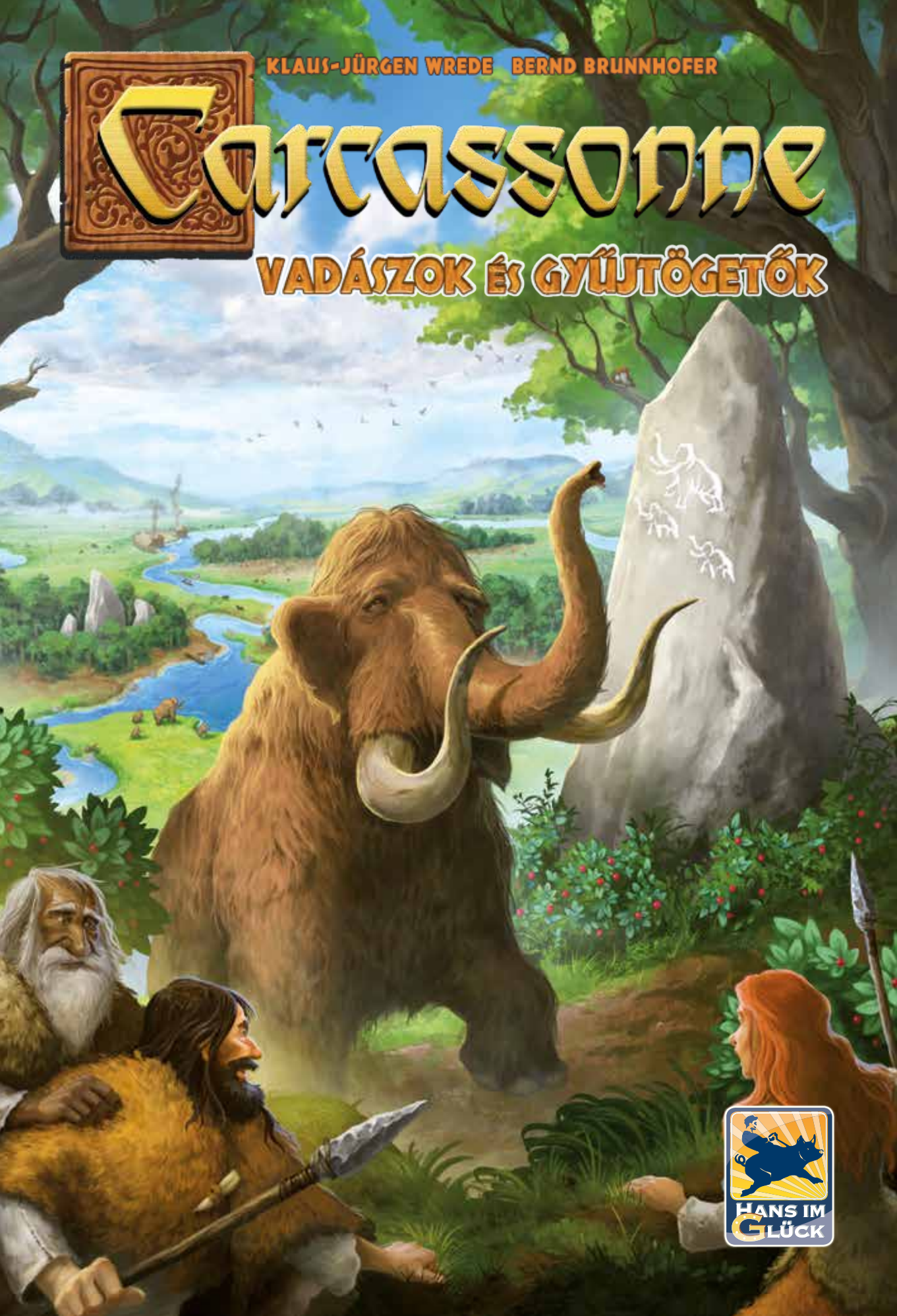

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER
Carcassonne
VADÁSZOK ÉS GYŰJTÖGETŐK
HANS IM GLÜCK

KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

Carcassonne VADÁSZOK ÉS GYŰJTÖGETŐK

Egy izgalmas lapka-lehelyezős játék, 2–5 játékos számára, 8 éves kortól.

Ezen a területen már évezredekkel azelőtt emberek laktak, hogy Carcassonne városa a hatalmas várral és a várost körbeölelő várfallal megépült volna. Az itt élők vadállatokra vadásztak, bogyókat gyűjtöttek és halakat fogtak, hogy biztosítsák napi túlélésüket. Még ma is fantasztikus barlangfestmények és őskori leletek dokumentálják az akkori életet.

JÁTÉKELEMEK ÉS A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Nézzük meg együtt **95 TÁJLAPKÁT** A tájlapkákon erdőt (egyes darabokon egy menhirrel), folyókat és tavakat (halakkal), valamint mezőt láthatsz, ahol sok állat nyüzsög.

Tájlapka erdővel.

Tájlapka egy menhirrel az erdőben.

Tájlapka egy folyóval.

Tájlapka tóval (hallal) és 3 folyóval.

A mező állatai:

Gímszarvas

Őstulok

Mamut

Kardfogú tigris

A tájlapkák 3 különböző **hátlappal:**

1 startlapka

78 normál tájlapka

16 menhirlapka*

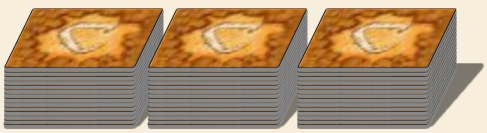
* A **menhir** (a kelta magányos kő szóból) függőlegesen felállított hatalmas kőtömb.

24 TAKARÓLAPKA
A takarólapkákat a már értékelt állatok letakarására használjátok majd a játék végén. Addig félretehetitek.

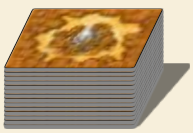
5 PONTLAPKA A pontlapkák előoldalán 50, a hátoldalán 100-as érték áll. Az elért pontok jelölésére használjátok majd.

Fektessétek a **startlapkát** (ez a sötét C hátlapos lapka) középre. Válogassátok ki a menhir tájlapkákat és keverjétek meg, majd tegyétek az asztal szélére egy pakliba rendezve. Lefordítva keverjétek össze a normál tájlapkát, és tegyétek őket több toronyba az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.

Startlapka



A normál tájlapkákból kialakított paklik



A menhir pakli

Az értékelőtáblát szintén az asztal szélére fektessétek.

törzsi tagok (meeple-k)

kunyhók

Nézzük a játékban található többi **FAELEMET**. A következőkben megkapjátok a **törzsi tagokat**, amiket **meeple**-nek nevezünk (kiejtve: „miepl"). A játékban 30 meeple-t találtok, minden színből 6 darabot (**sárga**, **piros**, **zöld**, **kék** és **fekete** színekben). Mindegyik színben találtok 3 **kunyhót** a dobozban (összesen 15 darabot).

Adjatok **mindenkinek 5 meeple**-t és **3 kunyhót** a kiválasztott színben. Mostantól ez lesz a saját készletetek. Állítsatok fel minden játékosnak a **6-ik meeple-ét az értékelőtábla 0 mezőjére**. A nem játszó szín/színek meeple-eit és kunyhóit tegyétek vissza a dobozba.

A JÁTÉK CÉLJA

Mi is a lényege a *Carcassonne Vadászok és gyűjtögetők* játéknak? Minden húzás után letesztek egy-egy tájlapkát, és így alakul ki az erdőkkel, folyókkal, valamint a folyókat összekapcsoló tavakkal tarkított táj, ahol a mezőkön különböző állatok élnek. A meeple-t ráállíthatjátok a kialakuló tájelemekre: erdőkre, mezőkre, vagy a folyókra. Ez mind pontokat jelent nektek a játék közben, és majd a végén is. Az, hogy ki gyűjtötte a legtöbb pontot és nyeri meg ezáltal a játékot, csak a végső értékelésnél derül ki! Kezdjük hát...

A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban egymás után kerültök sorra. A soron lévő játékos mindig a következő akciókat végzi el, az itt álló sorrendben. Azután jön az őt követő játékos, és így tovább. Először is bemutatjuk az akciókat, majd sorban elmagyarázzuk őket. Eközben megismeritek a tájlapkák különböző tájegységeit (folyó, tó, erdő és mező). Amikor sorra kerülsz:

1 **1 Tájlapkák lerakása:** mindig pontosan 1 lapkát húzol, amit legalább az egyik oldalával hozzáillesztesz a startlapkához, vagy a már lent fekvő valamelyik lapkákhoz.

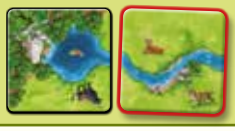
2 Egy **meeple**-t vagy egy kunyhót állítasz a készletedből arra a tájlapkára, amelyiket most tetted le.

3 **3 Pontértékelés:** Minden olyan értékelést végre kell hajtanod, amit a lapka lerakásával kiváltottál.

A folyók és tavak

1. A tájlapka lerakása

A tájlapkán, amit húztál, több dolog mellet egy folyó is látható. Úgy kell letenned a tájlapkát, hogy tökéletesen illeszkedjen a már lent található lapkákhoz, azaz a tájelemek folytatódjanak.



*A **pirossal bekeretezett** tájlapkát teszed le. A megkezdett folyó folytatódik a lehelyezés után, a mező is illeszkedik. Nagyszerű!*

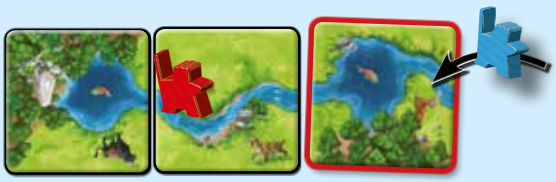
2a. Egy meeple állítása az a folyóra

Miután letetted a tájlapkát, ráállíthatsz a tájlapka folyójára egy meeple-t, ő egy halász lett. De ezt csak akkor teheted meg, ha ezen a folyón nem áll másik halász (bármilyen színű).

Figyelj! Állíthatsz halászt olyan folyóra, amelyiken már egy kunyhó (bármilyen színű) áll.

A folyó nincsen lezárva, ezért még nem csinálhatod meg a pontértékelést (3. akció), az utánad következő játékos folytatja a játékot. Ő szintén húz egy tájlapkát, amit letesz. Mivel a tó bal oldalán már áll egy halász, így nem állíthat halászt a tó bal oldalára a „folyótorkolatra". A tó viszont lezárja a folyót, így annak nincsen akadálya, hogy a tó jobb oldalára állítsa a halászát.

*Az éppen lerakott tájlapka folyójára **te** **egy meeple-t állítasz**. Mivel nem áll másik halász ezen a folyón, így ezt minden további nélkül megteheted.*



*A bal oldali folyó már foglalt, ezért a **kék**, játékos a jobb oldali folyóra állítja a halászát.*

2b. Egy kunyhó állítása a folyóra vagy a tóra

Ahelyett, hogy egy meeple-t állítanál, ráteheted az egyik **kunyhódat** az éppen lefektetett tájlapkára, a **folyóra vagy** a **tóra**. Azonban csak akkor, ha nem áll másik kunyhó (bármilyen színű) ezen a folyórendszeren.

A **folyórendszerek** magukban foglalják az összefüggő folyókat és mások, mint a folyók, mert ezeket nem szakítják meg a tavak. Egy folyórendszer lezáródik a forrásoknál, vagy ha önmagába visszafordul, vagy a játékfelület szélénél.

Figyelj! Állíthatsz kunyhót olyan folyóra, amelyiken már egy halász (bármilyen színű) áll.

Kunyhót csak folyóra vagy tóra állíthatsz. Minden felállított kunyhó a játék végéig azon a helyen marad, ahová állítottad, és csak akkor kerül kiértékelésre.

***Te** a pirossal bekeretezett tájlapkát teszed le. A tájlapkád mindkét folyórendszerhez kapcsolódik. Mivel a bal oldali folyórendszeren már ott a kék kunyhója, ezért te a kunyhódat a jobb oldali folyórendszerre állítod. A példában színekkel jelöltük a **kék** és a **piros** folyórendszereket*

3. Egy pontértékelés kiváltása

Minden esetben, amikor lezársz egy folyót mindkét végénél, ki kell értékelned. A lezárás azt jelenti, hogy a folyód egy erdőbe vagy egy tóba fut, vagy önmagába tér vissza.

Függetlenül attól, hogy te zártad le, vagy egy játékostársad zárta le a folyót, pontot kapsz, ha áll rajta halászod.

Minden lapkáért, amin a folyó áthalad, **1 pontot kapsz**.
További **1 pont minden halért** a folyóban, vagy a folyóhoz kapcsolódó tóban.

*A **kék** játékos lezárja a **folyódat** a tájlapkával. 5 pontot kapsz: 3 pontot azért, mert a folyó 3 lapkán halad át 2 pontot azért, mert 2 hal úszik a folyóhoz kapcsolódó tavakban*

***Te** 5 mezőt léptél előre a meeple-el az értékelőtáblán.*

Most jut szerephez az **értékelőtábla**. A figuráddal mindig annyit lépsz előre az értékelőtáblán, ahány pontot szereztél. Minden értékelés után mindenki visszakapja azokat a meeple-eket, amik az éppen értékelt tájegységen álltak. A visszakapott **meeple-eket** tegyétek **vissza a saját készletetekbe**.

***Te** visszaveszed a halászodat a készletedbe, a **kék** halász a lapkán maradt, mert nem volt részese a pontértékelésnek.*

Amikor átléped az értékelőtábla **0**-s mezőjét, vegyél magadhoz egy pontlapkát, és az **50**-es oldalával felfelé tedd magad elé. Ha a későbbiekben újra áthaladsz az értékelőtábla 0-s mezőjén, fordítsd át a lapkádat a **100**-as oldalára.

Ezek voltak a legfőbb lépések a játékban. A többi tájegységnél is hasonlóan jártok el:

Az erdők

1. A tájlapka lerakása

Mint mindig, most is húzol egy tájlapkát azért, hogy letehesd. Lehelyezéskor a tájelemeknek itt is illeszkedniük kell.
Egy erdő részletét csak egy nyitott erdőrészhez teheted.

2. Egy meeple állítása az erdőre

Először is ellenőrzöd, hogy áll-e már egy másik meeple az erdőben.
Ha nincs, ráállíthatsz egy meeple-t a készletedből.
Ez a meeple egy **gyűjtögető** lesz.

Te** ügyesen elhelyezted a pirossal keretezett tájlapkát, így tovább bővíted a nyitott erdőt. Mivel nem áll másik gyűjtögető az erdőben, így ráállíthatsz egy **gyűjtögetőt a készletedből.

3. Egy pontértékelés kiváltása

Normál erdőértékelés
A következő köreid egyikében **te** a pirossal keretezett lapkával lezártad ezt az erdőt. Egy erdő akkor van lezárva, ha nincsen benne lyuk, és nincsen nyitott oldala. Mivel a gyűjtögetőd az éppen lezárt erdőben áll, értékelned kell az erdőt és be kell gyűjtened a pontokat érte.
Minden lapkáért, amin a lezárt erdő elterül, **2 pontot kapsz**.
Éppen úgy, ahogy a folyóértékelésnél, itt is visszakapod az értékelt területről a meeple-t.

***Te** a pirossal bekeretezett tájlapkát teszed le. Ezzel lezárod az erdőt. 8 pontot kapsz, mert az erdő 4 tájlapkán terül el. Mivel áll menhir az erdődben, a lépésed folytatódik.*

Extra lépés menhirértékeléskor
Értékelés után ellenőrizd, hogy áll-e egy vagy több menhir az értékelt erdőben.
Ha igen, akkor **az erdőt lezáró játékos 1 menhirlapkát húz** a menhirlapka-pakliból.
A felhúzott lapkát azonnal leteszi az eddig megismert szabályok betartásával, és ráhelyezhet erre a lapkára egy meeple-t vagy 1 kunyhót a készletéből. Abban az esetben, ha ezzel a menhirlapkával is kivált egy újabb pontértékelést, akkor azt is megcsinálja. Azonban nem húzhat újabb menhirlapkát, akkor sem, ha éppen egy újabb erdőt zárt le (**minden lépésben maximum 1 menhirlapkát** húzhattok).

*Mivel **te** zártad le az erdőt, húzol egy menhirlapkát, amit hozzáillesztesz a nyitott erdőhöz és rá is állítasz az erődre egy meeple-t a készletedből. Mivel lezártad ezt az erdőt is, értékeled. Kapsz 6 pontot, mert az erdő 3 lapkán terül el, de nem húzhatsz újabb menhirlapkát, mert 1 lépésben maximum csak 1 menhirlapka húzható.*

A menhirlapkák valamivel értékesebbek, mint a normál tájlapkák, és egyesek közülük különleges akciókat nyújtanak. Ezekről részletesen a szabály 8. oldalán olvashattok.

A mező

1. A tájlapka lerakása

Húzol egy tájlapkát, amit a megszokottak szerint leteszel. A mezőt megszakítja minden erdő, folyó, vagy tó.

Ezen a tájlapkán 3 egymástól elválasztott vadászmező van.

2. Egy meeple fektetése a mezőre

Miután letetted a tájlapkát, ráfektethetsz a mezőre egy meeple-t. Miután letetted, ez a meeple egy **vadász** lett. A halásszal és a gyűjtögetővel ellentétben egy vadászt nem állítasz, hanem fektetve teszel le. Ez azt jelzi neked, hogy ezt a meeple-t nem kapod vissza a készletedbe egészen a játék végéig. A célod az, hogy a vadászodat olyan mezőre fektesd, amelyiken sok állat él. Azonban ezt csak a játék végén értékeled („A játék vége, végső kiértékelés és a győztes”)
Itt is figyelned kell arra, hogy ne legyen másik vadász azon a mezőn, amelyikre éppen rá akarod fektetni a vadászodat.

*Te a pirossal bekeretezett tájlapkát teszed le. Minden probléma nélkül a mezőre fektetheted a vadászod, mivel a **kék** vadászmezőjétől elválaszt a folyó és az erdő.*

Az eddig megismert szabályokkal már el is tudnátok kezdeni a játékot, de azért csináljunk egy gyors összefoglalást az eddigiekről:

Összefoglalás

1. A tájlapka lerakása

- A **tájlapkát**, amit húztál úgy kell letenned, hogy **illeszkedjen** a már lent fekvő lapkákhoz.
- Abban az igen ritka esetben, ha a tájlapkádat nem tudod letenni, akkor tedd vissza a játék dobozába, és húzz egy másikat.

2. Egy meeple állítása/fektetése a mezőre

- Csak arra a **tájlapkára** állíthatsz meeple-t, amelyiket éppen lehelyezed.
- A olyan területre állíthatsz/fektethetsz meeple-t, amelyiken nincs másik meeple.

3. Egy pontértékelés kiváltása

- Egy **folyó** akkor van lezárva, amikor mindkét vége vagy egy erdőbe, vagy egy tóba, vagy önmagába fut. Minden lapka, amelyiken a folyó áthalad, 1 pontot hoz, valamint minden hal a folyóból és a hozzá csatlakozó tóból 1 pontot hoz.
- Egy **erdő** akkor van lezárva, ha kompletten mező veszi körül, és nincsen rajta lyuk. Minden lapka, amelyiken az erdő elterül 2 pontot hoz.
- A pontértékelés a **lépés végén** történik. Az értékelt tájegységről **minden érintett** visszaveszi a készletébe a meeple figuráját.
- Amikor olyan erdőt zársz le, amelyikben menhir áll, húzol egy menhirlapkát és megcsinálod a lapka akcióját. Lépésenként csak maximum 1 lapkát húzhatsz.
- Ha értékeléskor több játékosnak is áll meeple-je az éppen értékelt tájegységen, akkor azé az összes pont, aki többségben van. Ha több játékosnak is ugyanannyi (legtöbb) meeple-je van az éppen értékelt tájegységen, akkor mindegyikük megkapja a teljes pontot.
(Figyelem! A következő oldalon megtudhatjátok azt, hogy erre hogyan kerülhet sor.)

Több meeple egy tájegységen

Te *a pirossal bekeretezett tájlapkát teszed le. Ezzel a lapkával meghosszabbíthatnád a megkezdett folyót, de mivel azon már egy* ***kék*** *halász áll, úgy döntesz, hogy nem kapcsolod össze a két folyót.*

Abban a reményben, hogy megszerezheted a kék elől az erdőt, leteszed a tájlapkát (az ábrán piros kerettel), és ráállítasz egy gyűjtögetőt. Ezt minden probléma nélkül megteheted, hiszen abban az erdőben még nem áll másik gyűjtögető.

Egy későbbi lépésedben leteszel egy olyan tájlapkát (az ábrán piros kerettel), amivel összekötöd a folyókat. Mivel a folyót ezzel le is zártad, értékelnetek kell. ***Te*** *is és a* ***kék*** *is 9 pontot kaptok. 4 pont a lapkákért, amiken áthalad a folyó, és 5 pont a halakért.*

A húzás előtt mind a három gyűjtögető különálló erdőben állt. Majd letettél egy tájlapkát (az ábrán piros kerettel), amivel összekötötted a különálló erdőrészeket. Mivel az erdőt ezzel le is zártad, értékelnetek kell. Mivel ***neked*** *több gyűjtögetőd áll az erdőben, mint a kéknek, így egyedül te kapod meg a 10 pontot. Mindketten visszaveszitek a készleteitekbe a figuráitokat. Ezek után* ***te*** *húzol egy menhirlapkát, mivel te zártad le az erdőt.*

A JÁTÉK VÉGE, VÉGSŐ KIÉRTÉKELÉS ÉS A GYŐZTES

Annak a lépésnek a végén, amelyikben egyikőtök az utolsó normál tájlapkát fekteti le (lehet, még menhirlapka maradék), a következő dolgok történnek:

- A kunyhók a folyórendszereken és a vadászok a mezőkön maradnak.
- Az összes többi meeple-t a befejezetlen erdőkről, és folyószakaszokról vissza kell vennetek a saját készleteitekbe. **A lezáratlan erdők és folyók nem hoznak pontot**.

A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSEK

A folyórendszereken álló kunyhók értékelése

Akinek kunyhója áll egy folyórendszeren, az **minden halért**, amelyik a folyórendszerben van (függetlenül attól, hogy folyóban vagy tóban), **1 pontot kap**. Ha több játékosnak is áll kunyhója ugyanazon a folyórendszeren, akkor azé a pont, akinek a legtöbb kunyhója áll ott. Ha több játékosnak is egyformán a „legtöbb" kunyhója áll egyazon folyórendszeren, akkor minden többségben érintett megkapja a teljes pontszámot.

A kunyhók értékelését nem befolyásolja az, hogy egy folyórendszer zárt-e vagy nyitott.

Ilyen módon értékeljétek az összes kunyhót.

Neked *2 kunyhód áll a bal oldali folyórendszerben, a kéknek pedig csak 1. Ezért te kapod a 8 pontot a folyórendszerben lévő halakért.*

A jobb oldali folyórendszerben a ***sárga*** *és a* ***kék****. játékosnak egyformán 1-1 kunyhója áll. Mindketten 10 pontot kapnak a 10 hal után.*

A mezőkön fekvő vadászok értékelése

A vadászok pontokat kapnak a mezőkön lévő állatok után.

egy **mamut 3 pont**, egy **őstulok 2 pont**, egy **gímszarvas 1 pont**

A kardfogú tigrisek versengenek a zsákmányért. Ők csak a gímszarvasokra vadásznak. A mamutokat és az őstulkokat nem merik megtámadni. Minden kardfogú tigrisért el kell távolítanod egy gímszarvast a mezőről.

Ezeket a pontokat megtalálod az értékelőtáblán is.

Az értékelést megkönnyítik és egyértelművé teszik a **takarólapkák**. Takarjatok le velük minden 1 tigrist és hozzá 1 szarvast párszerűen, majd értékeljétek a le nem takart állatokat. Több tigris van egy mezőn, mint szarvas? Nem probléma, nem jár érte pontlevonás.

Ha **több** játékosnak is fekszik vadásza ugyanazon a mezőn, akkor **azé a pont**, akinek a **legtöb**b vadásza fekszik ott. Ha több játékosnak is **egyformán** a „legtöbb" vadásza fekszik az adott mezőn, akkor minden többségben érintett megkapja a teljes pontszámot.

A mezők értékelését nem befolyásolja az, hogy egy mező zárt-e vagy nyitott.

1. mező: *1 őstulok. a **zöld** kap 2 pontot*

2. mező: *1 gímszarvas, 1 mamut, 1 kardfogú tigris a **piros** és a **lila** kap 3 pontot. A gímszarvas a kardfogú tigrisé lett.*

3. mező: *1 gímszarvas, 2 kardfogú tigris a **kék** **nem** kap pontot, de mínuszpontot sem.*

4. mező: *2 mamut, 2 őstulok, 2 gímszarvas, 1 kardfogú tigris a **pirosnak** van a legtöbb vadásza, így ő kap 11 pontot (2 mamut = 6 pont, 2 őstulok = 4 pont, 1 gímszarvas = 1 pont)*

Akinek ezután az értékelés után a legtöbb pontja van, az lett a győztes.

Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

A Carcassonne Vadászok és gyűjtögetők első alkalommal 2002-ben jelent meg Németországban. Most egy olyan kiadást tartasz a kezedben, amely új illusztrációkat és felfrissített játékszabályokat tartalmaz. Jó szórakozást kívánunk hozzá.

© 2002 und © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de

Szerzők: Klaus-Jürgen Wrede, Bernd Brunnhofer
Illusztráció: Marcel Gröber
Layout: Christof Tisch

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122, e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

A MENHIRLAPKÁK RÉSZLETESEN

A menhirek csak az erdőkben állnak. Egy lépésedben maximum 1x felhúzhatsz egy menhirlapkát, amikor lezársz egy erdőt, amiben menhir áll. Miután felhúztál egy menhirlapkát, a már megismert szabályok szerint leteszed, majd állíthatsz rá egy meeple-t vagy egy kunyhót.

Menhirlapkák jobb értékekkel

Ezeken a lapkákon több állat van a mezőn és több hal a vizekben. Ugyanúgy működnek, mint a normál tájlapkák.

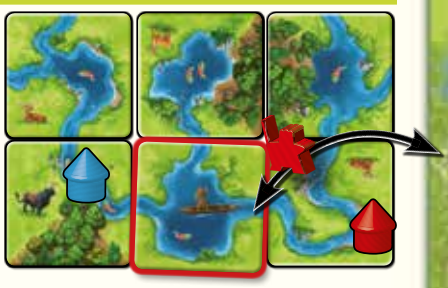
Amikor erdőt értékelsz, minden olyan lapka, amelyiken gomba van, további 3 pontot hoz.

Menhirlapkák azonnali akciókkal

Amikor leteszel egy ilyen lapkát, azonnal megcsinálod a lapka akcióját. A lapka akciójának végrehajtásához nem kell meeple-t állítanod a lapkára, de az akció után, a szokottak szerint állíthatsz meeple-t az egyik területre.

Kenu: Amikor leteszel egy folyórendszerhez egy olyan menhirlapkát, amelyiken kenu van, akkor azonnal kapsz 2 pontot minden olyan tóért, amelyik a folyórendszerhez hozzá van kapcsolva. A pontjaidat nem befolyásolja az, hogy áll-e kunyhó a tavakon, vagy sem.

Te leteszed a kenut (a példánkban pirossal bekeretezett lapka) és kapsz 8 pontot összesen a 4 tóért a folyórendszerben. Ezen kívül még egy meeple-t is állíthatsz, ami további 5 pontot hoz neked, mert a folyó lezáródott.



Vadászcsapda: Amikor leteszel egy mezőhöz egy olyan menhirlapkát, amelyiken vadászcsapda van, akkor azonnal megcsinálsz egy „kis mezőértékelést". Minden **olyan állatot** értékelsz, amelyik a **lapkáddal** vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan **szomszédos lapkákon és ugyanazon a mezőn** áll. Először is a megismert szabályok szerint letakarod tigrist és a szarvast (amennyiben előfordulnak). A mamutért, az őstulokért és a nem letakart gímszarvasért a megszokott pontokat kapod. Végül minden értékelt állatot letakarsz egy takarólapkával. Ezeket már nem számolhatjátok be a vadászok értékelésébe.

Te lleteszed a vadászcsapdát (a példánkban pirossal bekeretezett lapka) és értékelsz. 1 Először is letakarod a tigrist és a szarvast. Összesen 4 pontot kapsz (1 pont a gímszarvasért és 3 pont a mamutért). A jobb felső mamutot nem értékelheted, mert nem a lapkáddal közös mezőn áll. 2 Végül letakarod az értékelt állatokat.

Sámán: Amikor leteszel egy olyan menhirlapkát, amelyiken sámán van, akkor azonnal visszaveheted a játékfelületről az egyik meeple figurádat anélkül, hogy értékelnéd azt. Eközben nincsen annak jelentősége, hogy hol állt a meeple-d.

Menhirlapkák a végső értékeléshez

Ezek a lapkák megváltoztatják annak a folyórendszernek illetve mezőnek az értékét, amelyekkel össze vannak kapcsolva.

A nagy csapda: Ezzel a lapkával megnövelheted annak a mezőnek az értékét, amelyikkel össze van kapcsolva. Minden zsákmányállat (**mamut, őstulok és gímszarvas) dupla pontot** hoz a mező tulajdonosának. A nagy csapdával összekapcsolt mezőn is először le kell takarnod a tigrist és a szarvast (amennyiben előfordulnak).

Te értékeled azt a mezőt, amelyikhez a nagy csapda kapcsolódik. A tigris először is felfalja az egyik gímszarvast, ezután 20 pontot kapsz (12 pont a 2 mamutért, és 8 pontot a 2 őstulokért). A jobb alsó sarokban álló gímszarvasért nem kapsz pontot. Igaz, hogy a csapdával szomszédosan áll, azonban egy másik mezőn van.

A tűz: Elűzi a **tigriseket** a vele összekapcsolt mezőről. A végső értékelés előtt csak a tigriseket kell letakarnod, és így minden gímszarvast értékelhetsz a vele összekapcsolt mezőn.

Tutaj: Minden tutaj felértékeli azt a **folyórendszert**, amelyikhez kapcsolódik. A végső értékeléskor nem csak a halak hoznak 1 pontot, hanem a folyórendszerhez **kapcsolódó tavak is mind 1-1 pontot** hoznak.