Tegyék ugyanezt a táblán lévő négy **bevándorlómezővel**.
- 11 Véletlenszerűen jelöljék ki a kezdőjátékost és adják neki a kezdőjátékos-jelölőt.
- 12 A kezdőjátékostól jobbra ülő játékos tegye egy választása szerinti **üres horgonyzóhelyre**, és foglaljon le egy nomádot a **hajója melletti** két sziget egyikén úgy, hogy átrakja egy elérhető szobrát a kultúratáblájáról a nomádlapára. A játék kezdetén csak azok a szobrok használhatók, amik a nomádmezőkön vannak, vagy elfoglalják a 6. tárolómezőt, vagy a kultúrásv legfelső helyén vannak. Amíg ez a nomád foglalt, a többi játékos nem foglalhatja le vagy fogadhatja fel ezt a nomádlapkát, és nem cserélhető ki semelyik játékos törzsfőnökkártyájának vezetőbónuszával. A többi játékos óramutatójárással ellentétes sorrendben lerakja a hajóját és lefoglal egy nomádot hasonló módon.
- 13 Minden játékos rakja egy kockáját és a 3 telepesét a kultúratáblája mellé. Ez a játékos tartaléka a későbbi használathoz. Miután az összes játékos lefoglalt egy nomádot, a játék készen áll a kezdésre.

TÁROLÓHELYEK / RAKTÁR:

A tárolóhelyeid összességét "raktárnak" hívjuk. Minden tárolóhely egy bármilyen fajta árut tárolhat. A 6. tárolóhely nem használható, amíg a szobrot el nem távolítod onnan (lásd a *Felfogadás akciót a 9. oldalon*). Ha bármikor több árut kapsz, mint amennyit tárolni tudsz, kicserélhetsz egy raktáradban lévő árut egy újra. A kicserélt árut és azokat, amiket nem tudsz eltárolni, tedd vissza a közös készletbe.

SZIGETLAPKÁK:

A szigetlapkákat az első játékban ne használjátok! Ha már gyakorlott játékosok vagytok, válasszatok egy szigetlapka-készletet, és a nem használt szigetlapka-készleteket tegyék vissza a dobozba. Tegyetek egy-egy szigetlapkát véletlenszerűen minden szigetre, lefedve az begyűjtés & kereskedés mezőt. Ha 2-3 fővel játszatok, és a 6. lapka lerakása után van olyan árufajta, ami egyik sziget jobb oldalán sem látszódik, (begyűjtésre alkalmasan), cseréljétek ki a 6. lapkát a megmaradt két lapka egyikére, véletlenszerűen kiválasztva.



SZOBROK

Amikor egy szobrot eltávolítotok a kultúratábláról, felszabadíthat egy jutalmat (a részletekért lásd a *Felfogadást a 9. oldalon*).



ELŐKÉSZÍTÉS-PÉLDA 2 FŐS JÁTÉKRA



JÁTÉKMENET

A játék több fordulóból áll, és minden forduló 4 fázist tartalmaz, amik a következő sorrendben követik egymást:

- 1 Kockadobás és áruk begyűjtése
- 2 Vezetőválasztás
- 3 Akció végrehajtása
- 4 Rendrakás

Ezek addig folytatódnak, amíg a játék vége feltétel nem teljesül, l. "4. fázis: Rendrakás".

1 KOCKADOBÁS ÉS ÁRUK BEGYŰJTÉSE

A kezdőjátékos dob 3 kockájával. Ha mind a 3 kocka ugyanazt az értéket mutatja, újradob. Az összes többi játékos lemásolja a kockaértékeket a saját 3 kockájára. Minden játékos leteszi a 3 kockáját a hajójára. A 4. kocka ott marad a kultúratáblája mellett, amíg nem használja fel a munkását a "2. fázis: Vezetőválasztás" során. Miután a kockákat leraktad a hajóra, minden a kultúratábládon lévő olyan nomádot, aki árut ad, aktiváld egyszer. Az első fordulóban ez nem történik meg, mivel egyik játékos kultúratábláján sincs nomád.



Például, ha ez a nomád a Tiéd, vegy el egy halat a közös készletből, és tedd a raktáradba!

2 VEZETŐVÁLASZTÁS

Minden játékos titokban kiválasztja az egyik kezében lévő vezetőkártyát, és képpel lefelé maga elé teszi. Ha minden játékos választott, az összes kiválasztott vezetőkártyát egyszerre fedjétek fel!

Most használjátok az (1) - (4) vezetőkártya képességét. Az (5) vezetőkártyát csak a forduló későbbi szakaszában használjátok (l. 4. Fázis: Rendrakás). Először a munkást (1-es vezetőkártya) használjátok. A kezdőjátékoskal kezdve, és óramutatójárás-irányban minden játékos, aki ezt a vezetőt választotta, használja. Ezután a koldust (2-es vezetőkártya) használjátok ugyanígy, majd a halászt (3-as vezetőkártya), és végül a kereskedőt (4-es vezetőkártya).

Például:



1. játékos



2. játékos



3. játékos



4. játékos

A vezetőkártyákat felfedtétek. Az 1. játékos (aki a kezdőjátékos) a halászt (3) választotta, a 2. játékos a törzsfőnököt (5), a 3. játékos a halászt (3) és a 4. játékos a munkást (1). Először a 4. játékos használja a munkását, majd az 1. játékos, utána a 3. játékos a halászukat. A 2. játékos törzsfőnökét nem használja a játék ezen részében, de fel kellett fednie. A 2. játékos törzsfőnökét a "4. fázis: Rendrakás" során használja.

VEZETŐKÁRTYA

B 4 A TRADER



- A A vezető neve
- B Felhasználási sorrend
- C A vezető egyedi képessége
- D Kockalehelyezési mezők (l. 3. fázis: Akció végrehajtása)
- E A vezető bónusza (körönként egyszer)

VEZETŐKÉPESSÉGEK



1 Munkás

Fogd a 4. kockádat, dobj vele, és tedd a vezetőkártya speciális tartómezőjére. Felhasználhatod a következő fázisban egy további akció végrehajtására.



2 Koldus

Mindkét szomszédodnak (vagy 2 fős játékban az ellenfelednek) adnia kell Neked 1 általa választott árut, ha van belőle 1, amit oda tud adni. Ha megteszi, kap 3 győzelmi pontot. Tedd az árut a raktáradba, ha lehetséges, vagy dobd el a közös készletbe.

Megj.: Bármelyik játékos, aki a koldust (2) vagy a törzsfőnököt (5) választja, immunis az összes koldushatástól abban a körben.

Megj.: Ha két koldus között vagy, csak egyik (általad választott) szomszédodnak kell 1 árut adnod.



3 Halász

Végy 1 halat a közös készletből és tedd a vezetőkártya speciális tárolóhelyére. Ha ezt a halat nem költöd el a forduló végéig, átrakhatod a normál raktáradba, vagy eldobhatod. Ennek a vezetőnek a speciális tárolóhelye csak egy hal tárolására használható, másfajta áru tárolására nem.



4 Kereskedő

Hajtsd végre a kereskedés akciót egy választásod szerinti szigeten egyszer (anélkül, hogy használnod kéne egy kockát vagy telepet). Az akció részletes leírását lásd a 9. oldalon.



5 Törzsfőnök

Megkapod a kezdőjátékos-jelölőt.

A törzsfőnök képességét **NEM** most használjátok, azt a "4. fázis: Rendrakás"-ban kell megtenni - lásd 12. oldal.



3

AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

A kezdőjátékoskal kezdve és óramutatójárás-irányban folytatva minden játékos végrehajt a körében egy akciót.

Miután minden játékos végrehajtott egy akciót, a folyamat addig ismétlődik, amíg minden játékos passzol (nem akar több akciót végrehajtani).

Ha már passzoltál, ebben a fázisban már nem hajthatsz végre akciót, de a többi játékos folytathatja az akciók végrehajtását, amíg képesek rá.

Akciók végrehajtása:

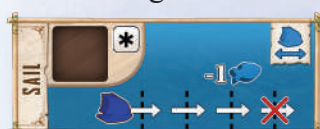
A Tungaruban az akció végrehajtható:

- A** Egy kocka helyezésével üres kockamezőre, ami szigeten, vezetőkártyán, a kultúratáblán lévő, képpel felfelé fordított nomádon, vagy a kultúratáblán lévő vitorlázómezőn van **VAGY**
- B** Egy szigeten lévő telepes kifárasztásával, amit a telepes lefektetésével kell jelezned. Egy kifárasztott telepes nem használható újra.

Az alábbi ikonok mutatják, hogyan hajthatod végre az akciót:

- Le kell raknod egy tetszőleges értékű kockát az akció végrehajtásához.
- Le kell raknod egy 1, 2 vagy 3 értékű kockát az akció végrehajtásához.
- Le kell raknod egy 4 vagy 6 értékű kockát az akció végrehajtásához.
- Le kell raknod a helyezési mezőn látható értékű kockát az akció végrehajtásához.
- Lerakhatsz egy tetszőleges értékű kockát a szigetre **VAGY** kifáraszthatsz egy telepet a szigeten az akció végrehajtásához.
- Néhány akcióhoz emellett szükség van áru elköltésére is. Az áru elköltéséhez vedd el a raktáradból, és tedd vissza a közös készletbe.

A lehetséges akciók:



A VITORLÁZÁS

Tégy egy tetszőleges értékű kockát az akciómezőre, hogy mozgasd a hajódat az egyik horgonyzóhelyről egy másikra. A tenger részekre van osztva határvonalakkal (szaggatott vonal). Ezzel az akcióval legfeljebb 3 határt léphetsz át.

1-2 határvonalat ingyen átléphet, de ha 3 határt lépsz át, el kell költened 1 halat. Egy akcióval nem lehet több mint 3 határt átlépni. Minden horgonyzóhely két sziget között van, és mutatja, hogy legfeljebb hány hajó lehet ott (a 2-3 fős játékban horgonyzóhelyenként egy, ill. a 4-5 fős játékban horgonyzóhelyenként kettő).

A többi hajó nem korlátozza a mozgásban a hajódat amikor mozogsz, tehát átmehetsz egy teli horgonyzóhelyen, de ott nem fejezheted be a mozgásodat.



Példák a piros hajó mozgására:

- 1 Megkerüli a szigetet, csak egy határt keresztez, ezért nem kell halat fizetnie.
- 2 2 határt lép át. Nem kell semennyi halat fizetnie.
- 3 3 határt lép át, és fizetnie kell 1 halat.



B BEGYŰJTÉS

Ennek az akciónak a végrehajtásához válassz egy szigetet, ami mellett a hajód horgonyzik. Ezután válaszd ki egy nem használt kockát, aminek az értéke megfelel a szigeten feltüntetett értéknek. Tedd ezt a kockát a sziget egy nem használt kockamezőjére. Megkapod a feltüntetett árut, amit a raktáradba teszel.

Megj.: Ez az akció nem hajtható végre telepes kifárasztásával.



C LETELEPEDÉS

Ennek az akciónak a végrehajtásához válassz egy szigetet, ami mellett a hajód horgonyzik, nincs rajta egy telepesed sem és van rajta üres telepesmező. Ezután válaszd ki egy tetszőleges értékű, nem használt kockát és tedd a sziget egy nem használt kockamezőjére. Ezen felül fizess 2 halat, ami visszakerül a közös készletbe. Tedd egy nem használt telepesedet a kultúratáblád mellől ennek a szigetnek egy üres telepesmezőjére.

Sziget



- | | |
|----------------|--------------------|
| A Telepesmezők | E Kereskedés akció |
| B Nomádmező | F Begyűjtés akció |
| C Szobormezők | G Kockamezők |
| D Piacmezők | |



Például: Sárga hajója a képen látható sziget mellett horgonyzik, ezért lerakhat egy "2" értékű kockát, hogy használja a begyűjtés akciót és kapjon 1 kagylót.

A játéktábla átlalatok használt oldalától függően, minden szigeten 2 vagy 3 telepeshely van az összes játékos számára, azonban egy játékosnak egy szigeten csak egy telepese lehet.



A 2 és 3 fős játékban a játékosok nem tehetik le a 3. telepesüket egy szigetre sem. Helyette lefektetve a játéktábla jobb alsó sarkában lévő sziget egyik telepesmezőjére kell tenniük. Ezek a telepesek nem mozognak és nem mozgathatók, azonban a játék végi pontozás szempontjából számítanak.



D KERESKEDÉS

Az akció végrehajtásához válassz egy szigetet, ami mellett a hajód horgonyzik, és tedd rá bármelyik nem használt kockádat (tetszőleges értékkel) a sziget egy nem használt kockamezőjére VAGY válassz egy szigetet, amin telepesed van, és fáraszd ki az adott szigeten lévő telepesedet.

Ezután:

- A** Tégy egy, a nyíl baloldalán feltüntetett árut egy üres piacmezőre a szigeten. Vedd el a nyíl jobb oldalán feltüntetett áru(ka)t a közös készletből, és tedd a raktáradba.

VAGY

- B** Vedd el az adott sziget egy tetszőleges piacmezőjéről az árut ingyen, és tedd a raktáradba.



Néhány áru általánosságban értékesebb a többinél:



Példa mólókkal kapcsolódó szigetekre.



E UTAZÁS

Az akció végrehajtásához válassz egy szigetet, ami mellett a hajód horgonyzik, és tedd rá bármelyik nem használt kockádat (tetszőleges értékkel) a sziget egy nem használt kockamezőjére VAGY válassz egy szigetet, amin telepesed van, és fáraszd ki az adott szigeten lévő telepesedet. Mozdogd a telepesedet arról a szigetről egy másik kapcsolódó szigetre, ahol még nincs telepesed.

Megj.: A telepes megtartja a pillanatnyi állapotát (fáradt/pihent) amikor mozog.



F FELFOGADÁS

Az akció végrehajtásához válassz egy szigetet, ami mellett a hajód horgonyzik, és tedd rá bármelyik nem használt kockádat (tetszőleges értékkel) a sziget egy nem használt kockamezőjére VAGY válassz egy szigetet, amin telepesed van, és fáraszd ki az adott szigeten lévő telepesedet. Ezután fogadd fel a szigeten lévő nomádot az alábbi lépésekkel:

- 1 Fizesd ki a feltüntetett felfogadási költséget.
- 2 (Opcionális) Ha még nincs szobrod a szigeten és van szabad hely egynek, vedd el egy elérhető szobrot a kultúratábládról és tedd a szigetre.

Megj.: Nem kötelező szobrot leraknod a felfogadás akció végrehajtásához. Felfogadhatsz nomádot olyan szigetről is, ahol van már szobrod, de nem rakhatsz le második szobrot oda.

Elérhető szobrok



Valahányszor szobrot veszel le a kultúratábládról, az alábbiak közül választhatsz: valamelyik nomádmezőn lévő szobor, a 6. tárolóhelyet foglaló szobor vagy a kultúrasáv legfelső mezőjén lévő szobor.

Nomádok

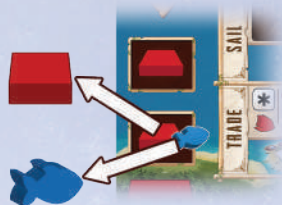


- A** Játékoszám (ha van)
- B** Felfogadási költség
- C** Bónusz
- D** Győzelmi pontok

(A nomádok bónuszának részletes leírását lásd a 16. oldalon)

Amikor eltávolítasz egy szobrot a kultúratábládról, az felszabadíthat valamilyen jutalmat, mint pl. extra tárolóhely, extra nomádmező vagy árú a közös készletből.

- 3 (Opcionális) Vedd el a jutalmat, amit az eltávolított szobor esetleg adott.



- 4 Tedd a nomádot a kultúratábládra, vagy képpel felfelé egy elérhető nomádmezőre, vagy képpel lefelé az utazáspaklidra.



A kultúratábládon lévő két legjobboldalibb nomádmező mindaddig nem érhető el, amíg a megfelelő szobrot el nem távolítod onnan.

Ha a kultúratáblád tele van, lecserélheted egy képpel felfelé lévő nomádot. Ehhez válassz egy képpel felfelé lévő nomádot a kultúratábládon és tedd át képpel lefelé az utazáspaklidra. Ezután tedd az újonnan felfogadott nomádot képpel felfelé a kultúratábládra.

Ha a lecserélt nomádon voltak áruk, tedd át ezeket az árukat a rak-táradba, ha lehetséges, vagy tedd vissza a közös készletbe.

Ha egy nomádot áttettél az utazáspaklidra, többé nem fedhető fel. A győzelmi pontjai azonban beszámítódnak a játék végi pontozásba, és bármikor megnézheted az utazáspaklidban képpel lefelé lévő nomád-jaidat.

- 5 Tégy át egy választásod szerinti nomádot egy kapcsolódó bevándorlóterületről a szigetre és töltsd fel a bevándorlóterületet egy új, képpel felfelé lévő nomáddal a bevándorlópakliból (ha lehetséges). A bevándorlóterületek fehér szaggatott vonallal kapcsolódik a szigetekhez.

Ha a bevándorlópakli kifogyása miatt mind a 4 bevándorlóterület üres, a játék véget ér a következő forduló végén (lásd a Rendezést a 12. oldalon)



FONTOS: Kivétel - lefoglalt nomádok



Ha ez az első nomád, akit felfogadsz, azt a szobrot kell használnod, amit a játék elején a lefoglaláshoz használtál. Ha nem azt a nomádot fogadod fel, amit lefoglaltál, a lefoglalás lejár (ahogy a szobor lekerül róla), és az előző leg lefoglalt nomádot a többi játékos felfogadhatja.



A 2-3 fős játékban, ha már minden szigeten van szobrod, lerakhatsz második szobrot egy szigetre, ha van hely rajta.



G NOMÁD AKTIVÁLÁSA

Az akció végrehajtásához vagy fordítsd meg a nomád lapot és tedd képpel lefelé az utazópaklidra, vagy tégy egy nem használt kockát egy a kultúratábládon lévő, képpel felfelé lévő nomádra (a nomádon feltüntetett folyamattól függően). Körönként csak egy kockát tehetsz minden nomádra.

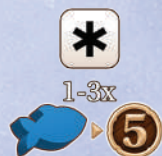
A lehetséges akciók az következők:



Használj egy megfelelő értékű kockát és tedd erre a nomádra, hogy eladj 1 feltüntetett árut a raktáradból, visszatéve a közös készletbe. Azonnal megkapod a rányomtatott győzelmi pontokat, és mozgasd a jelződet a győzelmipont-sávon.



Fordítsd meg és tedd képpel lefelé a kultúratáblád utazópaklijára ezt a nomádot. Végrehajthatod a vitorlázás akciót. Ne használj kockát ehhez az akcióhoz.



Használj egy tetszőleges értékű kockát és tedd erre a nomádra, hogy eladj 1 feltüntetett árut a raktáradból visszatéve a közös készletbe. Az eladható áru mennyisége a nyíl fölött látható. Azonnal megkapod a rányomtatott győzelmi pontokat, és mozgasd a jelződet a győzelmipont-sávon.



Fordítsd meg és tedd képpel lefelé a kultúratáblád utazópaklijára ezt a nomádot. Költs el 1 halat, hogy lerakj egy telepest egy a hajóddal szomszédos szigetre. Ne használj kockát ehhez az akcióhoz.

H VEZETŐD AKCIÓJÁNAK HASZNÁLATA

Az akció használatához válaszd ki egy nem használt kockádat olyan értékkel, ami megfelel a vezetőkártyád egy nem használt kockamezőjének. Tedd a kártyát a kártya nem használt kockamezőjére. Megkapod a feltüntetett áru(ka)t, ami(ke)t a raktáradba teszel.

Például:



Használj egy 6 értékű kockát és tedd erre a mezőre. Vég el 1 kókusz a közös készletből és tedd a raktáradba.



Használj egy megfelelő értékű kockát (1 vagy 4) és tedd erre a mezőre. Vég el 2 halat a közös készletből és tedd a raktáradba.

A vezető akcióját akkor is használhatod, ha a vezető bónuszát már használtad. Minden vezetőakciót legfeljebb egyszer használhatsz fordulónként egy-egy kockát használva.



Az ezzel a szimbólummal megjelölt kockamezők 2 fős játékban nem használhatók.

I PASSZOLÁS

Ha nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, passzolhatod a fordulót. Miután passzoltál, nem hajthatsz végre több akciót az adott fordulóban, és nem használhatsz vezetőbónuszt sem.

VEZETŐBÓNUSZ HASZNÁLATA

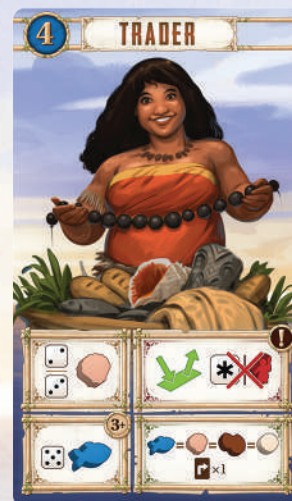
Fordulónként egyszer, a körödben használhatod a választott vezetőd bónuszát. Ez nem számít akciónak.

Ezután fordítsd el a vezetőkártyát 90 fokkal, hogy mutassam a bónuszát már használtad és többé nem érhető el. A vezető akciója továbbra is használható a normál módon.

A 16. oldalon találod az összes vezetőbónusz részletes leírását.

A piros játékos elkölt egy kockát, hogy felfogadjon egy nomádot és úgy dönt, használja a vezetője bónuszát.

Egy nomádot, aminek a normál ára 2 gyöngy lenne, felfogad 1 halért és 1 kókuszért. Elforgatja a vezetőkártyáját 90°-kal, hogy mutassa, hogy a vezetője bónuszát már használta ebben a fordulóban. A vezetője bónusza már nem használható újra ebben a fordulóban.



Miután minden játékos passzolt, a forduló véget ér.

Ha a bevándorlópakli kiürülése miatt mind a 4 bevándorlómező üres, a játék azonnal befejeződik és következik a **végső pontozás**.

Ha a játék nem ér véget, minden játékos vegye vissza a kockáit, állítsa fel a kifárasztott telepeseit álló helyzetbe a szigetek a telepésmezőjükön.

Az ebben a fordulóban kijátszott törzsfőnökkártyákat az alábbiak szerint használjátok:

5 Törzsfőnök

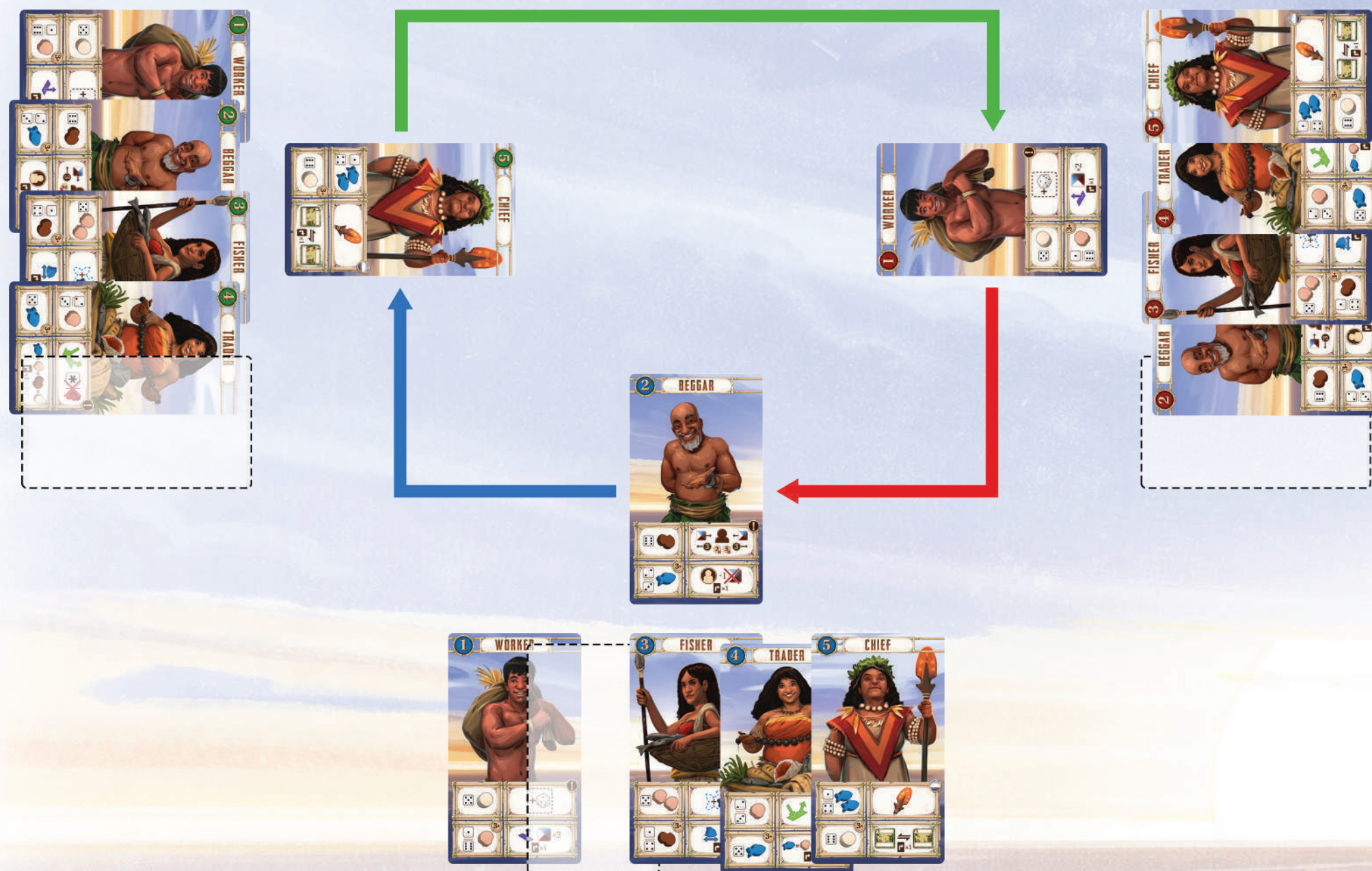
Ha nincs kijátszott törzsfőnökkártya ebben a fordulóban: A kezdőjátékos nem változik.

Ha egy vagy több kijátszott törzsfőnökkártya van ebben a fordulóban: Az a játékos lesz a kezdőjátékos a következő fordulóban és veszi el a kezdőjátékos-jelölőt, aki a törzsfőnökkártyát kijátszók közül az utolsó a lépéssorrendben.

Ezután az összes játékos átadja a vezetőkártyát, amit kijátszott ebben a fordulóban, átadja a tőle balra lévő játékosnak, aki a kezébe veszi.

Ennek eredményeképpen minden játékosnak 5 vezetőkártyája lesz, de nem feltétlenül 1 mind az 5 különböző fajtából.

Új forduló kezdődik az **1. fázissal**.



VÉGSŐ PONTOZÁS



Minden játékos győzelmi pontokat kap a felfogadott nomádjai után, mind a kultúratábláján képpel felfelé lévőkért, mind az utazáspaklijában képpel lefelé lévőkért egyaránt.

Vedd le az összes nomádot a kultúratábládról, és rendezd csoportokba a győzelmpont-fajtájuk szerint.



A feltüntetett győzelmi pontokat kapod (ebben a példában 4-et) minden felfogadott "raktár" nomádodért.



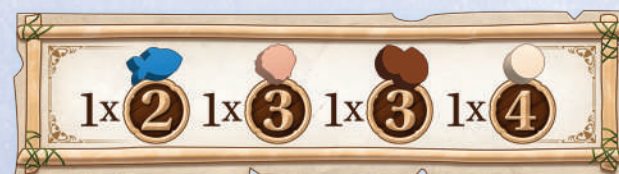
A feltüntetett győzelmi pontokat kapod (ebben a példában 2-t) minden, a játéktáblára lerakott szobrodért.



A feltüntetett győzelmi pontokat kapod (ebben a példában 4-et) minden, a játéktáblára lerakott telepeseért.



A feltüntetett győzelmi pontokat kapod (ebben a példában 1-et) minden felfogadott nomádodért, beleértve ezt is.



A feltüntetett győzelmi pontokat kapod (ebben a példában 2/3/3/4-et), ha van legalább 1 halad/kagylód/kókuszod/gyöngyöd a raktáradban a játék végén.

Nem kapsz plusz pontokat, ha több van egyfajta áruból.

A fenti példában legfeljebb 12 győzelmi pontot kaphatsz (2+3+3+4), ha van legalább egy minden fajta áruból a raktáradban.

Ha több mint egy ilyen győzelmi pont feltétellel rendelkező nomádod van, az áruk **ISMÉT** számítanak annál a nomádnál.



A feltüntetett győzelmi pontokat kapod (ebben a példában 3-t) minden különböző színű virágért, amit begyűjtöttél (legfeljebb 5 szín, megjelölve A-E betűvel).

Azok a nomádok, amiken ugyanaz a virág szerepel, nem adnak plusz pontot a virágpontozásnál.

A többi pontozás szempontjából ezek a nomádok ugyanúgy számítanak, mint a többi felfogadott nomád.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén az egyenlő játékosok közül az a nyertes, aki közülük utolsó a lépéssorrendben az utolsó fordulóban.

Megj.: A törzsfőnök képességét **nem** használjátok a játék utolsó fordulójában, ezért az a játékos marad a kezdőjátékos a játék végéig, aki a kezdőjátékos volt az utolsó forduló kezdetén.

PONTOZÁSPÉLDÁK

1. PÉLDA

István játékba hozott 2 telepest és felfogadta az alábbi 9 nomádot:



Ennek megfelelően, István a következő győzelmi pontokat (GYP) kapja azon felül, amit már megszerzett a játék során kókuszeldásból a baloldali nomád használatával, ill. a koldusnak adott adományokért:

- A baloldali nomád 5 GYP-t ad felfogadott “raktár” nomádokért; 2 felfogadott “raktár” nomádért -> 10 GYP
- A következő 3 nomád ad együtt 3 GYP-ot felfogadott nomádonként; 9 felfogadott nomádért -> 27 GYP
- A négy virágos nomádból csak a 3 felső pontozódik, a második kék nem ér pontot. Ez ad 7 GYP-t virágszínenként; 3 virágszínért -> 21 GYP
- Az utolsó nomád 5 GYP-t ad minden telepeseért, amit István játékba hozott. István 2 telepest hozott játékba -> 10 GYP

NOMÁDOKÉRT KAPOTT ÖSSZPONTSZÁM: 68 GYP

Mivel ezek közül egy nomád sem mutat győzelmi pontot az árukért vagy szobrokért, István raktárban lévő áruai és a szigeteken lévő szobrai nem adnak pontot neki.

2. PÉLDA

Lajos raktárában van 3 hal, 1 kagyló és 1 gyöngy a játék végén, és az alábbi 8 nomádot fogadta fel 5 különböző szigeten (5 szobrot rakott le):



Ennek megfelelően, Lajos a következő győzelmi pontokat (GYP) kapja azon felül, amit már megszerzett a játék során a koldusnak adott adományokért:

- A 3 baloldali nomád együtt 6 GYP-t ad lerakott szobrokért; 5 lerakott szoborért -> 30 GYP
- A következő 4 nomád együtt 10 GPY-ot ad a halakért (csak 1 hal pontozódik), 14 GYP-ot a kagylóért és 18 GYP-ot a gyöngyért -> 42 GYP
- Az utolsó nomád 1 GYP-ot ad felfogadott nomádonként; 8 felfogadott nomádért -> 8 GYP

NOMÁDOKÉRT KAPOTT ÖSSZPONTSZÁM: 80 GYP

Mivel ezek közül egy nomád sem mutat győzelmi pontot a telepeseikért, Lajos nem kap pontot a játékba hozott telepeseiért.

IMPRESSZUM

Játéktervezők: Louis & Stefan Malz

Illusztrátor: Andrew Bosley

Grafikai tervező: Sebastian Koziner

Vezető fejlesztők: Caezar Al-Jassar és Simon Milburn

Társfejlesztők: Brett J. Gilbert és David Digby

Játékszabály-szerkesztők: Simon Milburn, Paul Grogan és a Gaming Rules! csapat

Vezető játéktesztelők: Anke Binnewies, Andy Butz, Claudio Pendolino, Timo Weil, Oliver Westphal, Olly

Pilsworth, Phil Underwood és Paul Martyn Berrow

Játékszabály-fordítás: Gusztly (rozvanyia@gmail.com)

Játéktesztelők: Játéktesztelők a Playtest UK Cambridge, UK Games Expo 2019 és Essen Spiel 2019 rendezvényen. Becc és Ben Dobie, Christine Schwede és barátai, David Digby, David Ellis, Pete és Karen Waite, Miguel Conceição, Antonio “moonnoise” Fernández Díez, Kortes Serrano de la Hoz, Mich Van Impe, Koen Van Trappen, Philippe Keppens, Tom Phillis, Angel Dalton, Jen Combs, Mike Emanuel és Alicia Bloom

Louis & Stefan Malz szeretne köszönetet mondani az összes játéktesztelőnek, különösen Anke Binnewies-nak, Andy Butznak, Claudio Pendolinonak, Timo Weilnek és Oliver Westphalnak



**GAMING
RULES!**



*A Tungaru a különböző kultúrákból álló
csapat által kifejlesztett mű.*

*Mindig az volt a szándékunk, hogy egy
kimagasló játékot hozzunk létre, ami azokból a
kis csendes-óceáni szigetek (mint pl. Lapita)
korai tengeri kultúrájából merít, amelyek nagy
részét még a mai napig is rejtély övezi.*

*Nagy erőfeszítést tettünk, hogy annyira érzékeny
legyen kulturálisan, amennyire csak lehet,
inspirációt merítve ezekből a kultúrákból, de
igyekeztünk nem félrevezető vagy sértők lenni.*



FÜGGELÉK

VEZETŐBÓNUSZOK

Vezetőbónuszok részletes leírása:



Amikor végrehajtasz egy begyűjtés akciót, a begyűjtött árut kétszer kapod meg. Ez csak akkor használható, amikor úgy kapsz árut, hogy kockát raksz le a játéktáblára, és nem használható semmilyen más esetben (mint pl. amikor a vezető akciójával kapsz árut).



Amikor felfogadás akciót hajtasz végre, egy általad választott áruval kevesebbet kell elköltened.



Amikor vitorlázás akciót hajtasz végre, végrehajthatod kocka használata nélkül. Ha átlépsz egy harmadik határt, így is ki kell fizetned az 1 halat. Annak ellenére, hogy nem használsz kockát, ez a köröd egy akciójának számít.



Az olyan akciód végrehajtásakor, amihez áruhasználat vagy áru elköltsége szükséges, minden áru egyformának számít. Használhatsz vagy elkölthetsz bármilyen fajta áru(ka)t, bármilyen fajta áru(k) helyett. Csak az áruk számának kell megfelelnie.



Felcserélhetsz 2 választásod szerinti szigeten lévő 2 nomádot egymással. Nem cserélhetsz üres szigettel, lefoglalt nomáddal, bevándorlómezővel, a kultúratábláddal vagy a bevándorlópaklival.

NOMÁDOK

A kultúratáblán képpel felfelé lévő nomádok a következő bónuszokat adják:



Akcióként: Fordítsd meg ezt a lapkát és tedd képpel lefelé a kultúratáblán lévő utazáspaklira. Végrehajthatsz egy vitorlázás akciót. Ne használj kockát ehhez az akcióhoz.



Akcióként: Fordítsd meg ezt a lapkát és tedd képpel lefelé a kultúratáblán lévő utazáspaklira. Végrehajthatsz egy letelepedés akciót. Költs el 1 halat (2 helyett), hogy lerakj egy telepest egy, a hajóddal szomszédos szigetre. Ne használj kockát ehhez az akcióhoz.



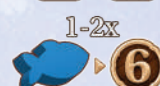
Amíg ez a nomád képpel felfelé van a kultúratáblán, növelheted vagy csökkentheted minden kockád értékét eggyel, mielőtt használod.

Ha több ilyen nomádod van, többször növelheted vagy csökkentheted az értéket. Például: ha 2 ilyen nomádod van képpel felfelé a kultúratáblán, kettővel növelheted vagy csökkentheted minden kockád értékét mielőtt használod.

Fontos: Nem "csökkentheted" a kockád értékét 1-ről 6-ra, és nem "növelheted" a 6-ról 1-re!



Amíg ez a nomád képpel felfelé van a kultúratáblán, 2 további tárolóhelyed van, amit ugyanúgy használhatsz, mint a szokásos 6 tárolóhelyedet.



Akcióként: Használj egy megfelelő értékű kockát és tedd erre a nomádra, hogy eladj 1 feltüntetett árut a raktáradból, visszatéve a közös készletbe. Azonnal megkapod a feltüntetett győzelmi pontokat, és mozgasd a jelződet a győzelmpont-sávon.

Akcióként: Használj egy megfelelő értékű kockát és tedd erre a nomádra, hogy eladj feltüntetett áru(ka)t a raktáradból visszatéve a közös készletbe. Az eladható áru mennyisége a nyíl fölött látható. Azonnal megkapod a rányomtatott győzelmi pontokat, és mozgasd a jelződet a győzelmpont-sávon.

Akcióként: Használj egy tetszőleges értékű kockát és tedd erre a nomádra, hogy eladj 1 feltüntetett árut a raktáradból, visszatéve a közös készletbe. Azonnal megkapod a feltüntetett győzelmi pontokat, és mozgasd a jelződet a győzelmpont-sávon.

Akcióként: Használj egy tetszőleges értékű kockát és tedd erre a nomádra, hogy eladj feltüntetett áru(ka)t a raktáradból visszatéve a közös készletbe. Az eladható áru mennyisége a nyíl fölött látható. Azonnal megkapod a rányomtatott győzelmi pontokat, és mozgasd a jelződet a győzelmpont-sávon.

Amíg ez a nomád képpel felfelé van a kultúratáblán, az 1. fázisban megkapod a feltüntetett árut. Dobjatos a kockával és vedd el az árut. Ha több ilyen nomádod van, az összes feltüntetett árut megkapod.