

Ébredés

„A jég visszahúzódik. Minden előről
kezdődik. Keljünk új életre!”

Nàdair



A piros kinyomóívekből NE tördeld ki elemeket, amíg erre utasítást nem kapsz! Ezeket a piros kinyomóíveket egyelőre hagyd a doboz aljában!

NE keverd meg vagy nézd át a kampánypakli kártyáit [ha már megtetted, rendezd vissza őket növekvő sorrendbe a jobb alsó sarkukban látható kis szám alapján]!

ÁLTALÁNOS ALKATRÉSZEK

JÁTÉKTÁBLA



25 TERÜLETLAPKA



5 KEZDŐ TERÜLETLAPKA



5 NAGY HELYSZÍNLAPKA



28 ENERGIA-JELZŐ



48 FEJLESZTÉSLAPKA



30 GÉPEZETJELÖLŐ



×10

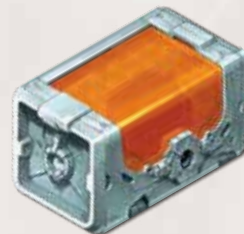


×10



×10

28 LÁDAJELÖLŐ



12 NAGY EREKLYELAPKA



×4



×4



×4

8 KIS EREKLYELAPKA



1 JÁTÉK VÉGE LAPKA



KAMPÁNYPAKLI [30 KÁRTYA]

NE KEVERJÉTEK MEG VAGY
NÉZZÉTEK ÁT EZT A PAKLIT!



39 VÁROSLAKÓ-KÁRTYA



2 AKCIÓKOCKA



A fent említettek mellett találtok még 1 fasólymot és két piros kinyomóívet [lapkákkal]. Ezeket egyelőre tegyétek vissza a dobozba! A kampány során utasítást fogtok rá kapni, hogy mikortól használhatjátok őket a játékban.

ALKATRÉSZEK A JÁTÉKOSOKNAK

4 JÁTÉKOSTÁBLA



24 KEZDŐ VÁROSLAKÓKÁRTYA



Előlap



Hátlap

10 EREKLYEKÁRTYA



Előlap



Hátlap

4 JÁTÉKOS-
SEGÉDLET



4 KAPCSOLÓ-
LAPKA

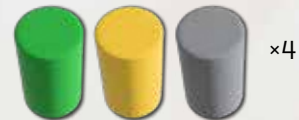


6 TÖRZSTÁBLA

[2-T A KAMPÁNY SORÁN TUDTOK MEGSZEREZNI]



12 GÉPEZETSÁV-JELÖLŐ



80 HALADÁSJELÖLŐ



16 ERŐFORRÁS-JELÖLŐ



A JÁTÉKOSOK SZÍNEIBEN:

20 KIS ÉPÜLET



5 játékosonként

12 NAGY ÉPÜLET



3 játékosonként

28 NÉPESSÉGFIGURA



7 játékosonként

8 JÁTÉKOSBÁBU



2 játékosonként

A TÁBLA FELÉPÍTÉSE

JÁTÉKTÁBLA



JÁTÉKOSTÁBLA



ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére.
 - 2 Keverjétek meg az 5 **kezdő területlapkát**, és helyezzétek ezeket képpel felfelé a megjelölt helyekre a **játéktábla** közepén. Keverjétek meg a maradék 25 **területlapkát**, és helyezzétek ezeket képpel lefelé a fennmaradó helyekre.
 - 3 Keverjétek meg az 5 **nagy helyszínlapkát**, és tegyetek egyet-egyet véletlenszerű oldalukkal felfelé a **játéktábla** 4 sarokmezőjére. A megmaradt helyszínlapkát tegyétek vissza a dobozba.
 - 4 Keverjétek meg a **városlakókártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefordított paklit. Fordítsatok fel 5 kártyát, és tegyétek ezeket képpel felfelé a pakli mellé.
 - 5 Válogassátok szét a **gépezetjelölőket** szín szerint, és alkossatok belőlük három, képpel lefordított kupacot a **játéktábla** mellett. Minden kupacból fordítsatok fel 3 jelölőt.
 - 6 Keverjétek meg a **fejlesztéslapkákat** (innentől: **fejlesztések**), és alkossatok ezekből egy képpel lefordított kupacot. Fordítsatok fel 5 lapkát, és tegyétek ezeket a kupac mellé.
- A felfordított városlakókártyákra, gépezetjelölőkre és fejlesztéslapkákra innentől „**asztalként**” hivatkozunk.
- 7 Keverjétek meg a **ládajelölőket** (innentől: **ládák**), és alkossatok ezekből egy képpel lefordított kupacot a **játéktábla** mellett.
 - 8 Tegyétek az **energiajelzőket** (innentől: **energia**) a **játéktábla** mellé, egy készletet kialakítva.
 - 9 Tegyétek az **akciókockákat** a játéktábla közelébe.
 - 10 Csináljatok egy kupacot a **kis ereklyéből**, és tegyétek a tetejére a **játék vége lapkát**.
 - 11 Helyezzétek a **nagy ereklyét** képpel felfelé a játéktábla krátereire. Csak azokat az ereklyét használjátok, amelyek hátlapján a játékoszámnak megfelelő jelzés látható (pl. 3 játékos esetén az «1+», «2+» és «3+» jelzésűeket). A nem használt nagy ereklyét tegyétek vissza a dobozba.

Egyszemélyes játékban:
ne használd a **játék vége**
lapkát.

Játékváltozat: Ha hosszabb játékot szeretnétek játszani, használjatok annyi ereklyét, mintha eggyel többen lennétek (pl. használjátok a «4» jelzésű ereklyét egy 3 fős játékban). Ha 4-en szeretnétek hosszabb játékot játszani, tegyetek 2 kis ereklyét a kráterek mellé [a játék akkor ér véget, ha mind a 12 nagy ereklyét és ezt a 2 kis ereklyét is elvettétek a tábláról].



JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

A kezdőjátékos kiválasztásához használjatok egy kvantumrandomizátort. Ha ilyen eszköz nem áll rendelkezésetekre, bármilyen módszerrel választhattok, amely számotokra elfogadható szintű véletlenszerűséget biztosít.

Minden játékos vegye el a következőket:

- 1 **játékosablát**. Ezt helyezzétek magatok elé.
- 1 véletlenszerű **törzstáblát**. Ezt a **napos** oldalával felfelé helyezzétek a játékosablátok bal oldalára [a **holdas** oldalát a kampányban tudjátok megszerezni!].

Ha már minden játékos ismeri a különféle törzseket, választhattok is törzstáblát az óramutató járásával ellentétes irányban, a kezdőjátékos jobb oldalán ülő játékoskal kezdve.

- 1 szürke, 1 zöld és 1 sárga **gépezetsáv-jelölőt**. Tegyétek ezeket a nekik megfelelő színű **gépezetsáv** 1-es mezőjére.
- 1 **energiát** a készletből. Tegyétek az **energiaraktárakba**.
- 1 **kapcsolólapkát**. Helyezzétek a neki kialakított helyre a játékosablátokon [lásd alább], és csúsztassátok fel [a nem használt pozícióba].
- Egy véletlenszerű, 6 **kezdő városalakókártyából** álló készletet [S jelzés a hátlapon]. Minden kártyátok előlapján ugyanannak a betűnek kell szerepelnie [A, B, C vagy D].

Keverjétek meg a 6 kártyát, és közülük 3-at képpel lefelé tegyetek a **játékosablátok** jobb oldalára [a **pihenőterületre**]. A maradék 3 kártyát képpel felfelé tegyetek a **törzstáblátok** alá [az **aktív területre**].

Ha már minden játékos jól ismeri a játékot, osszatok mindenkinek 2 ereklyekártyát. Nézzétek meg a 2 kártyát, és válasszatok közülük 1-et, amit megtartotok. A másikat tegyétek vissza a dobozba.

- 1 véletlenszerű **ereklyekártyát**. Az ereklyekártyákat ne mutassátok meg a többi játékosnak. A nem használt ereklyekártyákat tegyétek vissza a dobozba.

- 1 **játékossegédletet**.



Minden játékos válasszon egy játékoszint, és vegye el a következőket a saját színében:

9 5 **kis épületet** és 3 **nagy épületet**. Tegyék az épületeket a nekik kialakított helyekre a törzstábláton.

10 7 **népességfigurát**. Helyezték egyet-egyet minden népességikonra a törzstábláton.

11 2 **játékosbábut**. Az egyiket, mint **pontjelölőt**, helyezték a **pontozósáv 0** mezőjére, a másikat pedig, mint **hibernációjelölőt**, a **hibernációsáv** legelső mezőjére.

Végül minden játékos vegye el az alábbi alkatrészeket:

12 20 **haladásjelölőt**. Helyezték egyet-egyet mind a 15 **jutalommezőre** a gépezetsávokon. A maradék 5 jelölőt tegyék a törzstáblátok alján lévő 5 mezőre.

13 4 **erőforrás-jelölőt**. Helyezték ezeket az **erőforrassávok** legelső mezőire a **játékos tábláton**.

KEZDŐ ERŐFORRÁSOK:

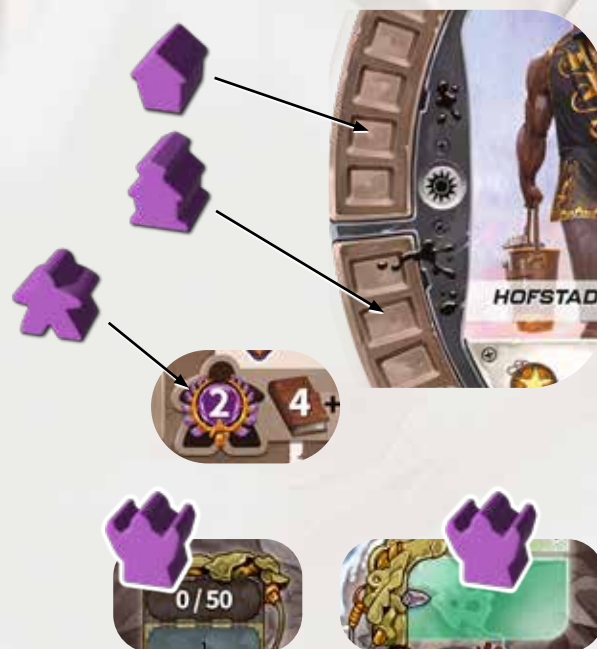
A kezdőjátékos feljebb mozgatja a bal oldali jelölőjét 1 mezővel [ő a játékot 1 **kristállyal** kezd]. A második játékos a két bal oldali jelölőjét mozgatja feljebb 1 mezővel [1 **kristály** + 1 **fogaskerék**]. A harmadik játékos a három bal oldali jelölőjét [**kristály** + **fogaskerék** + **könyv**], a negyedik játékos pedig mind a négy erőforrás-jelölőjét feljebb mozgatja egy mezővel.

Egyszemélyes játékban:

1 kristályt kapsz kezdő erőforrásként.

Az egyik **akciókockát** helyezd a haladássáv első mezőjére [a játékos táblád bal alsó sarkában]. A másik **akciókockát** tedd vissza a dobozba.

Minden nem használt játékosalkatrészt tegyék vissza a dobozba.



Példa: A kezdőjátékos 1 kristállyal kezd [bal szélső jelölő].

A JÁTÉK CÉLJA

Mindannyian egy-egy törzset irányítotok, és megpróbáljátok újjáépíteni a világot a saját nézeteiteknek megfelelően. Új területeket fogtok felfedezni, épületeket építeni és benépesíteni a különféle helyszíneket. Bizonyos akciókkal ereklyét tudtok gyűjteni. A játék akkor ér véget, ha az utolsó nagy ereklyét is levettétek a tábláról. A játék végén számos forrásból szerezhettek pontokat, köztük a begyűjtött ereklyékből, az ereklyekártyátokból, a kikutatott technológiákból, a haladássávból, illetve a benépesített helyszínekből. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz.

FONTOS FOGALMAK

ERŐFORRÁSOK:

A játékban 3 alap erőforrást található: **fogaskerék**, **könyv** és **élelem**. Amikor valamilyen erőforrást szerzel, mozgasd feljebb a neki megfelelő **erőforrás-jelölőt**. Amikor pedig erőforrást használsz, mozgasd lejjebb a jelölőjét. Ha olyankor szerzel erőforrást, amikor a jelölője a legfelső mezőn áll, a szerzett erőforrás elveszik.

A **kristályok** a játék során bármikor bármilyen másik erőforrássá átalakíthatók. Ha olyankor szerzel kristályt, amikor a jelölője a kristálysáv legfelső mezőjén áll, helyette feljebb léphetsz egy másik jelölővel valamelyik erőforrássávon. Néhány akció kifejezetten megköveteli, hogy kristállyal fizess. Bizonyos hatások kedvezményeket biztosíthatnak. A kedvezmények azonban nem csökkenthetik a költséget 0 alá.



KÉK PONTOK és LILA PONTOK:



A **kék pontokat** játék közben szerzed. Amikor kék pontot kapsz, lépj előrébb a **pontozósávon**. Ha rálépsz vagy áthaladsz egy bónuszmezőn, azonnal megkapod a rajta feltüntetett jutalmat [1 **ládát** vagy **ereklyét**].



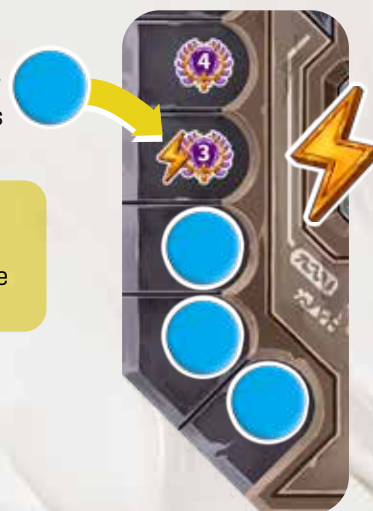
A **lila pontokat** csak a játék végén számoljátok össze. A lila pontok számolásakor is előrébb lépsz a pontjelölőddel, de nem kapod meg a bónuszmezők jutalmait a pontozósávon.

Megjegyzés: Ha eléred az 50 pontot, folytasd a számolást a pontozósáv elejéről. Nem kapsz jutalmakat, amikor másodszorra haladsz át a bónuszmezőkön.



HALADÁSJELÖLŐK ÉS HALADÁSSÁV:

Minden alkalommal, amikor aktiválsz a **törzsi képességed** vagy feloldasz egy **jutalommezőt** a játékostáblád **gépezetsávján**, helyezd át a **haladásjelölőt** a legelső üres mezőre a haladássávon. Bizonyos mezők bónuszt adnak a haladásjelölő lehelyezéséért, ilyen lehet egy **energia** elvétele a készletből vagy egy **ereklye** elvétele a **játéktábláról**. A játék végén a **haladássávod** legelső üres mezőjén látható pontszámot kapod meg.



Egyszemélyes játékban: A haladássávodon egy **akciókocka** is helyet foglal. Ez a kocka csupán arra szolgál, hogy jelöld a kártyáid kijátszását [lásd 9. oldal] és nincs kapcsolatban a sávon lévő haladásjelölőkkel [vagyis a jelölők lehelyezése és a kocka mozgatása egymástól független folyamatok].

TÁVOLSÁG:

Amikor különféle akciókat hajtasz végre a játéktáblán, fizetned kell a **távolságért**. A 11. oldalon fogjuk elmagyarázni, hogyan kell kiszámolni a távolságot.

A JÁTÉKRÓL

A kampány 5 részből áll. A kampány során további tartalmakat fogtok feloldani a játékhoz. Azt javasoljuk, hogy rögtön kezdjétek el a kampányt, de ha úgy gondoljátok, játszhattok egyszerűen az alapszabályokkal is.

A kampány első fejezetének megkezdéséhez olvassátok el a **kampánypakli** legfelső kártyáját. A kampánypakli lépésről lépésre végigvezet benneteket az 5 fejezeten. Nem szükséges ugyanazokkal az emberekkel játszani a teljes kampány alatt.

Miután befejeztétek mind az 5 fejezetet, használhatjátok az összes feloldott játékelemet, de akár csak azokat, amelyekhez éppen kedvetek van.



A kampánypakli első kártyája

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékos hajtja végre az első kört.

A körökben vagy

végrehajtasz legfeljebb 2 akciót VAGY **hibernálsz**.

A játékosok az óramutató járása szerint egymás után hajtják végre a köreiket, amíg valaki el nem veszi az utolsó **nagy ereklét** a játéktábláról. Ezután az összes többi játékosnak van még egy utolsó köre, mielőtt a játék véget ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Ha a legfeljebb 2 akció végrehajtását választod, a következő akciók közül választhatsz:

- kártya kijátszása
- **kapcsolólapka** használata [ha lehetséges]
- felfedezés
- benépesítés
- építkezés

Az akciók leírásait a 10-14. oldalon találod meg.



Az akciókockák használata 2-4 fős játékban:

Amikor akciót hajtasz végre, rátehetsz (vagy bárki más rátehet) egy **akciókockát** az akciónak megfelelő helyre egy **játékossegédleten**. Ez segít nyomon követni, milyen akciókat hajtottál már végre, illetve a többi játékosnak is egyszerűbb észrevennie, hogy mikor fejezed be a körd. Ez később hasznos lehet a játék során, amikor az akciók egyre összetettebbé válnak.

Fontos megjegyzések:

- Végrehajthatsz két különböző akciót is vagy ugyanazt az akciót kétszer.
- Ha nem tudsz vagy nem szeretnél legalább egy 1 akciót végrehajtani, hibernálnod kell.
- Az akciók végrehajtásán vagy hibernáción kívül bármennyi ingyenes akciót végrehajthatsz a körökben: **kristályokat válthatsz át** más erőforrásokká, **gépezeteket aktiválhatsz** és **ládákat nyithatsz ki** [lásd 16. oldal].
- Amikor egy akció több hatást is kivált (pl. kártya hatása + fejlesztéslapka hatása), te döntöd el, milyen sorrendben hajtod őket végre.

Egyszemélyes játékban: Összesen 20 kártyaakciód van, mielőtt a játék véget ér. Minden körben hajts vége 1 akciót. Amikor a „kártya kijátszása” akciót választod, mozgasd az **akciókockát 1 mezővel** előre a haladássávon.

Amikor a „hibernáció” akciót választod, mozgasd az **akciókockát 2 mezővel** előre. Más akciók esetén ne mozgasd előre az akciókockát.

AKCIÓK

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Vedd el az egyik kártyát az **aktív területedről**, és csúsztasd be egy **üres kártyahelyre**.

Ha a kártyát a felső két hely egyikére játszod ki, a kártyád **felső** részén látható hatást kapod meg.

Ha a kártyát az alsó két hely egyikére játszod ki, a kártyád **alsó** részén látható hatást kapod meg.

Megjegyzés: Nem játszatsz ki kártyákat a játékos táblád **jobb** oldalán lévő helyre, amíg nem oldottad fel az ehhez szükséges technológiát (lásd a benépesítést a 12. oldalon).



2 élelmet kapsz a kijátszott kártyából és 1 könyvet a sárga/zöld fejlesztésből, mivel megegyezik a kártya színével.

FEJLESZTÉSEK: Amikor kártyát játszol ki egy helyre, **ellenőrizz le minden fejlesztést annál a helynél!** Minden olyan hely aktív, amelyen látható a kijátszott kártya színe [minden fejlesztésen 1 vagy 2 kártyaszín látható].

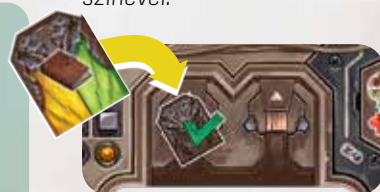
Amikor fejlesztést szerzel (lásd alább), tedd le egy szabad fejlesztéshelyre a játékos tábládon. Azonnal aktiváld a fejlesztést és szerezd meg a hatását, ha olyan helyre teszed le, ahol van aktivációs szimbólum.



Bármikor eldobhatsz fejlesztést, hogy helyet szabadíts fel egy újnak [egy aktivációs szimbólummal ellátott helyen lévő fejlesztés lecserélése nem aktiválja az új fejlesztést].

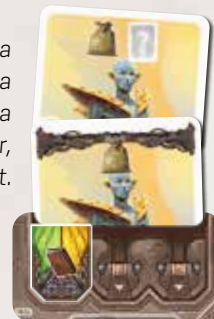


FEJLESZTÉSSZIMBÓLUM: Néhány kártya tetején vagy alján **fejlesztésszimbólum** látható. Ez a szimbólum megengedi, hogy a későbbiekben újabb kártyát játssz ki erre a helyre. Amikor így teszel, minden ezen a helyen lévő, az új kártya színével megegyező színű kártya újra aktiválódik.



Amikor leteszed a fejlesztést egy aktivációs szimbólummal rendelkező helyre, azonnal aktiváld, hogy kapj egy könyvet.

Egy újabb sárga kártya kijátszása aktiválja önmagát, az előző sárga kártyát még egyszer, valamint a fejlesztést.



A KEZDŐKÁRTYÁK HATÁSAI: [A további kártyahatások leírása a 22-24. oldalon található.] Egy hatás használata sosem kötelező!

 Megkapod a feltüntetett erőforrást



Lecserélhetsz egy alap erőforrást [fogaskerék, könyv, élelem] egy másik alap erőforrásra. Ezt legfeljebb 3-szor teheted meg, minden alkalommal választhatod ugyanazt az erőforrást, de különbözőt is.



Vegyél el egy fejlesztést az asztalról. Helyezd le egy üres fejlesztéshelyre a játékos tábládon és töltsd fel a helyét az asztalon.

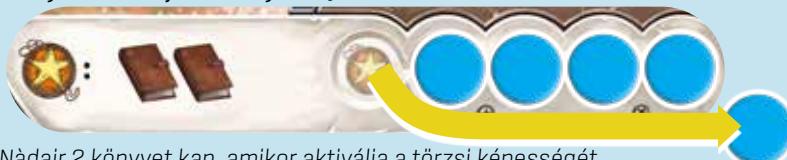


Lépj előre 1 mezőt a feltüntetett színű gépezetsávon [a részleteket lásd a 14. oldalon].



Aktiváld a **törzsi képességed** [a karakterportré alatt láthatod a **törzstábládon**]. Amikor aktiváld a törzsi képességed, helyezz át egy **haladásjelölőt** a törzstábládról a haladássávod legalsó üres mezőjére.

Ha nem tudod végrehajtani a képességet [mert például nem tudod kifizetni a költségét], nem helyezhetsz át haladásjelölőt. Azután is használhatod a törzsi képességed, miután minden haladásjelölő elfogyott a tábládról [csak nem fogod megkapni a jelölő áthelyezésével járó előnyöket].



Nàdair 2 könyvet kap, amikor aktiválja a törzsi képességét. Emellett egy haladásjelölőt is áthelyez a haladássávjára.



Kapsz egy fejlesztést VAGY aktiváld a törzsi képességed.

KAPCSOLÓLAPKA HASZNÁLATA

Csúsztasd le a **kapcsolólapkát** [a „használt” pozícióba]. Szerezz egy tetszőleges alap nyersanyagot [kristályt nem kaphatsz].

Ez az akció nem használható újra addig, amíg fel nem mozgatod a kapcsolólapkát a „nem használt” pozícióba [általában amikor hibernálsz].

A kapcsolólapka hatása elég egyszerűnek tűnhet, azonban nem biztos, hogy az is marad a kampány során...



FELFEDEZÉS

Válassz egy lefordított **területlapkát** a **játéktáblán**. Fizesd ki a **távolság** [a magyarázatot lásd alább] költségét és a választott lapka hátulján szereplő költséget. A lapkához közvetlenül hozzá kell férned, nem ugorhatsz át felfedezetlen területlapkákat.

Gyűjtsd be a választott **területlapka** hátoldalán látható pontokat [mozgasd feljebb a **pontjelölőd**].

Ezután toborozz egy új **városlakót**: Vedd el az egyik felfordított **városlakókártyát** az asztalról vagy húzd fel a **városlakópakli** legfelső kártyáját. Tedd az elvett kártyát képpel felfelé az **aktív területre**, és ha szükséges, töltsd fel a helyét az asztalon.

Fordítsd fel a választott **területlapkát**, és tedd vissza képpel felfelé a helyére. A lapkát tetszésed szerint elforgathatod [az egyes lapkák kétféle irányban helyezhetők le].

Fontos: Ha az éppen felfordított lapka bármely mezője szomszédos bármely játékos épületével, az épület tulajdonosa azonnal megkapja az ezekért a mezőkért járó jutalmakat [lásd az **ÉPÍTKEZÉST** a 13. oldalon].



A jobb oldali lapka felfedezésének költsége 3 élelem. Ezen kívül még 2 élelmet kell fizetned a távolságért [lásd lent]. Vegyél el egy kártyát az asztalról, és lépj előre 2 mezőt a pontjelölőddel.



Ezután helyezd le a lapkát képpel felfelé.

TÁVOLSÁG:

Amikor felfedezés, építkezés vagy benépesítés akciót hajtasz végre, fizetned kell a **távolságért**. A játék elején a távolságot a **játéktábla** közepén elhelyezkedő **szakadéktól** kell számolni. Onnantól, hogy letettél játékelemet [épület vagy **népességfigura**] a **játéktáblára**, a távolságot a legközelebbi játékelemedtől kell számolni [és sosem a szakadéktól].

Számold meg a mezőket addig, ahol akciót szeretnél végrehajtani, és fizess 1 **élelmet** minden mezőért, ami a saját meződ és a célpont mező közt van [tehát csak azok a mezők számítanak, amelyeken áthaladsz, a kiindulási és érkezési mező nem].

Megjegyzés: Amikor egy saját játékelemmel szomszédos mezőn hajtasz végre akciót, akkor közted és a célpontod között nincsenek mezők, tehát nincs költsége a távolságnak.

Fontos: A távolságot számolhatod már elfoglalt mezőkön keresztül, de felfedezetlen területlapkákra keresztül sosem.



A játékos leteszi az első figuráját a táblára, és leszámolja a szakadéktól való távolságot. Mivel 1 mezőn kell keresztülhaladnia, a távolság költsége 1 élelem.



A játékos a legközelebbi figurájától három mező távolságra szeretne építkezni. Mivel ehhez 2 mezőn kell áthaladnia, a távolság költsége 2 élelem.

BENÉPESÍTÉS

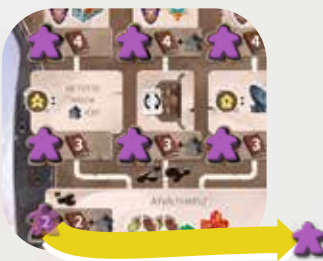
Válassz egy **helyszínt** a **játéktáblán**, amit még nem népesítettél be. Választhatsz olyan helyszínt is, amit már más játékosok benépesítettek.

Válassz egy **népességfigurát** a törzstábládról, és helyezd a választott helyszínre. Ki kell fizetned a **távolság** költségét (lásd 11. oldal) és magának az akciónak a költségét is.

Az akció költsége a könyvek száma azon a **technológián**, amelyről elvetted a népességfigurát. Ezenfelül fizetned kell **1 könyvet** minden olyan játékosnak, aki már benépesítette ezt a helyszínt.

Amikor először népesítesz be helyszínt, a törzstáblád legalsó technológiájáról kell elvenned a népességfigurát. Ezzel megszerzed a technológiát, amely egy egyedi képességet biztosít a játék hátralévő részére.

A későbbi benépesítés akciók során csak azokat a technológiákat szerezheted meg, amelyek csatlakoznak egy már megszerzett technológiához.



A sarkokban lévő **nagy helyszíneket** ugyanúgy lehet benépesíteni, mint a kis helyszíneket. Minden nagy helyszín egy nagy mezőnek számít. Ha benépesítesz egy **nagy helyszínt**, a rajta látható pontszámot is megkapod a játék végén (lásd 18. oldal).

Megjegyzés: Minden helyszínt (általánost és nagyot egyaránt) több játékos is benépesíthet, de ugyanaz a játékos mindig csak egyszer.

Megjegyzés: Néhány kártya és gépezet hatása csökkentheti a benépesítés költségét. Ez az engedmény azonban csak a technológiák költségére vonatkozik. Továbbra is fizetned kell 1 könyvet azoknak a játékosoknak, akik már benépesítették a helyszínt.



A lila játékos 2 élelmet fizet a távolságért [két kihagyott mező], valamint 3 könyvet: 2-t a technológiáért + 1-et a kék játékosnak [mivel a kék játékosnak már van itt egy népességfigurája].

Innentől a lila játékos élvezheti a megszerzett technológia előnyeit.



A lila játékosnak fizetnie kell egy-egy extra könyvet a zöld és a kék játékosoknak, mivel nekik már van népességfigurájuk a helyszínen. A játék végén minden játékos megkapja a lapka bónuszpontjait, aki ezen a helyszínen tartózkodik.

ÁLTALÁNOS TECHNOLÓGIÁK: [minden törzsre jellemzők]



Oldd fel az ötödik kártyahelyet [a játékos-táblád jobb oldalán]. Amikor ide játszol ki kártyát, elforgathatod, hogy ennek megfelelően a felső vagy az alsó hatást használhasd.

Megjegyzés: Már azelőtt is kijátszhatsz fejlesztéseket az ötödik helyre, mielőtt azt feloldanád.

Vegyél el egy nagy ereklét a tábláról
ÉS



Szerezz 1 energiát a készletből.



Szerezz 1 ládát a készletből.



Lépj előre 2 mezőt a pontjelölőddel.

ÉPÍTKEZÉS

Válassz egy üres **homok mezőt**, ahová építkezni szeretnél. Fizess a mező **távolságáért** [lásd 11. oldal] és fizess a lehelyezni kívánt épületért [3 fogaskereket **kis épületért** vagy 5 fogaskereket **nagy épületért**].

Ezután ellenőrizd a következő jutalmakat:

- Ha az épületed szomszédos egy vagy több **terepmezővel** [erdő/hegység/puszt], lépj előre a megfelelő **gépezet-jelölővel** egy mezőt minden egyes terepmezőért [lásd a következő oldalon].
- Ha az épületed szomszédos egy **kristállyal** [a tábla szélén], kapsz egy kristály erőforrást.
- Ha az épületed szomszédos egy új **víz** mezővel [vagyis még nincs épületed ezzel a víz mezővel szomszédosan], vedd el a feltüntetett jutalmat. Több játékos is megkaphatja ugyanannak a víz mezőnek a jutalmát, azonban minden játékos minden víz mezőből csak egyszer kaphat jutalmat.

Nagy épületek: A nagy épületek megduplázzák a jutalmat a **terepmezőkért** és a **kristályokért** [vagyis a gépezetsávokon 2 mezőt lépsz előre terepmezőnként és 2 kristályt kapsz a kristálysimbólumokért], de a víz mezőkért járó jutalmat csak egyszeresen kapod meg.

Fontos megjegyzések:

- Épületeket csak homokra lehet építeni.
- Egy mezőn legfeljebb 1 épület állhat.
- Amikor egy játékos új területlapkát fedez fel, és ezzel új terepmezőket vagy víz mezőket fed fel egy már létező épületével szomszédosan, azonnal megkapja a felfedett mezőkért járó jutalmakat. Ha ez több játékos esetében is jutalommezők feloldásával jár a gépezetsávokon, a játékosok, az aktív játékossal kezdve, játékosrend szerint kapják meg a jutalmakat.



A lila játékos 1 élelmet fizet a távolságért és 3 fogaskereket egy kis épület lerakásáért. A zöld sávon lévő jelölőjét 2 mezővel lépteti előre, a sárgán lévő pedig 1 mezővel.

A víz mezőért járó 1 energiát nem kapja meg, mivel már megszerezte ezt a jutalmat egy korábbi épületéért. A szomszédos kis helyszín szintén nem ad semmilyen bónuszt.



A lila játékos nagy épületet épít, ezért előrelépteti a zöld jelölőjét 4 mezővel és a szürkét 2 mezővel. Ezenkívül szerez egy fejlesztéslapkát is [mivel még nem volt épülete ezzel a vízzel szomszédosan].

ELŐRELEPÉS A SÁVOKON:

Az egyes **jutalommezők** a sávokon akkor oldódnak fel, amikor elértél vagy túlhaladtál bizonyos értékeken a sávokon 1 vagy 2 jelölővel. Amikor feloldasz egy jutalmat, távolítsd el róla a **haladásjelölőt** és tedd át a **haladássáv** legalsó üres mezőjére [a játékos táblád bal oldalán].

Fontos: Néhány jutalommező megköveteli, hogy 2 különböző jelölővel érh el vagy haladj túl bizonyos mezőkön.

Amikor eléred egy sáv végét, az ezen való további előrehaladások helyett 1 erőforrást kapsz a sáv mellett feltüntetett típusból.



Ennek a jutalommezőnek a feloldásához el kell érned vagy túl kell haladnod a szükséges értékeken mindkét szomszédos sávon.

JUTALOMMEZŐK:

Általános gépezet: Miután feloldottad, aktiválhatod **energia** felhasználásával [a gépezetek használatát lásd a 16. oldalon].



Speciális gépezet: Amikor feloldod, azonnal vegyél el egy **gépezetjelölőt** a megfelelő színben az asztalról, és tedd le az üres helyre. A gépezetet **energia** felhasználásával aktiválhatod [lásd 16. oldal]. Fordíts fel egy új gépezetjelölőt az asztalra, hogy ismét 3 **gépezetjelölő** látszódjon minden színből.



Megjegyzés: Ha több, mint egy speciális gépezetet oldasz fel a körödben, minden választás előtt töltsd fel az asztalt.

Ereklye: Azonnal vegyél el egy nagy ereklét a **játéktábláról**, és helyezd az **ereklyekártyád** mellé. A játék végén ezek pontokat fognak érni.



Játék végi kártyabónusz: A játék végén 2 pontot kapsz minden toborzott kártyáért a feltüntetett színben [a kezdőkártyák nem számítanak!].



HIBERNÁCIÓ

A legfeljebb 2 akció végrehajtása helyett **hibernálhatsz** is. Ha nem tudsz vagy nem szeretnél 1 vagy 2 akciót végrehajtani, hibernálnod kell.

Amikor hibernálsz, kövesd az alábbi lépéseket:

1. Tegyéél vissza minden **energiát** a gépezeteidről az **energiaraktárba**. Későbbi körökben ismét használhatod majd őket.
2. Vedd el az összes kártyát a **pihenőterületedről**, és tedd ezeket képpel felfelé az **aktív területedre**. Ha maradtak ki nem játszott kártyáid az aktív területen, azok ott maradnak.
3. Vedd el az összes kártyát a **kártyahelyeideiből**, és tedd őket képpel lefelé a **pihenőterületedre**.
3. Csúsztasd fel a **kapcsolólapkád** a «nem használt» pozícióba.
5. Léptesd előre a **hibernációjelölődet** egy mezővel. Megkapod az aktuális meződ vagy bármely korábbi mező jobb oldalán látható jutalmát a **hibernációs sávon**.

Amikor a **hibernációs sáv** 4. mezőjére lépsz, azonnal el kell távolítanod egy általad választott **nagy erekljét** a **játéktábláról**. Ez az **ereklje** kikerül a játékból [tedd vissza a dobozba]. Ha ez volt az utolsó nagy ereklje, megkapod a **játék vége lapkát** és kiváltod a játék végét [lásd 17. oldal].

Fontos: Amikor hibernálsz, a köröd **elején** még elköltheted a maradék energiádat, hogy gépezeteket aktiválj. Azonban miután visszatetted az energiákat az energiaraktárba, már nem aktiválhatsz gépezeteket abban a körben.

Megjegyzés: Akkor is hibernálhatsz, ha a jelölőd már a hibernációs sáv utolsó mezőjén áll. Ebben az esetben nem mozgatod a jelölőd és bármelyik jutalmat választhatod a hibernációs sáv jobb oldalán.



Választhatod az aktuális meződ jobb oldalán lévő jutalmat vagy bármelyik jutalmat a korábbi mezőkről.

Egyszemélyes játékban: Amikor hibernálsz, eldobhatsz bármennyi **városlakókártyát**, **gépezetjelölőt** és/vagy **fejlesztést** az asztalról [az eldobott játékelemeket távolítsd el a játékból]. Ezután töltsd fel az üres helyeket az asztalon.

Ne feledd az **akciókockát** 2 mezővel előreléptetni a haladássávon, amikor hibernálsz!

INGYENES AKCIÓ: CSERE

A köröd során bármikor átválthatsz **kristályokat** más alap erőforrásokká [fogaskerék/könyv/élelem]. Néhány törzs bizonyos technológiáinak feloldásával újabb cserelehetőségekhez juthat.



INGYENES AKCIÓ: GÉPEZET HASZNÁLATA

A köröd során bármikor használhatsz **energiát**, hogy aktiváld valamelyik feloldott gépezeted és megkapd az azonnali hatását. Tegyél át egy **energiát** az **energiaraktáradból** az aktiválni kívánt gépezetedre. Ezt a gépezetet nem tudod ismét aktiválni, amíg az energiát le nem vetted róla [általában amíg nem hibernálsz].

Megjegyzés: Bármennyi gépezetet használhatsz a körödben. Néhány törzsnek van gépezete a törzstábláján is. Miután ezt feloldottad [egy benépesítés akcióval], ugyanúgy használhatod, mint bármelyik másik gépezetet.



ÁLTALÁNOS GÉPEZETEK [három általános gépezet van a játékos tábládon]

A többi gépezet képességeit lásd a 22-24. oldalon.



Alakíts át 1 alap erőforrást 1 kristállyá.



Vedd fel az egyik helyre kijátszott kártyád, és tedd át a pihenőterületedre. Ezzel nemcsak felszabadítasz egy helyet, hanem ezt a kártyád is hamarabb kapod vissza az aktív területedre [a következő hibernációdkor].



Használhatod ezt a gépezetet, amikor akciót hajtasz végre, hogy ideiglenesen megnöveled a **távolságod** 1-gyel [azaz 1 **élelemmel** kevesebbet fizess a távolságért ebben az akcióban].

INGYENES AKCIÓ: LÁDA KINYITÁSA

Amikor begyűjtesz egy **ládát**, tedd le képpel lefelé [zárt oldalával felfelé] a törzstáblád fölé. Bármikor átnézheted a zárt ládáidat.

A köröd során bármikor kinyithatsz egy zárt ládát, és megkaphatod az azonnali hatását. A kinyitott ládáidat tartsd a játékos táblád mellett a játék végéig. Néhány hatás pontokat adhat a begyűjtött ládáidért.

Megjegyzés: Bármennyi ládát kinyithatsz a körödben.



Kapsz egy fogaskereket és egy könyvet.

JÁTÉK VÉGE

Amikor az utolsó **nagy ereklyét** is begyűjtitek a tábláról, az aktív játékos elveszi a **játék vége lapkát**. Miután a soron lévő játékos befejezte a körét, minden más játékosnak van még egy teljes köre, mielőtt a játék véget ér.

Ha bármelyik játékos ereklyét szerezne azután, hogy az utolsó nagy ereklyét is elvitték, **kis ereklyét** gyűjt be helyette (2 pontot ér a játék végi pontozásnál). A kis ereklyék készlete nem limitált. Ha kifogynátok a lapkákból, helyettesíthettek más jelölőkkel.

Ezután mindenki számolja össze a **lila pontjait**. Figyeljete rá, hogy a játék végi pontozáskor nem kapjátok meg a pontozósávon lévő bónuszokat!

Számoljátok össze a következő területeken szerzett pontjaitokat és ennek megfelelően lépjetekek előrébb a pontozósávon:

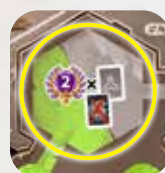
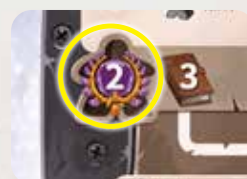
- A legkisebb látható pontszám a **haladássávotokon**.
- A **feloldott technológiákon** szereplő pontszámok a törzstáblátokon.
- Az olyan nagy helyszíneken szereplő pontszámok, ahol van **népesség-figurátok** (lásd 18. oldal).
- Ha sikerült feloldani a **játék végi kártyabónuszt** a gépezetsávotokon: 2 pontot kaptok minden megfelelő színű kártyátokért (a kezdőkártyák nem számítanak).
- 4 pontot kap a **játék vége lapkát** birtokló játékos.
- 2 pont minden **kis ereklyétekért** (a játék végének kiváltása után begyűjtött ereklyék).
- 1 pont minden 5 **megmaradt erőforrásotokért** (lefelé kerekítve).
- Pontok az **ereklyekártyáitokból** és **nagy ereklyéitekből**: Minden játékos az ereklyekártyáján lévő három kategóriában szerez pontokat (lásd 18. oldal). Minden begyűjtött nagy ereklyétek után pontozátok le az ereklye színének megfelelő kategóriát még egyszer.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több lepontozatlan erőforrása maradt. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az a játékos győz, aki a három gépezetsávon összesítve a legtovább jutott. Ha még mindig döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Egyszemélyes játékban: A játék nem ér véget, amikor elveszed az utolsó nagy ereklyét. Ha további ereklyét szerzel, vegyél el kis ereklyéket. A játék akkor ér véget, amikor az akciókockád túlhalad a haladássáv legutolsó mezőjén. Ezután még végrehajthatsz akciókat kártyakijátszás és hibernáció kivételével. Végül vesd össze a pontszámod az alábbi táblázattal. Bizonyos törzsekkel nehezebbnek tűnhet magas pontszámokat elérni, mivel egyes technológiák nem ugyanolyan hasznosak az egyszemélyes játékban. Ez azonban része a kihívásnak: lássuk, milyen eredményt tudsz elérni az összes törzsszel.

49 vagy kevesebb	Vesztettél
50+	Túlélő
75+	Kis győzelem
100+	Győzelem
130+	Jelentős győzelem
160+	Kimagasló győzelem
180+	Utópia



A kék játékos 1 lila és 2 fehér ereklyét gyűjtött. Ennek megfelelően a lila kategóriáját kétszer, a narancsot egyszer, a fehéret pedig háromszor pontozza le.

EREKLYEKÁRTYÁK PONTOZÁSA:

Emlékeztető: Lepontozod egyszer az ereklyekártyád mindhárom kategóriáját. Ezután minden kategóriát lepontozol még annyiszor, ahány nagy ereklyéd van a kategóriával megegyező színben.



Minden **láda** [nyitott és zárt egyaránt].



Minden **energia**.



Minden 2 **fejlesztés** [lefelé kerekítve].



Minden **népességfigura**, amit lehelyeztél [kis és nagy helyszíneken egyaránt].



Minden **haladásjelölő**, amit levettél a törzstábláról [minden végrehajtott törzsi képesség].



Minden **lombik szimbólum** a gépezeteiden, kártyahelyeiden és kártyáidon [beleértve a pihenőterületen lévőket is].



Minden **kártya** [az összes kártya az aktív területen, a kártyahelyeken és a pihenőterületen, kivéve a kezdőkártyákat].



Minden **víz mező**, amelyről gyűjtöttél be jutalmat [építettél mellé].



Minden **kristály szimbólum**, ami szomszédos egy épületeddel. Minden kristályért csak egyszer jár pont, még akkor is, ha több épületed van az adott kristály mellett. Az óriás kristályok is számítanak [a kampányban szerezhetők meg].

NAGY HELYSZÍNEK PONTOZÁSA:



Annyi pontot kapsz, amilyen szám látható azon a mezőn, ahol a zöld/sárga/szürke **gépezetsáv-jelölő**d áll.



Minden **energia**.



Minden **fejlesztés**.



Minden megépített **nagy épület**.



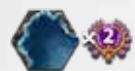
Minden lehelyezett **népességfigura** [kis és nagy helyszíneken egyaránt].



Minden **nagy helyszínre** lehelyezett **népességfigura** [ezt is beleértve].



Minden **kártya** [az összes kártya az aktív területen, a kártyahelyeken és a pihenőterületen, kivéve a kezdőkártyákat!].



Minden **víz mező**, amelyről gyűjtöttél be jutalmat [építettél mellé].

A KAMPÁNY SORÁN A JÁTÉKBA KERÜLŐ IKONOK



Minden **haladásjelölő**, amit levettél a törzstábláról [minden végrehajtott törzsi képesség].



Minden **kristály szimbólum**, ami szomszédos egy épületeddel. Minden kristályért csak egyszer jár pont, még akkor is, ha több épületed van egy kristály mellett. Az óriás kristályok is számítanak [a kampányban szerezhetők meg].



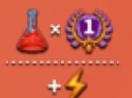
Minden **lombik szimbólum** a gépezeteiden, fejlesztéseiden és kártyáidon [beleértve a pihenőterületen lévőket is].



Minden **láda** [nyitott és zárt egyaránt].

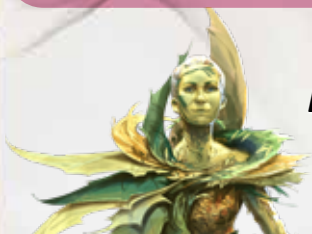


Számold meg a **területlapkák** számát [a **kezdő területlapkákat** is beleértve], amelyeken van **épületed** vagy **népességfigurád**. A nagy helyszínlapkák nem számítanak! Kapsz 3/7/12/15 pontot, ha legalább 3/6/8/10 lapkán vagy jelen.



Amikor benépesíted ezt a helyszínt, azonnal kapsz 1 energiát a készletből. A játék végén 1 pontot kapsz minden lombik szimbólumodért [a pihenőterületeden lévő kártyákon lévőket is beleértve].

A TÖRZSI KÉPESSÉGEK ÉS TECHNOLOGIÁK LEÍRÁSA



NÁDAÍR



Kapsz 1 extra könyvet és 1 pontot, amikor törzsi képességet használsz.



Amikor távolságot számolsz, ne fizess az erdőkön és vizeken való áthaladásért.



5 erdőlapkával kezdted a játékot.



Törzsi képesség: Fizess 1 kristályt, hogy letegyél egy erdőlapkát bármelyik üres homok mezőre. Ki kell fizetned ennek a mezőnek a távolságát (a legközelebbi épületedtől vagy népességfigurádtól számítva). Az újonnan lerakott erdőlapkával szomszédosan elhelyezkedő épületek tulajdonosai előrelépnek a zöld gépezetsávjukon a megszokott módon. Miután letetted a lapkát, kapsz 1 könyvet ezért a lapkáért, plusz minden más erdőért, amely kapcsolódik ehhez a lapkához egy megszakítatlan erdőláncolatot alkotva.



Kapsz 4 könyvet. Ezután a kék játékos előrelép 1 mezőt a zöld gépezetsávján (mivel az újonnan lerakott erdő szomszédos a kék épülettel).



HOFSTADTERIÁNUS



Törzsi képesség: Kapsz 1 alap erőforrást minden olyan víz mezőért, amely mellé építkeztél.



ÁTVÁLTHATSZ

Bármikor átalakíthatsz 2 bármilyen alap erőforrást 1 kristállyá.



Nem kell extra könyveket fizetned, amikor olyan helyszínt népesítesz be, amelyet már más játékosok is benépesítettek. Ebbe az a helyszín is beletartozik, amely feloldja ezt a technológiát.



5 templomlapkával kezdted a játékot.



Törzsi képesség: Fizess 1 kristályt, hogy letegyél egy templomlapkát bármelyik üres víz mezőre. Ki kell fizetned ennek a mezőnek a távolságát. Azonnal gyűjtsd be ennek a víznek a jutalmát, még akkor is, ha már egyszer begyűjtötted egy épülettel.

Amikor bármilyen akcióhoz távolságot számolsz, számolhatod azt valamelyik templomtól.

A templomok használatával lehetővé válik, hogy minden víz jutalmát kétszer gyűjtsd be (egyszer a víz mellé építkezéssel, egyszer pedig a templom ráhelyezésével). A pontozásnál minden víz mező ugyanúgy csak egyszer számít (lásd 21. oldal). A vízre helyezett templom nem akadályozza a többi játékost (vagy téged) a víz jutalmának egy épülettel való megszerzésében.

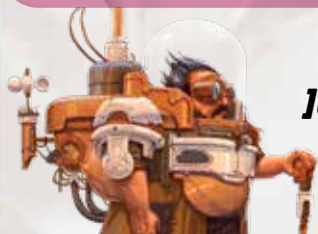


Amikor egy templomtól számolod a távolságot, növel meg 2-vel (vagyis fizess 2 élelemmel kevesebbet).



+1 ENERGIA

A TÖRZSI KÉPESSÉGEK ÉS TECHNOLOGIÁK LEÍRÁSA (FOLYTATÁS)



JOX49I



Amikor felfedezés akciót hajtasz végre, 1 élelemmel kevesebbet fizetsz.



Ez egy gépezet, amit **energia** felhasználásával aktiválhatsz. Felfedezés akció közben tudod használni, hogy végtelen távolságot kapj arra az akcióra. Ezzel bármelyik területlapkát felfedezheted a táblán (még azokat is, amelyek más, még felfedezetlen területlapkák mögött vannak).



Ennek a technológiának a feloldása egy azonnali, egyszeri hatást biztosít. Mozgasd az egyik kis helyszínen lévő népszerűfigurádat bármelyik másik kis helyszínre (nem nagy helyszínre), ahol még nincs népszerűfigurád (nem kell könyveket fizetned az itt tartózkodó játékosoknak).



5 céltáblalappal kezdted a játékot.



Törzsi képesség: Tegyél egy céltáblát bármelyik **homok mezőre** vagy **helyszínre**, ahol még nincs épületed vagy népszerűfigurád (bárhova leteheted, nem kell fizetned a távolságért).

Ha a későbbiekben ezen a mezőn hajtasz végre akciót (építkezés vagy benépesítés), 2 erőforrással kevesebbet kell fizetned az akcióért. Ezután vedd le a céltáblát a játéktábláról, és tedd vissza a készletedbe.

Ha egy másik játékos hajt végre akciót ezen a mezőn, megkapod az akcióra költött erőforrásait (kivéve a távolság költségét, valamint benépesítés során a többi játékosnak fizetett könyveket). Ezután vedd le a céltáblát a játéktábláról, és tedd vissza a készletedbe.

2 **fogaskerékkel** olcsóbb az építkezés.



2 **könyvvel** olcsóbb a benépesítés.



KUNIBAN



Törzsi képesség: Fizess 1 élelmet, hogy bármelyik kártyát elvehesd az asztalról. Tedd ezt a kártyát az aktív területre.



Amikor új kártyát szerzel az asztalról, kapsz 1 erőforrást is a kártya színétől függően.



Bármikor fizethetsz 1 kristályt, hogy átmozgasd az egyik kártyahelyre kijátszott kártyád a pihenőterületre.



Ez egy gépezet, amit **energia** felhasználásával aktiválhatsz. Használatával átmozgathatod egy kártyádat az aktív területéről a pihenőterületre. Hajtsd végre a kártya felső hatását.



5 homoklapkával kezdted a játékot.



Törzsi képesség: Tegyél egy **homoklapkát** bármelyik üres terepmezőre (puszta, erdő vagy hegység). Ki kell fizetned ennek a mezőnek a távolságát. **Megjegyzés:** Nem teheted le víz mezőre vagy olyan terepmezőre, ahol jelölők vagy figurák vannak.

Ezután vegyél el egy olyan felfordított kártyát az asztalról, amelynek színe megegyezik a terep színével (puszta = sárga, erdő = zöld, hegység = szürke), és tedd az aktív területre. Ha nincs ilyen színű felfordított kártya az asztalon, nem kapsz kártyát.

Ha bármelyik játékos **homoklapkára** építkezik, az a játékos azonnal kap 1 pontot.



Vegyél el egy szürke városkártyát az asztalról, és tedd az aktív területre.



+1 GYP



KAMPÁNYBAN MEGSZEREZHETŐ

FORMICA



Amikor építkezel, 1-gyel kevesebbet kell fizetned minden hegység után, amely szomszédos az építési területteddel.



Bármikor cserélhetsz 1 kristályt 2 erőforrásra (azonos típusúra).



Ez egy gépezet, amit **energia** felhasználásával aktiválhatsz. Ha aktiválsz, kapsz 1 kristályt.



5 műhelylapkával kezdted a játékot.



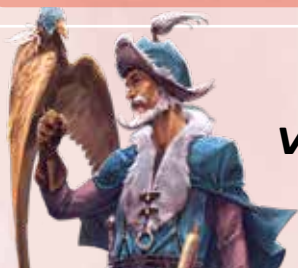
Törzsi képesség: Fizess egy kristályt, hogy letegyél egy **műhelyt** bármelyik terepmezőre [puszta, hegység vagy erdő]. Nem kell fizetned a távolságért. Azonnal lépj egyet előre a tereptípusnak megfelelő színű gépezetsávon.

A műhelyekkel szomszédos mezőkön minden akcióért 1-gyel kevesebbet kell fizetned (vagyis az építkezés 1 fogaskerékkel, a benépesítés 1 könyvvel, a felfedezés pedig 1 erőforrással olcsóbb). A műhelyek nem csökkentik a távolság költségét. Akcióként legfeljebb 1 kedvezményt kaphatsz a műhelyekből [ha több műhely is van szomszédosan, akkor is csak 1-gyel olcsóbb az akció].



Azonnal csúsztasd a **kapcsolólapkád** a felső [nem használt] pozícióba.

Mostantól, ha a kapcsoló akciót használod, lemásolhatod egy másik játékos valamelyik kártyájának alsó hatását. Kezeld úgy a hatást, mintha a saját területedre játszottad volna ki a kártyát.



VUKUNTUR



Törzsi képesség: Azonnal végrehajthatsz egy felfedezést, építkezést vagy benépesítést [ez az akció nem számít bele a köröd két akciójába]. Ingyen kihagyhatsz 1 mezőt, amikor fizetsz ennek az akciónak a távolságáért.



Mindig kihagyhatsz 1 mezőt, amikor fizetsz a távolságért. A különböző forrásokból származó távolságbónuszok összeadódnak.



Azonnal kapsz 1 ládát és 1 kristályt. Mostantól mindig, amikor ládát kapsz, kapsz egy kristályt is.



A játék elején vedd magadhoz a **sólyomfigurát**. Tedd a sólymot a hasadék mezőre a játéktáblán.



Törzsi képesség: Mindig számolhatod a távolságot a sólyomtól [ugyanúgy, mint az épületeidtől/figuráidtól].

Amikor aktiválsz a törzsi képességedet, mozgasd a sólymot legfeljebb 3 mezővel minden haladásjelölőért, amit már eltávolítottál a törzstábládról, beleértve az aktuális akció során eltávolítottat is [vagyis 3 mezővel minden látható törzsszimbólumért].

A sólyomnak terep mezőn [erdő, hegység vagy puszta] kell befejeznie a mozgását. A Formica műhelyei nem akadályozzák a sólymot. A sólyom megérkezhet oda, ahonnan elindult.



A sólyommal szomszédos mezőkön 1-gyel olcsóbban hajthatsz végre akciókat [vagyis az építkezésért 1 fogaskerékkel, a benépesítésért 1 könyvvel, a felfedezésért pedig 1 erőforrással kevesebbet kell fizetni].



Amikor aktiválsz a törzsi képességed, kapsz 3 erőforrást attól függően, hogy milyen tereptípuson fejezte be a sólyom mozgását.

SZIMBÓLUMOK HATÁSAI

CSAK GÉPEZETEKEN MEGTALÁLHATÓ SZIMBÓLUMOK

Minden gépezet hatása átmeneti [csak akkor érvényes, amikor a gépezetet aktiválsz].



Mozgasd egy [kijátszatlan] kártyádat az aktív területéről a pihenőterületre. Hajtsd végre ennek a kártyának a felső akcióját.



Ezt a gépezetet csak akkor aktiválhatod, amikor kártyát játszol ki. Elforgathatod a kártyát 180 fokkal, hogy az alsó akcióját [egy felső helyen] vagy a felső akcióját [egy alsó helyen] használd.



Ezt a gépezetet csak akkor aktiválhatod, amikor **felfedezés akciót** hajtasz végre. Nem kell fizetned a távolságért. Ezzel bármelyik területlapkát felfedezheted [még azokat is, amelyek más, még felfedezetlen területek mögött fekszenek].



Amikor aktiválsz ezt a gépezetet, válassz 1 kártyát, amely ideiglenesen minden színűnek számít. Ez számíthat a fejlesztéslapkák aktiválásánál, amikor kártyát játszol ki, vagy egyes hatásoknál, amelyek bizonyos színű kártyákra hatnak. *Nem használható ezt a gépezetet a játék végi pontozás során.*

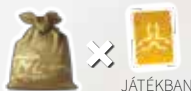


Fizess 1 fogaskereket, hogy ismét használhasd az egyik, már kinyitott ládádat [újra megkapd a láda hatását]. Minden ládát legfeljebb egyszer használhatsz újra a játék során. Ennek számontartásához a kétszer használt ládádat tedd a játékos táblád jobb oldalára.



Amikor a feltüntetett akciót hajtod végre, aktiváld ezt a gépezetet, hogy 2-vel csökkentsd az akció költségét [nincs hatással a távolság költségére].

CSAK KÁRTYÁKON MEGTALÁLHATÓ SZIMBÓLUMOK



Kapsz 1 élelmet minden sárga kártyáért, amely éppen valamelyik kártyahelyeden van [ezt a kártyát is beleértve].



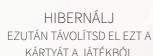
Kapsz 1 erőforrást minden látható lombik szimbólumért a játéktérületeden [a gépezeteken, a fejlesztéseken és a felfordított kártyákon az aktív területeden vagy a kártyahelyeken [ezt a kártyát is beleértve]]. **Megjegyzés:** A kártya alsó részén lévő lombik nem látható, ha a kártyát a felső hatásaért játszottad ki.



A feltüntetett hatás érvényben van, amíg ez a kártya egy kártyahelyen van. A hatás véget ér, amikor a kártyát a pihenőterületre mozgatsz.



[Fejlesztés szimbólum] A későbbiekben kijátszhatsz még egy kártyát erre a helyre. Ha ugyanolyan színű kártyát játszol ki erre a helyre, mint bármelyik korábbi kártya, a korábbi kártya hatását ismét megkapod [a részletekért lásd a 10. oldalt].



Miután kijátszottad ezt a kártyát, hajts végre egy **hibernáció akciót**. Ezzel a köröd véget ér. Ezt a kártyát távolítsd el a játékból [tedd vissza a játék dobozába].

Egyszemélyes játékban: ez a hibernáció akció nem lépteti előre az akciókockát.

SZIMBÓLUMOK HATÁSAI

ÁLTALÁNOS SZIMBÓLUMOK



Megkapod a feltüntetett erőforrást.



Kapsz egy alap erőforrást [fogaskerék, könyv vagy élelem].



Kapsz egy kristályt.



Lépj előre a pontjelölőddel [megkapod a jutalmakat a jutalommezőkön való áthaladásért].



A lila pontokat csak a játék végén kapod meg.



Fizesd ki a bal oldalon látható erőforrás(oka)t, hogy megkapd a jobb oldalon látható jutalmat. Egyszer hajthatod végre.



Fizesd ki a bal oldalon látható erőforrás(oka)t, hogy megkapd a jobb oldalon látható jutalmat. Legfeljebb 3-szor hajthatod végre.



Fizess 1 fogaskereket, hogy kapj 2 élelmet vagy 2 könyvet [legfeljebb 3-szor hajthatod végre és minden alkalommal választhatsz a két erőforrástípus közül].



Lépj előre 1 mezőt a megjelölt színű gépezetsávon.



Lépj előre 1 mezőt az egyik gépezetsávon.



Vegyél el egy fejlesztést az asztalról, és helyezd le valamelyik fejlesztéshelyedre.



Ha egy jelzéssel ellátott helyre teszed le, azonnal aktiváld a kártyahelyet és megkapod a hatását [a részletekért lásd a 10. oldalt].



Használd a törzsi képességed és tedd át az egyik haladásjelölődet a törzstábládról a haladássávodra [a részletekért lásd a 10. oldalt].



Kapsz 1 energiát a készletből, tedd az energiaraktárdba.



Vegyél le 1 energiát valamelyik gépezetedről, és tedd vissza az energiaraktárdba.



Kapsz 1 ládát a készletből [a ládák használatát lásd a 16. oldalon].



Mozgass át 1 kártyát az egyik kártyahelyedről a pihenőterületedre. Ha ezt a hatást egy kártya váltja ki, azt a kártyát nem mozgathatod [másik kártyát kell választanod].



Válassz ki 1 kártyát a pihenőterületeden [átnézheted az itt lévő kártyákat], és tedd át képpel felfelé az aktív területedre.

SZIMBÓLUMOK HATÁSAI [FOLYTATÁS]



Vegyél el 1 nagy ereklyét a játéktábláról. Ha az utolsó nagy ereklyét vetted el, vedd el a **játék vége lapkát** is. Ha azután kellene ereklyét elvenned, hogy a játék végét már kiváltották, vegyél el egy **kis ereklyét** helyette.



Növeld meg a távolságot 1-gyel, amikor akciót hajtasz végre [fizess 1 élelemmel kevesebbet a távolságért ebben az akcióban].



Kapsz 1 általad választott alap erőforrást a táblán lévő minden népszerűségfigurád után.



Azonnal játssz ki még egy kártyát a megjelölt színben [ha van olyanod]. Fehér = 1 bármilyen színű kártya. Ez nem számít bele a 2 akcióba.



Vegyél el 1 kártyát az asztalról a megjelölt színben [ha lehetséges] és tedd az aktív területedre. Ezután töltsd fel a helyét az asztalon.



Távolíts el 1 kártyát az egyik kártyahelyedről, és tedd a pihenőterületedre [nem választhatod azt a kártyát, amely kiváltotta ezt a hatást].



Azonnal hajts végre egy építkezés/felfedezés/benépesítés akciót. Ez nem számít bele a 2 akcióba.



Ennek a szimbólumnak önmagában nincs hatása, azonban számos más hatás a játékban pontokat vagy erőforrásokat adhat minden ilyen megszerzett szimbólumért.



Vegyél el 1 kártyát az asztalról, és tedd az aktív területedre. Ezután töltsd fel az üres helyet az asztalon.

KÉSZÍTŐK

Tervezők:

Kristian Amundsen Østby
Helge Meissner
Anna Wermlund
Eilif Svensson

Illusztráció:

Gjermund Mørkved Bohne
Martin Mottet
Dan Roff

Grafikai tervező:

Gjermund Mørkved Bohne

Egyszemélyes játék vezető tesztelője:

Kjetil Svendsen

Játékötlelet, történet és univerzum:

Kristian Amundsen Østby
Helge Meissner
Anna Wermlund

Kampánytörténet és művészeti vezető:

Kristian Amundsen Østby

Lektorok:

Van Willis
Jonathan Bobal

Minden jog fenntartva!

©2022 Aporta Games
www.aportagames.com

Fordító: Dankó Daniella

Lektor: Nagy Levente, Vágó I. Dániel

Köszönetet mondunk mindenkinek, aki részt vett a játék tesztelésében, különösen Kjetil Svendsen, Marianne Ringås, Morten Pedersen, Ove Wahl, Sturla K Johansen, Helene Forberg, Trond Meistad, Per Johan Lysberg, Bjørn Asle Taranger, Lars Morten Kro, Kjetil Sjursen, Rolf Krey, Andreas Veggeland, Henrik Jøranson Fosså, Morten Rønning, Steinar Watne, Geir Harald Helgeid, Katherine Marion Rosland, Steinar Berge, Terje Vedaa Naustheller, Emma Gilmore, Erlend H Lillebø, Lars Jørstad, Michael Becker, Jörg Ritters, Geir André Wahlqvist, Trond Røise, Anastasia Uchaeva, Dimitrios Tzimirotas, Carlos Lozano, Maria Barrera és Fridtjof Buvarp számára.