

Marco Pranzo

Remo Conzadori

# MANITOBA



dip games





# JÁTÉKTARTOZÉKOK



**36 Krí indiánfigura**  
(játékosonként 9)



**66 árujelölő**  
(10 sastoll, 14 bogyó, 14 bölény, 14 ló és 14 kenu)



**2 sasfej**  
(1 a kezdőjátékosnak és 1 a játékkörök jelölésére)



**26 évszakkártya**  
(2 tél, 2 tavasz, 8 nyár, 8 ősz)



**1 totemoszlop**  
(amely 5 fakorongból áll)



**20 kagylópénzlapka**



**4 játékossegédlet**



**A vadász ösvénye** →

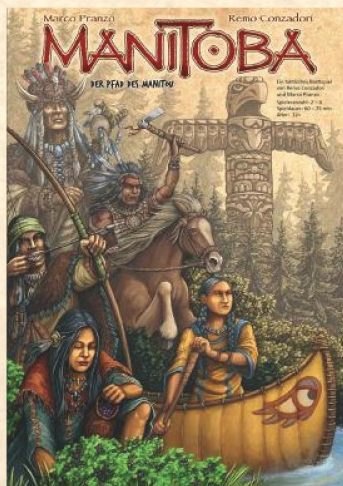
**1 látomástábla**  
(amely 4 ösvényből áll)



**12 pontozólapka**



**4 50/100 pontjelölő**



**1 játékszabály**



Indián sátor

Szertartás helyszíne

Totemoszlop helye

Szertartás helyszíne

Faluközpont



4 falutábla  
(játékosonként 1)

Raktár



A sámán ösvénye

A harcos ösvénye

A gyűjtő ösvénye



1 pontozósáv



6 területlapka,  
amelynek mindegyike 5 tájípust  
tartalmaz (erdők, prék, dombok,  
tavak és hegyek).



# A JÁTÉK (ÉLJA)

*Ez a játék a zöld dombokkal, a fenséges hegyekkel, a nagy tavakkal és a végtelen prérivel, erdőkkel rendelkező kanadai Manitoba tartományban játszódik. A különböző évszakok és a természet szépségével összhangban, az itt élő lakosság életében osztoztok.*

*A játékosok a Kri indiánok különböző klánjait képviselik, akik az anyagi jólétről, a klán szellemi fejlődéséről gondoskodnak.*

*Az ős végére, végül minden klán összejön, hogy együtt döntsenek az új vezető személyéről a legelőrehaladottabb klánból!*



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Válogasd szét az árujelölőket típusonként és a tedd az asztal közepére őket, mint egy általános készlet. A játékosok számától függően, csak az alábbi árukra van szükségetek (a többletet tegyétek vissza a játék dobozába):

Játékosok száma		
2	Minden árutípusból 10	7
3	Minden árutípusból 12	8
4	Az összes árutípus	összes

2. Véletlenszerűen válasszatok ki azokat a területlapkákat, amiket használtok a játékban (mindig egy lapkával többet, mint ahány játékos van). A lapkákat úgy tegyétek le, hogy mindegyik szomszédos legyen legalább két másik lapkával. Az alternatív előkészületeket a szabályfüggelékben találjátok. Ezek a lapkák képezik az egész vidéket!

3. Ezután, tegyetek mindegyik területlapka tájtipusára jellemző árujelölőt (azaz, 1 boggyó minden erdőre, 1 sastoll minden hegyre, stb.).

4. Helyezd a pontozósávot elérhető közelségbe.



5. Az 50-es és 100-as pontjelölőt tedd a pontozósáv „0-ás” mezője mellé.

6. Mindannyian válasszatok egy szint, vegyetek magatokhoz egy falutáblát és 9 indiánjelölőt a választott színetekben. Ebből a 9 indiánból 3-at tegyetek az indiánsátorra, 5-öt a faluközpontra és egyet a pontozósáv „0” mezőjére.

7. Helyezd a játéktérre a négy részből álló látomástáblát.



8. Tedd a kagylópénzlapkákat a játéktér mellé, a 2-es győzelmi pontértékükkel felfelé. A lapkák száma a játékosok számától függ (a többit tegyétek vissza a játék dobozába):

Játékosok száma	Kagylópénzlapkák száma
2	12
3	16
4	összes







9. Keverd össze jó alaposan a 12 pontozólapkát és képpel lefelé fordítva, hagyd a játékterület közelében.

10. Az első aktív játékos az lesz, aki utoljára járt Manitobában. Ha még senki sem járt ott, akkor elsőként a legfiatalabb játékos kezd. Ez a játékos, mintegy ismertető jelként, vegye magához a totemet és a sasfejet.



11. Válogasd szét az évszakkártyákat az évszakok szerint (tél, tavasz, nyár, ősz), és alkoss mindegyikből egy képpel lefelé fordított paklit.



#### A játékot a „téli napfordulóval” kezditek!

12. 2 vagy 4 játékos esetében mindkét téli kártyát képpel felfelé helyezd le: a bal oldalra kerüljön a „téli napforduló” kártya (1. téli kártya), a jobb oldalra pedig a 2. téli kártya. 3 játékos esetében, csak a „téli napforduló” kártyát helyezitek le, a 2. téli kártyát távolítsátok el a játékból. (Ez garancia arra, hogy minden játékos egyenlő arányban lesz aktív játékos.)



13. Tedd a kisebbik sasfejet (körjelölőt) az 1-es téli kártyára.

14. Ezt követően, mindenki a „téli napforduló” kártya alapján készíti elő a játékot (lásd az ábrát) a következő sorrendben: kezdve az aktív játéktostól jobbra ülő játékosal, majd haladva az óramutató járásával egyező irányba, egészen az aktív játékosig:

- Mindenki vegyen el a készletből 1 bogyót, 1 lovat, 1 bölényt és 1 kenut, amit tegyen a falutábla raktárterületének a legalsó részére, az árutípussal egyező mezőre.



- Vegyé el a faluközponból 1 Krí indiánjelölőt (nem az indián sátorból!) és tedd azt a területlapkákból álló vidékre (azaz, egy olyan lapkára, amit még nem foglalt el egy másik Krí indián), majd vedd el az adott táj áruját és tedd a raktárad megfelelő mezőjére.

**Fontos:** A raktármezőket mindig alulról felfelé töltitek fel! Amikor megszerzel egy árut, az árutípusának megfelelően mindig a legalsó, üres mezőre tedd le, és így tovább. Egyes feltöltött raktármezők között nem lehetnek rések, üres mezők. Ha ilyen van, akkor csúsztasd lefelé a felette lévő árukat, hogy megszüntesd a rést. Minden raktármezőn csak egy áru lehet.

- A játék előkészítése után, mindannyian áthelyezhettek a faluközponból egy saját Krí indiánt a látomástábla egy választott ösvény legalsó mezőjére. A választott ösvény mezőjutalmát azonnal megkapjátok (lásd *A látomástábla ösvényei* részt).

15. Miután teljesen befejeződött a játék előkészítése, a kisebbik sasfejet mozgasd jobbra, az első téli kártyáról a következő évszakra:

- 2 vagy 4 játékos esetében: a már lehelyezett 2. téli kártyára.
- 3 játékosnál: az első tavaszi kártyára. (Az évszak változik, így ennek a végére fektesd a tavaszi kártyákat. Lásd *Az évszak-változás* részt.)

16. A játék az aktív játékos körével indul.



# A JÁTÉK MENETE

A játék több körön keresztül tart. Minden körben van egy aktív játékos, aki elvégezhet egy vagy két aktív akciót, míg a többiek, a passzív játékosok csak egy passzív akciót hajthatnak végre. Egy játékkör végén (a tél kivételével), egy eseményre vagy egy pontozásra kerül sor.

**Minden játékkör a következő lépésekből áll:**

## 1. Akciók:

- Az aktív játékos kiválasztja a totemoszlop egyik korongját (lásd, „Akcióválasztás a totemoszlop használatával” részt), majd elvégzi a hozzákapcsolódó akciót (akcióit).
- Ezt követően, a passzív játékosok hajtanak végre egy akciót az óramutató járásával egyező irányba haladva.

## 2. Egy játékkör vége:

- Egy eseményre, vagy egy pontozásra kerül sor (a tél kivételével).
- A sasfej átkerül a következő évszakkártyára (az évszak változhat).
- Változik az aktív játékos.

A játék 16. kör után (3 játékos esetében a 15. kör után) ér véget az utolsó őszi pontozással (5. kártya).

## 1. AKCIÓK

**Az aktív játékos akciói:**

Az aktív játékos elvégezheti a „terület-” és a „látomás ösvénye” akciót, vagy pedig az „ébredés” akcióját. A legtöbb esetben az árugyűjtés és a haladás érdekében, a „terület- és a látomás ösvénye” akciókat választja. Ezért, az aktív játékos azt a színű korongot (szférát) választja ki, ahol ő aktív szeretne lenni. Mindegyik szín egy adott típust jelent:

	Terület	Látomás ösvénye
Barna	Prérik, ahol a bölények élnek.	A vadász ösvénye
Zöld	Erdők, ahol a bogyók nőnek.	A gyűjtő ösvénye
Bézs	Dombok, ahol a lovak legelnek.	A harcos ösvénye
Fehér	Hegyek, ahol a sastollakat találod.	A sámán ösvénye
Kék	Tavak, ahol kenura van szükséged.	Nincs ösvénye

**Akcióválasztás a totemoszlop használatával:**

Az aktív játékos a totemoszlop korongjait annál a színnél emeli le, ahol ő aktív szeretne lenni, tehát amelyik akciót végrehajtja, rajtahagyva a tetején lévő többi korongot. Ezt követően, a leemelt korongkupacot átfordítja úgy, hogy a választott színe van felül. Azok a korongok, amik előtte a tetején voltak, azok most alulra kerülnek.

Ezt a leemelt korongkupacot a két szertartás helyszíne közé helyezi és a sasfejet a felső korong tetejére rakja (ez az a korongszín, amilyen akciót választott). Az összes többi totemkorongot a faluja mellett hagyja. Ebben a szférában most elvégez egy „terület-” és egy „látomás ösvénye” akciót.

**Például:** Kati az aktív játékos. Az akcióit a prérin (barna) akarja végrehajtani. Ezért a totemoszlopot a barna korongnál választja szét, és leemeli a tetején lévő korongokkal együtt (bézs és a zöld), majd ezt a korongkupacot a faluja totemoszlop helyszínére helyezi úgy, hogy a barna korong lesz a tetején.



Az akciókat nem kötelező végrehajtani. Az aktív játékos mindkettő akciót elvégezheti, vagy csak az egyiket, de dönthet úgy is, hogy egyiket sem hajtja végre.

**Fontos:** Minden akciót csak egyszer lehet elvégezni, azaz egy „terület-” és/vagy egy „látomás ösvénye” akciót. Ebből eredően, az aktív játékos nem mondhat le egy akcióról (pl. „területakcióról”), hogy elvégezzen helyette kétszer egymás után egy ugyanolyan akciót (pl. „látomás ösvénye” akciót). Ezt még akkor sem tudja végrehajtani, ha az egyik akció nem megoldható. Ha az aktív játékos az akciója miatt a „tavak” területét (kék) választja, akkor csak egy „területakciót” hajthat végre, mivel a kék területnek nincs „látomás ösvénye” akciólehetősége.

Egy játékos szabadon kiválaszthatja, hogy az akcióit milyen sorrendben végzi el. Abban az esetben, amikor az aktív játékos nem akar akciót végrehajtani, akkor is választania kell egy színt/korongot és a fentiek szerint elhelyezni, hogy a passzív játékosok elvégezhesék az akciójukat.



## Területakció:

A területakció révén az aktív játékos egy Krí indiánt telepít a faluközpontjából egy nem foglalt terület-típusra, vagy áthelyezi az egyik indiánját egy területről egy szomszédos, nem foglalt területre, olyan szférán (szín/korong) belül, amit választott. Vegye el az adott területen fekvő árujelölőt (ha van ott) és azt azonnal tegye

- a falutáblája megfelelő raktármezőjére,
- **vagy** ha lehetséges, a szertartása egyik helyszínére (lásd, „A szertartás helyszínei” részt).

**Megjegyzés:** A sastollaknak nincs raktármezője. Ezek a tollak bármelyik raktármezőre vagy bármelyik szertartási helyre lehelyezhetők, mert „joker áruk”. De vigyázat: A tollakat minden évszak végén, a pontozás után le kell adni.

Ha egy játékos nem tud a raktármezőjére, sem a szertartása helyszínére árut lehelyezni, mert tele van az adott hely, akkor az áru visszakerül az általános készletbe.




### Nem foglalt – üres terület:

A **nem foglalt** terület az, ahol nem tartózkodik egyetlen Krí indián sem (egyik játékosé sem). Nem állhat minden egyes területen egynél több indián. A nem foglalt terület egy árut tartalmazhat, vagy üres lehet. Egy ilyen területen egynél több áru soha nem lehet.

Az **üres terület** az, ahol sem indián, sem árujelölő nem található.

## A „látomás ösvénye” akció

A „látomás ösvénye” akció során a játékos a választott akciója színében, a faluközpontjából helyez át egy Krí indiánt az adott színű ösvény mezőjére (az ösvény legalacsonyabb, vagy balszélső mezőjére), feltéve, ha még nem tett indiánt ehhez az ösvényhez.

Ha már van ezen az ösvényen indiánja, akkor ahelyett, hogy indiánt helyezne ide, ezt az indiánt mozgassa előre egy mezővel, és a jelzett fejlesztési bónuszt azonnal megkapja. A legtöbb bónusz egyszeri előnyt biztosít, de van olyan, amely folytonos előny. Ezt a folytonos előnyt egy  szimbólum jelzi. Találkozhattok még olyan előnnyel is, ami csak az első játékosnak jár, aki belép az adott mezőre (L). A játékosoknak az egyes látomás ösvényeken nem lehet egynél több indiánjuk.

A fejlesztési bónuszok leírását „A látomástábla ösvényei” részben találjátok.

**Például:** Kati a második akciójával a barna ösvényen lévő indiánját egy mezővel előre mozgatja, és azonnal megszerzi a jelzett bónuszt. Ebben az esetben 3 pontot kap, mivel az ő indiánja volt az első, aki erre a mezőre lépett.

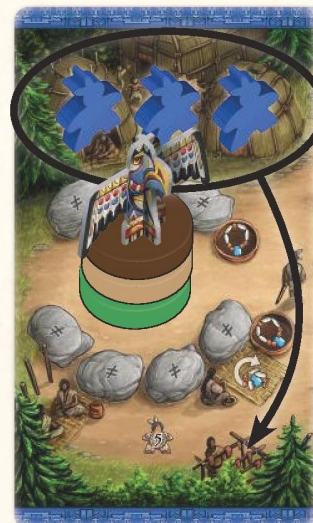


## Az „ébredtítés” akciója

A „terület” és a „látomás ösvénye” akció helyett az aktív játékos választhatja az „ébredtítés” akcióját. Ha ezt az akciót választja, akkor a másik kettőt nem hajthatja végre.

Ehhez az aktív játékosnak annyi korongot kell eltávolítania a totemoszlopról, amennyit csak szeretne, megfordítja a korongkupacot, lehelyezi a faluközpontjára és ráteszi a sasfejet (ugyanúgy hajtja végre, mint a „terület”- vagy a „látomás ösvénye” akció). Azonban, ennél az akciónál nem a felső korong színe számít, hanem a leemelt korongok száma, amit a falu központjára tett. Ez a szám a Krí indiánok maximális számát jelenti, akiket az aktív játékos felébredt. Az ébredtítéssel az indián sátorban lévő indiánokat aktiválja azzal, hogy a sátorból a faluközpontra kerülnek. Csak a faluközpontban lévő indiánokkal lehet „terület”- és „látomás ösvénye” akciókat végezni. Az aktív játékos megteheti, hogy több korongot vesz fel, mint amennyi indiánt felébredt.

**Például:** Kati az aktív játékos és a totemet 3 koronggal helyezte a faluközpontjára. Mivel nincs a falujában indián, amivel akciókat tudna végrehajtani, ezért döntött úgy, hogy „felébredtíti” az alvó Krí indiánjait. Leemelt a totemoszlopról 3 korongot és 3 indiánját telepítette át a sátorból a faluközpontjába.





### A passzív játékosok akciója:

Az aktív játékos fordulója után, most minden passzív játékos végrehajthat egy passzív „terület”- vagy egy „látomás ösvénye” akciót, kezdve az aktív játékos balján ülő játékosal. A passzív játékosok csak egy akciót végezhetnek el, de ehhez az aktív játékos falujában lévő korongkupac bármelyik színű korongját választhatják (és nem használhatják fel a falun kívüli korongok színét).

**Például:** Kati az aktív játékos és meghatározza a totem összetételét. A falu központja zöld, bézs és barna korongokat tartalmaz. A következő passzív akciók valósulhatnak meg: egy „területakció” az erdőn, vagy a prérin, vagy egy „látomás ösvénye” akció a gyűjtő, a harcos vagy a vadász ösvényén.



### A passzív „területakció”:

A passzív játékos az egyik indiánját a faluközpontról áttelepíti a választott szféra színében álló nem foglalt, szabad területére.

**Fontos:** Ehhez a passzív játékosnak (az aktív játékosal ellentétben), az alábbiakat kell betartani: a területnek szomszédosnak kell lennie azzal a területtel, amely már tartalmazza ennek a játékosnak egy Krí indiánját (nem fontos, hogy a terület azonos típusú legyen).

**De:** Ha a passzív játékosnak egyáltalán nincs indiánja semelyik területen, akkor nem kell szomszédosan lehelyeznie a Krít. Egy másik lehetőség, hogy a passzív játékos áthelyezi azt az indiánját, amely már egy adott területen áll, egy szomszédos, az általa választott szféra színében lévő területre. Végül vegye el az adott területre helyezett árut (ha van ilyen) és tegye a megfelelő raktármezőjére, vagy a faluja szertartás helyszínére.

### A passzív „látomás ösvénye” akció:

Ehhez a passzív játékosnak a faluközpontjából kell lehelyeznie a választott szféra színében lévő ösvényre egy Krí indiánját, vagy ha már van ezen az ösvényen indiánja, akkor azt léptesse egy mezővel előre és vegye el a mező bónuszát.

## 2. A KÖR VÉGE

Miután minden játékos sorrendben elvégezte az aktív és a passzív akcióját, az évszakkártyától függően egy eseményre vagy egy pontozásra kerül sor.

### Esemény:

Azok az évszakkártyák, amelynek egy „?” van a hátulján, azok egy eseményt ábrázolnak. Kezdve az aktív játékosal, ezt az eseményt mindig a játék sorrendjében, haladva az óramutató járásával azonos irányba és egymás után kell lefolytatni.

A különféle események részleteit, lásd a *Szabályfüggelékben*.

### Pontozás:

Egy évszak 3. és 5. körének végén pontozásra kerül sor. A pontozólapkák a szerzett pontszámokat ábrázolják.

**Fontos:** Egy raktártípusban az összes árut pontozni kell.

A pontozólapkák az alábbi lehetőségeket ábrázolják:

- **Egy árutípus:** Minden játékosnak pontoznia **kell** ezt az árut. Kivétel: Az a játékos, aki elérte a látomás ösvényén azt a mezőt, amely lehetővé teszi neki, hogy lemondhasson (de nem muszáj) az adott árutípus pontozásáról.
- **Két árutípus egyike:** Minden játékos válasszon pontosan egy árutípust a két lehetséges áru közül, hogy pontozza. A választott árut pontoznia kell mindenkinek, a másikat **nem lehet** (amit nem választott). Kivétel: Ha egy játékos elérte mindkét árutípus esetében a látomás ösvényén azokat a mezőket, amely mentesíti őt a pontozás alól, akkor ezt a kötelező pontozást nem kell végrehajtania (de nem muszáj).
- **Pontozd azt az árutípust, amelyből a legtöbb van:** Ebben az esetben a játékosnak azt az árutípust kell pontoznia, amelyből a legtöbb áll rendelkezésére. Ha ez több, különféle típusú árua vonatkozik, akkor bármelyiket választhatja közülük, de csak egyfélért pontozhat, nem pedig több, különféle árut. Ha ezen áruk kötelező pontozása alól mentesül a játékos (vagy az összes áru alól, ha neki van a legtöbb a különféle árukból), akkor teljesen lemondhat a pontozásról.





## Pontozási eljárás:

Kezdve az aktív játékkal, minden játékos, aki pontot szerez egy áruért, a következő lépéseket végzi el:

1. A játékos az adott raktárszekció pontozandó árujának a legmagasabban álló darabja melletti értéket szerzi meg, és ezt lelépi a pontozósávon. Ha olyan árut kell pontoznia, amely nincs a raktárában, akkor -2 pontot kap.
2. Az adott raktárszekció a pontozása után (még akkor is, ha más áru van ott, pl. toll), a játékos tegye vissza az összes árut a készletbe.
3. A pontozott raktárszekciónak megfelelő területekről vegye vissza a Krí indiánjait és tegye azokat az indián sátorba (pl., a dombokról, ha a lovakat pontozták; később ezeket az indiánokat először fel kell ébreszteni).
4. A játékos most az általános készletből tölti fel az adott üres terület helyeit a megfelelő árutípussal. Amennyiben a készletben nem áll rendelkezésre elégséges számú árutípus, úgy döntse el, hogy mely területeket hagyja üresen.

Mindenkinek azonnal rögzítenie kell a pontozósávon a szerzett pontszámokat úgy, hogy Krí indiánjával ezt lelépi. Amint valaki áthaladt az 50-es ponthatáron, vegyen el egy 50/100-as pontjelölőt és az 50-es oldalával felfelé, tegye a faluja mellé, majd a szokásos módon folytassa a pontozást. Ha másodsorra is eléri az 50-es ponthatárt, a pontjelölőjét fordítsa át a 100-as értékre.

## A pontozást követő különleges lépések az évszak végén:

A pontozást követően a tavasz és az nyár végén, távolítsd el a raktárban lévő összes tollat és tedd vissza az általános készletbe. (Ha ebből kifolyólag rések keletkeznek a raktárszekciók mezőin, akkor az ott lévő más árukat rendezd el a szabályok szerint.) A szertartás helyszínein lévő tollakat nem kell eltávolítani.

Most minden játékos vegye vissza a hegyeken található Krí indiánját és tegye az indián sátorába. Az üres hegyvidéki területeket töltsétek fel a készletből tollakkal. Ezt követően minden játékos felébresztheti az egyik indiánját. Ha valakinek nincs a sátorában Krí, akkor kihagyja ezt a lépést.



## Az évszakkártya változása:

Az esemény vagy a pontozás után mozgasd tovább a sasfejet az aktuális évszakkártyáról a következő kártyára. Feltéve, ha nem maradt már évszakkártya, mert akkor az aktuális évszak befejeződik és a következő évszak kezdődik (az őszi 5. kör után a végső pontozásra kerül sor és a játék véget ér).

Évszakkváltáskor, helyezd le az új évszakkártyákat és tedd a sasfejet az első kártya fölé.

## Évszakkváltás:

Amikor az évszak változik, a jelenlegi aktív játékos a következő évszak (a telet követi a tavasz, ezután a nyár, majd az ősz következik) képpel lefelé fordított pakliját veszi fel és az alábbi módon helyezi le:

Válassz ki a két pontozókártyát, amelynek a hátulján egy 3-as és egy 5-ös van, és egyelőre tedd félre. A maradék hat kártyát, aminek a hátulján egy „?” szimbólum van, keverd össze és válassz véletlenszerűen hármat belőlük. A többi kártyát távolítsd el a játékból. Az első két kártyát a „?” hátlappal helyezd le, a következőt a 3-sal, ezt követően ismét egy „?” hátlapú kártyát tegyél le, és végül, az 5-ös lappal zárd a sort.



Most fordítsd át ezeket a kártyákat képpel felfelé. Húzz fel egy pontozólapkát a képpel lefelé fordított kupacból és tedd a 3-as kártya jelzett részére. Ugyanígy, húzz fel véletlenszerűen egy másik lapkát, azt pedig helyezd az 5-ös kártya jelzett területére.



### Az aktív játékos változtatása:

A totem és a nagy sasfej átkerül az új aktív játékoshoz. A kör aktuális kezdőjátékosa még vegye magához a faluja melletti korongkupacot és anélkül, hogy átfordítaná, tegye ezt a kupacot a faluján lévő totemoszlop tetejére (ehhez fel kell emelnie a kisebbik sasfejet, de majd visszateszi rá). A kész totemoszlopot ezt követően adja át a bal oldalán ülő, a következő kör aktív játékosának.

**Például:** A kör befejezése után Márta lesz az aktív játékos. Kati felveszi a faluja melletti korongkupacot, amit a faluja korongjainak a tetejére tesz és az egész totemoszlopot átadja Mártinak.



## A SZERTARTÁS HELYSZÍNEI

Minden játékosnak két szertartási helyszín található a falujában – az egyik 3, míg a másik 4 áru számára. Minden alkalommal, ahányszor egy játékos árut szerez, eldöntheti, hogy a megfelelő raktármezőre teszi azt, vagy átmenetileg az egyik szertartás helyszínén tárolja.

Egy szertartás helyszínén **nem** tárolhatsz kettő vagy több azonos típusú árut, és az egyes szertartási mezőkön egynél több áru nem lehet.

**Például:** Andris 3 mezős szertartási helyszínén már van egy bogyó és egy toll. Most szerez egy újabb tollat. Erre a hármás helyszínre nem helyezheti le a második tollat, de leteheti a négymezős szertartási helyszín egyik mezőjére, vagy bármelyik raktárszekciójára.



Miután egy szertartási helyszín feltöltésre került (az összes mezőn áru van), az ott tárolt árut **azonnal át kell** helyezned a megfelelő raktárszekcióba (a tollak bárhova lehelyezhetők).

### Kagylópénzlapkák:



Az a játékos, aki feltölt egy szertartás helyszínt, **azonnal** megszerez egy kagylópénzlapkát, amit tegyen a faluja mellé az aktív oldalával felfelé (2 pont ábrázolásával). Ha elfogy a kagylópénz készlete, akkor már nem fog ilyenhez hozzájutni.

Ha a nagyobb szertartás helyszínt fejezed be, szintén átfordíthatsz egy inaktív kagylópénzlapkát (ha alkalmazható) az 1-es győzelmi pontértékével felfelé, így újraaktiválsz.



**Bármikor, akár többször** a fordulód során, annyi kagylópénzt használhatsz fel, amennyit csak akarsz, azokat is beleértve, amiket az aktuális körödben szerezted meg, vagy aktiváltál.

**Fontos:** Az utolsó körben (az 5. őszi körben), a kagylópénz már nem használható!

A kagylópénzlapkák felhasználhatók:

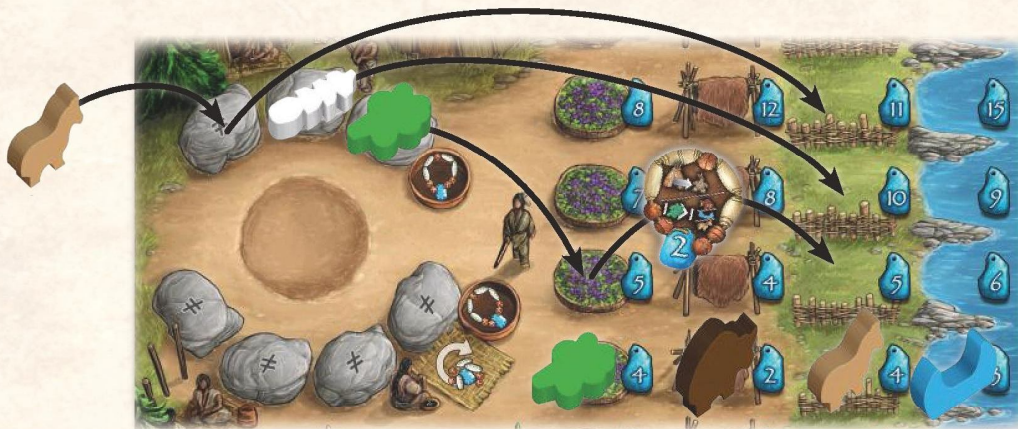
- Egy alvó Kri felébresztésére (tedd át az indián sátorból az indiánjelölőt a faluközpontodra),
- **vagy** cseréld le egy bogyót a készletedből egy másik árutípusra. Helyezd át a bogyót a megfelelő raktármezőről egy másik árutípus raktárszekciójának mezőjére, és innentől ez a bogyó az adott árutípusként működik.

Amikor felhasználasz egy aktív kagylópénzlapkát, fordítsd át az inaktív oldalára. Ez az inaktív kagylópénz már nem használható fel (csak újraaktiválás után válik ismét használhatóvá).

A játék végén minden aktív kagylópénz 2 pontot ér, az inaktívak 1 pontot.



**Például:** Az aktív játékos Andris, aki a „területakcióval” kezdte a fordulóját és kapott egy lovat. Ezt a lovat a három mezős szertartás helyszínére helyezte, amivel fel is töltötte a helyszínt. Innen minden áruját áthelyezi a megfelelő raktárszekcióba (mielőtt a második akcióját, a „látomás ösvénye” akciót végrehajtaná). A tollat bármelyik raktárba beteheti, kiválasztja a ló raktárt. Ezen felül kap egy kagylópénzlapkát, amit azonnal felhasznál, hogy egy bogyót lóra cseréljen, és a bogyóraktárja felső bogyóját a ló raktárjába helyezi. Átfordítja a kagylópénzlapkáját az inaktív oldalára. Végül elvégzi a második, a „látomás ösvénye” akciót.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék 16 (3 játékkal 15) kör után, az ős végén fejeződik be a végső pontozással. A pontozás különleges szabályai:

### Az utolsó játékkör különleges feltételei:

- Az utolsó körben (őszi 5. kör) a játékosok **már nem** használhatnak kagylópénzlapkákat.
- A játék végén a végső pontozás előtt, minden játékosnak először fel kell áldoznia mindegyik árutípusból egyet (a toll kivételével): ez azt jelenti, hogy minden raktárszekcióból el kell távolítanod egy árut (feltéve, ha abból van egy).
- **Kivétel:** ha egy játékos elérte a látomástábla Sámán ösvényének utolsó mezőjét, nem kell áldozatot adnia, azaz nem kell semmiféle árutípust eltávolítania.
- Ezt követően, mindenkinek pontoznia **kell** az **összes** raktárszekciójában lévő **összes** árut. Ez alól az a játékos kivétel, aki mentesül a kötelező pontozás alól, mert ebben az esetben pontot szerezhet ezért az áruért, de ez nem kötelező (például azért, hogy ne kapjon mínuszpontokat, mert nincs ilyen áruja).

**Például:** Peti mentesül a bölény és a bogyók kötelező pontozása alól. Először eltávolít egy bogyót és egy bölényt, mert még nem érte el a Sámán ösvényének utolsó mezőjét (lásd a Függelék „Sámán ösvénye” részt). Mivel nem maradt bogyója a megfelelő raktárszekcióban, ezért pontozáskor mínusz 2 pontot szerezne, de ő nem pontozza a bogyóit. Bölénye viszont 4 van a raktárában, ezért úgy dönt, hogy azért elkéri a 8 pontot.



- A pontozás után a Krí indiánjelölőket nem kell visszavenni a területekről és az üres területeket nem kell újratölteni. Az indián ébresztése szintén nem történik meg.

### A győztes játékos:

Adjátok össze a kagylópénzlapkátok pontjait (2 vagy 1 pont) és rögzítsétek a pontozótömbön. A szertartás helyszínén lévő áruk nem számítanak a végső pontszámba. Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, megnyeri a játékot és ő lesz a vezető.



# A LÁTOMÁS ÖSVÉNYE

A látomástábla 4 ösvényből áll, ahol a klánok a spirituális képességüket fejlesztik. A látomásösvény minden szintje tartalmaz egy másik képességet, amit azonnal felhasználhatsz és csak a te klánodra vonatkozik.

## Fontos:

1. A kenu számára nincs látomásösvény.
  2. A látomásösvényre helyezett Krí indiánjelölőt már nem veheted vissza.
  3. Minden egyes látomásösvény a játékosoknak csak egy indiánjelölőjét tartalmazhatja.
  4. Egy ösvény mezőjén egyszerre több játékos Krí indiánja is állhat.
- Először is, a Krí indiánod egy „látomásösvény” akción keresztül lép be az ösvény első mezőjére. Ha később egy újabb „látomásösvény” akciót hajtasz végre ugyanahhoz a színhez kötve, akkor az indiánjelölőd csak told előre egy mezővel. Az adott mezőn feltüntetett bónusz azonnal elérhetővé válik számodra.
  - Amint egy Krí megérkezik az alsó három ösvény utolsó mezőjére, akkor ezt a fejlesztést teljesítette és 5 bónuszpontot kap (azonnal és csak egyszer). Ezt az ösvényt a Krí indiánod már nem folytathatja, de minden alkalommal, ahányszor elvégzed a „látomás ösvénye” akciót, megkapod az adott mező jobb oldalán lévő bónuszt (de nem az 5 pontos bónuszt).
  - Ha egy Krí rálép egy ösvény mezőjére és a bónusz végrehajtása nem lehetséges, akkor azt elpazarolta.

## Minden ösvény különböző képességekre fókuszál:

A vadász ösvénye (bölény/barna):			
	<b>1. mező:</b> Azonnal kapsz 1 pontot.		<b>4. mező:</b> A bölényt nem kell pontoznod.* Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor kapsz egy kagylópénzlapkát.
	<b>2. mező:</b> Azonnal kapsz 1 pontot. Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor 2 pontot kapsz.		<b>5. mező:</b> Azonnal kapsz 3 pontot. Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor 4 pontot kapsz.
	<b>3. mező:</b> Azonnal kapsz 2 pontot. Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor 3 pontot kapsz.		<b>6. mező:</b> Amint elérted ezt a mezőt, azonnal 5 bónuszpontot kapsz, de csak egyszer. Ha már elérted ezt a mezőt, akkor minden alkalommal 2 pontot szerzel, ha ismét elvégzed ezen az ösvényen a „látomás ösvénye” akciót.

A gyűjtő ösvénye (bogyók/zöld):			
	<b>1. mező:</b> Azonnal vegyél el egy bogyót az általános készletből és tedd a megfelelő raktárszekciódba, vagy valamelyik szertartás helyszínére.		<b>4. mező:</b> A bogyókat nem kell pontoznod.* Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor kapsz egy kagylópénzlapkát.
	<b>2. mező:</b> Azonnal vegyél el egy bogyót vagy egy lovat az általános készletből és tedd az árut a megfelelő raktárszekciódba, vagy valamelyik szertartás helyszínére.		<b>5. mező:</b> Azonnal vegyél el egy választott árut az általános készletből és tedd az árut a megfelelő raktárszekciódba, vagy valamelyik szertartás helyszínére.
	<b>3. mező:</b> Azonnal vegyél el egy bogyót vagy egy kenu az általános készletből és tedd az árut a megfelelő raktárszekciódba, vagy valamelyik szertartás helyszínére.		<b>6. mező:</b> Amint elérted ezt a mezőt, azonnal 5 bónuszpontot kapsz, de csak egyszer. Ha már elérted ezt a mezőt, akkor minden alkalommal egy bogyót szerzel, ha ismét elvégzed ezen az ösvényen a „látomás ösvénye” akciót.



### A harcos ösvénye (ló/bézs):

	<p><b>1. mező:</b> Azonnal felébreszthetsz egy Krít.</p>		<p><b>4. mező:</b> A lovat nem kell pontoznod.* Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor kapsz egy kagylópénzlapkát.</p>
	<p><b>2. mező:</b> Állandó hatás: Mostantól már nem kell szomszédosan lehelyezned a Krí indiánod, amikor egy passzív „területakciót” hajtasz végre. Ez azt jelenti, hogy az indiánjelölőd bármelyik nem foglalt területre leteheted azon a színszférán belül, amit választottál. (De amikor egy Krít mozgatsz, az még mindig egy szomszédos területre kell mozgatnod.)</p>		<p><b>5. mező:</b> Azonnal telepítsd át az egyik Krí indiánod a faluközpontból bármelyik nem foglalt területre (és vedd el az árut, ha van még ott).</p>
	<p><b>3. mező:</b> Állandó hatás: Mostantól 1 pontot kapsz minden felébresztett Krí indiánod után (egy kagylópénz akción, egy eseményen, a kör végén, vagy egy „ébresztés akcióján” keresztül).</p>		<p><b>6. mező:</b> Amint elérted ezt a mezőt, azonnal 5 bónuszpontot kapsz, de csak egyszer. Ha már elérted ezt a mezőt, akkor minden alkalommal felébreszthetsz egy Krí indiánod, ha ismét elvégzed a „látomás ösvénye” akciót ezen az ösvényen.</p>

### A sámán ösvénye (sastoll/fehér):

	<p><b>1, 2 és 4-es mezők:</b> Azonnal felhasználhatod ismét az azonnali bónuszod egy másik ösvényen, ahol a Krí indiánod áll.</p> <p><i>Például: Kati elvégez egy fehér „Sámán ösvénye” akciót és a Krí indiánját egy mezővel előre, a másodikra mozgatja. Úgy dönt, hogy a második mező bónuszát felhasználja „A vadász ösvényén” álló Krí indiánja számára. Ezért 1 pontot szerez, amit azonnal le is lép a pontozósávon.</i></p> <p><b>Fontos:</b> A sámánnal mindig csak egy másik ösvény normál bónuszát válthatod ki. Ez az jelenti, hogy megszerzed:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A vadász ösvényén lévő alacsonyabb pontszámot (nem a magasabbat).</li> <li>• Nem kapsz másik kagylópénzlapkát (mivel azt csak egyszer adható, annak, aki elsőként éri el a mezőt).</li> <li>• Az összes többi ösvény utolsó mezőjének jobb oldalán feltüntetett bónuszt (az utolsó mező eléréseért csak egyszer jár az 5 pontos bónusz).</li> </ul>
	<p><b>3. mező:</b> A kenut nem kell pontoznod.* Ha elsőként érkezel erre a mezőre, akkor kapsz egy kagylópénzlapkát.</p>
	<p><b>5. mező:</b> A játék végén, a végső pontozáskor (ősz végén) az összes árut pontozhatod.* Ez azt jelenti, hogy nem kell előzetesen minden raktárszekcióból 1 árut feláldoznod.</p>

\*Ezeknek a mezőknek az elérése mentesít téged bizonyos árutípusok esetében a kötelező pontozás alól.

**Fontos:** Ha a Krí indiánod tovább is halad, a kötelező pontozás alól mentességet, valamint minden állandó hatás továbbra is érvényben marad.



# SZABÁLYFÜGGELÉK

## ESEMÉNYEK (a szimbólumok magyarázata)

	<p>Helyezd át a faluközpontodból az egyik Krí indiánod egy olyan látomás ösvényére, ahol még nincs indiánod, vagy lépj előre egy mezőt az egyik Krí indiánoddal bármelyik látomás ösvényen, ahol jelen vagy.</p>
	<p>Egy terepen mozgasd előre 1 területet az egyik Krí indiánod (egy szomszédos területre). Ha ezen a területen van egy áru, vedd el és tedd a megfelelő raktárszekciódba vagy egy szertartás helyszínére. (A szertartási helyszínekre vonatkozó szabályokat ne feledd!)</p>
	<p>Távolíts el egy Krí indiánod az egyik terepről és tedd azt az indián sátradba.</p>
	<p>Vegyél el egy árut az általános készletből. Válassz a kártyán jelzett áruból. Ha a készletben már nincs az adott típusú áruból, akkor egy másikat kell választanod. Ha egyik lehetséges árutípus sincs az általános készletben, akkor nem választhatsz ezektől eltérőt. Tedd az árut a megfelelő raktárszekciódba vagy egy szertartás helyszínére. (A szertartási helyszínekre vonatkozó szabályokat ne feledd!)</p>
	<p>Távolíts el egy tollat egy raktárszekcióból, ha van ilyen és tedd vissza a készletbe. (Ha ezáltal rés keletkezne az adott raktárszekcióban, akkor csúsztasd le a felette lévő árukat.) Fontos: A szertartás helyszínén lévő tollakat nem távolíthatod el.</p>
	<p>Minden terepen lévő Krí indiánodért kapsz 1 pontot.</p>
	<p>Minden tó terepen lévő Krí indiánodért kapsz 2 pontot.</p>
	<p>Az a játékos, aki az összes terepen a legtöbb Krí indiánnal rendelkezik, az 6 pontot szerez. Az a játékos, aki a második legtöbb indiánnal rendelkezik a terepeken, 2 pontot kap. Döntetlen esetén, az összes érintett játékos annyi pontot szerez, mint amennyit az adott pozíció előír (például, több játékos az első helyen – mindenki 6 pontot kap; több játékos a második helyen – mindenki 2 pontot kap).</p>
	<p>Az a játékos, aki a legnagyobb egymással határos (szomszédos területek száma, amit a Krí indiánjaival foglal el) területet foglalta el, 6 pontot kap. Az a játékos, aki a második helyezet ebben az egymással határos területfoglalásban, 2 pontot szerez. Döntetlen esetén, az összes érintett játékos annyi pontot szerez, mint amennyit az adott pozíció előír (például, több játékos az első helyen – mindenki 6 pontot kap; több játékos a második helyen – mindenki 2 pontot kap).</p>

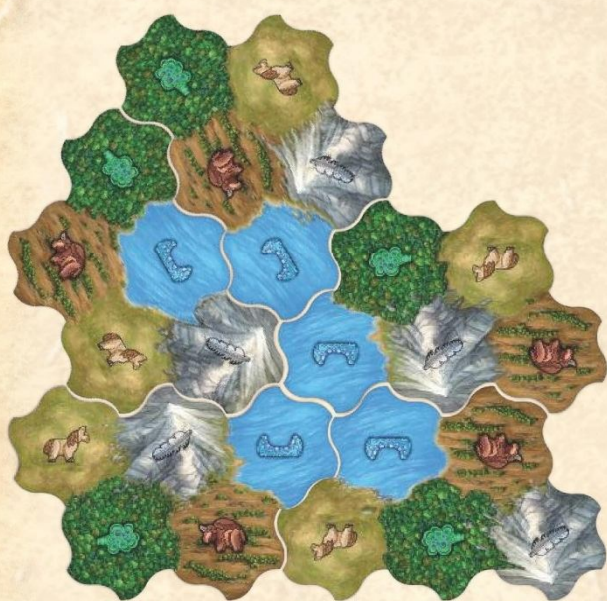


# VÁLTOZATOK A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉRE

A terep normál szabályok szerinti kialakítása mellett, az alábbi játékelőkészítés változatait javasoljuk még (a területlapkák száma nem változik a játékosok számával):

- 1. Manitoba-tó:** A területlapkákat úgy helyezd le, hogy a játékban használt tavak egymással szomszédosak legyenek, ezzel létrehozva egy összefüggő tóvidéket.
- 2. Duck-hegység:** A területlapkákat úgy helyezd le, hogy a játékban használt hegység lapkái egymással szomszédosak legyenek, ezzel létrehozva egy összefüggő hegységláncolatot.

*Példa a játék előkészítésére 4 játékos vonatkozásában*



**Manitoba-tó**



**Duck-hegység**

## A JÁTÉK KÉSZÍTŐI

**Szerzők:** Remo Conzadori és Marco Pranzo

**Illusztráció:** Dennis Lohausen

**Fejlesztés:** dlp games, Ralph Bienert

**Angol nyelvű fordítás:** Sybille és Bruce Whitehill, "Word for Wort"

**Francia nyelvű fordítás:** Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud

**Elrendezés:** atelier198

**dlp games**

© dlp games 2018  
dlp games Verlag GmbH  
Eurode-Park 86  
D- 52134 Herzogenrath  
www.dlp-games.de  
E-Mail: info@dlp-games.de