

VÉGTELEN TÉL

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

TARTOZÉKOK



16 NOMÁDKÁRTYA



1 ÁTTEKINTÉSKÁRTYA



6 TÉRKÉPKÁRTYA



1 ÁLLATPONTOZÓ KÁRTYA

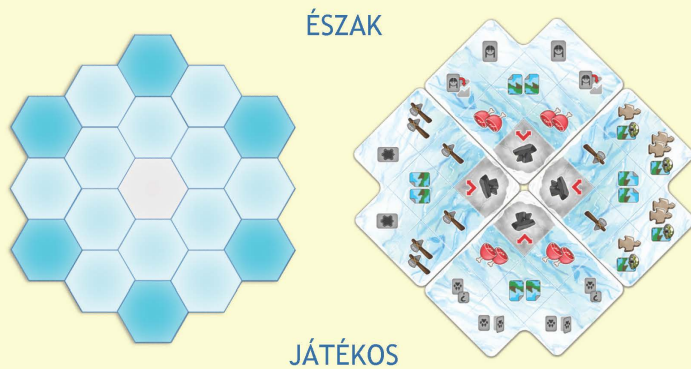


1 NOMÁD LAPKA

ELŐKÉSZÜLETEK

ÉGTÁJAK

Az egyszemélyes játékváltozatban bizonyos hatások az égtájakra (Észak, Dél, Kelet, Nyugat) vonatkoznak. Éppen ezért, amikor előkészíted a területtáblát és a megalit-táblát, meg kell határoznod, melyik az északi irány. Azt javasoljuk, hogy a tábla hozzád közelebb eső oldala legyen Dél, és a tőled legtávolabbi Észak.



A térképkártyákon egy sarkcsillagikon látható, ami megmutatja az északi irányt a feltüntetett képen.

Kövesd a 2 fős játék előkészületeinek lépéseit. Egy játékos táblát használva készítsd elő a nomádot. Tedd a nomád 3 faluját, megalitjait és jelölőit a szokásos helyekre a játékos tábláján (ne tedd a táborokat a játékos táblára). Adj a nomádnak egy temetkezéskártyát, 2 törzstagfigurát és 1 törzsfőnököt.

Folytasd az előkészületeket az alábbi különbségekkel:

- 1 Mielőtt előkészítenéd a kultúrakártyák készletét, véletlenszerűen húzz 5-5 kártyát az I. és II. korszak paklijából. Ezután készítsd elő az áldozatok pakliját. Tedd az 5 II. korszak kártyát képpel lefelé a nomád játékos táblája mellé, majd tedd ezekre az 5 I. korszak kártyát.
- 2 A vadászmező előkészítése után, húzd fel az állatkártyapakli legfelső lapját, és tedd képpel felfelé a nomád játékos táblája alá.
- 3 Keverd össze a 16 nomádkártyát, és formáld belőlük egy képpel lefelé fordított nomádpaklit a nomád játékos táblája mellé.
- 4 Keverd össze a térképkártyákat egy térképpaklit alkotva. Húzd fel a legfelső kártyát, és képpel felfelé tedd a pakli mellé, ezzel létrehozva a térképkártyák dobópakliját. A kártyán látható 5 nomád tábor tedd a megjelölt területlapkákra. Tedd a nomádlapkát a nomád játékos táblája mellé a tábor oldalával felfelé.
- 5 A nomád törzsjelölőjét tedd a játékos sorrend sáv legfelső mezőjére, a saját törzsjelölődöt pedig az alatta lévő mezőre. Te a 2-es számmal ellátott játékos segédlettel fogsz kezdeni. Mivel te vagy a 2. játékos, 1 élelmet kapsz.
- 6 Véletlenszerűen húzz 2 előkészületkártyát és 2 törzsfőnök-kártyát, ezek közül válassz egyet-egyed, a másik két kártyát pedig dobd el. Döntsd el, hogy a törzsfőnök-kártya melyik oldalát fogod használni a játék során.



NEHÉZ FOKOZAT

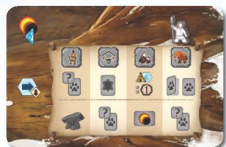
Miután már tapasztalatot szereztél az egyszemélyes játékkal, növelheted a játék nehézségét az alábbi két lehetőség egyikével, vagy akár mindkettővel:

- A játék kezdetén fedd fel a nomádpakli legfelső lapját, és tedd azt a pakli mellé (és minden Felkészülés fázisban is). Ez azt jelenti, hogy a nomád az első körében egy újabb kártyát játszik ki erre, és több akciót fog végrehajtani.
- Fordítsd a nomádlapkát a falu oldalával felfelé (lásd az 5. oldalon).

A JÁTÉK MENETE

Az egyszemélyes játékváltozatban a célod több pontot szerezni, mint ellenfeled, a nomád. A nomád ugyanúgy hajtja végre a köreit, mint egy valódi játékos. Amikor a nomád kerül sorra, kövesd az alábbi lépéseket:

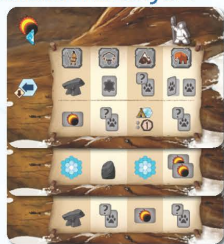
- 1 Fedd fel a nomádpakli legfelső lapját, és tedd azt egy már korábban felhúzott nomádkártyára úgy, hogy mindegyik korábban felhúzott kártya legalsó sora látható maradjon.



A nomád első köre



A nomád második köre



A nomád harmadik köre

Megjegyzés: nehéz fokozaton mindegyik kártyaoszlopban eggyel több kártya lesz.

- 3 Határozd meg, melyik akciósáv kerül aktiválásra, és tegyél arra egy figurát (lásd lent).
- 4 Hajtsd végre az akciókat (lásd a 4. oldalt).



NYILAK

Mindegyik nomádkártya bal oldalán 2 nyíl látható. Egy nagyobb balra/jobbra mutató nyíl, és egy kisebb fel/le nyíl. A legutóbb felhúzott nomádkártyán látható nyilak több módon segítik eldönteni, hogy milyen akciókat hajt végre a nomád.

A balra/jobbra mutató nyíl elsőbbséget élvez döntetlen esetén. Ha a balra/jobbra mutató nyíl nem oldja fel a döntetlent (vagy újabb döntetlent hoz létre), akkor használd a fel/le nyilat a döntés meghozatalához.

AZ AKCIÓSÁV MEGHATÁROZÁSA

A kártya felső részén látható akciójelző határozza meg, hogy a nomád melyik akciósávot választja.



A nomád a kártyán feltüntetett akciósávot választja, ha az alábbi állítások egyike igaz:

- A megjelölt akciósáv üres (nincs rajta figura), vagy
- Mindegyik akciósáv foglalt (mindegyiken legalább egy figura van).

Minden más esetben az akciójelző által megjelölt akciósávtól kiindulva mozogj addig a nyíl (bal/jobba) által jelzett irányba, amíg egy üres akciósávot találsz (ha szükséges, ugorj az utolsó oszlopról az elsőre, vagy fordíts).

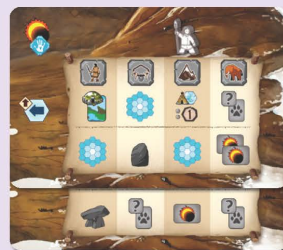
Miután meghatároztad az akciósávot, tedd a nomád egyik figuráját (mindegy melyiket) az akciósáv alsó részére, az akciómezőre, ha lehetséges. A nomád a figura elhelyezéséért nem kap semmilyen jutalmat.

Példa: A játék 1. fordulója



1. A nomád kezd, és felfedi az itt látható kártyát. Mivel egyik akciósáv sem foglalt, így a vadászat akciósáv alsó részére, az akciómezőre teszi a figuráját. A nomád ezután végrehajtja az akcióit.

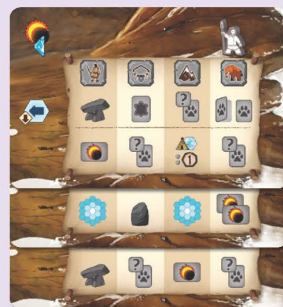
2. Ezután te úgy döntesz, hogy az első figurádat a népvándorlás akciósávra teszed.



3. A nomád a második körében felfed egy újabb kártyát, amin az akciójelző a népvándorlás akciósávra mutat. Mivel ez az akciósáv már foglalt, a bal/jobba nyilat használva meghatározod, melyik akciósáv lesz kiválasztva.

A nyíl balra mutat, így a fejlődés akciósáv következik. Mivel ez az akciósáv üres, a nomád leteszi egy újabb figuráját az akciósáv alsó részén lévő akciómezőre, és végrehajtja az akcióit.

4. A második körében, mivel a beavatás akciósáv maradt egyedül üresen, és szeretnéd az akciósáv jutalmát, ezt választod.



5. A nomád a 3. körében egy újabb kártyát fed fel, amelyen az akciójelző a vadászat akciósávra mutat. Mivel az összes akciósáv foglalt, azt az akciósávot választja, amire az akciójelző mutat.

6. Az utolsó körében úgy döntesz, a pihenés akciómezőre teszed a figurádat.

VADÁSZMEZŐK ÉS KULTÚRÁKÁRTYÁK KÉSZLETE

Az egyszemélyes játékban a vadászmezőn és a kultúrakártyák készletében elhelyezkedő kártyák pozíciója nem változhat. Abban a pozícióban kell maradnia a kártyának, amelyikben eredetileg felhúztad a pakliból, mert a nomád a nyilak segítségével választja ki a kártyákat. Amikor újratöltöd az üres mezőket, a felső sorral kezdve balról jobbra haladj, ezután haladj tovább a következő sorra.

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A legfelső nomádkártyától kiindulva haladj lefelé, és a kiválasztott akciósávban hajts végre minden látható akciót az összes felfedett kártyán (abban az akciósávban, ahová a nomád letette a figuráját, ez nem mindig az akciójelző által meghatározott oszlop lesz).

Példa: Ez a nomád második köre, a figurája pedig a beavatás akcióra került. A következő akciókat hajtsa végre: letesz 1 megalitot, eltemet 1 kártyát és húz 2 napfogyatkozás-kártyát.



AKCIÓMAGYARÁZAT

Alább találd az összes akciót, ami megtalálható a nomádkártyákon.

Megjegyzés: amikor a nomád nem szerezhet meg egy jutalmat, akkor az áttekintéskártya segítségével kell meghatároznod, hogy milyen jutalmat fog ahelyett szerezni.



Bálvány

A nomád egy mezővel feljebb mozgatja a bálványjelölőjét a tiszteletsávon. Amint a bálványjelölője elérte a tiszteletsáv legfelső mezőjét, minden további lépést az áldozatsávon hajts végre. Amint a bálványjelölője elérte az áldozatsáv legfelső mezőjét is, minden további mozgásért 1 pontot szerez a jelölők mozgatása helyett.

- A nomád a tiszteletsávon haladva annyi pontot szerez, amennyi a mezőkön fel van tüntetve.
- A nomád az áldozatsávon haladva megszerzi a feltüntetett jutalmakat. Első jutalomként eltemet egy kártyát, a másik kettőért pedig 1-1 eszközt szerez (az áttekintéskártya alapján).



Eszköz

A nomád 1 eszközt szerez. Ha nem tud már többet tárolni, akkor helyette 1 ételmet szerez (az áttekintéskártya alapján).



Élelem

A nomád 1 ételmet szerez. Ha nem tud már többet tárolni, akkor helyette 1 bálványt szerez (az áttekintéskártya alapján).



Kultúrakártya megszerzése

A nyilakat használva határozd meg, hogy a nomád melyik kultúrakártyát szerzi meg. A megszerzett kártyát tedd képpel lefelé a nomád áldozatpaklijára. Ha nincs a nomád által elvehető kártya, ehelyett eltemet 1 kártyát (lásd áttekintéskártya).



Példa: Ha ebbe az irányba mutatnak a nyilak, akkor a nomád a kultúrakártyák készletéből a bal szélső oszlopot választja (balról az első oszlopot, amiben kártyák vannak) és a legelső kártyát szerzi meg.



Kártya eltemetése

Tedd az áldozatpakli legfelső lapját a nomád temetkezéskártyája alá. Ha kiürült az áldozatpakli, akkor helyette 1 eszközt szerez (az áttekintéskártya alapján).



Állatkártya megszerzése

A nomád egy olyan kártyát próbál megszerezni, ami megegyezik egy már általa birtokolt kártyával. Ha teheti, figyelmen kívül hagy minden olyan típust, amiből 4 vagy több van neki. Ha több ilyen kártya van, akkor a nyilak segítségével határozd meg, melyiket fogja azok közül megszerezni. Tedd a kártyát képpel felfelé a nomád játékterületére. Ha nincs a nomád által elvehető kártya, 1 ételmet kap helyette (lásd áttekintéskártya).



Példa: Ha a nomádnak csak egy Óriás lajhár kártyája van, és a vadászmezőn nincs több Óriás lajhár, akkor a vadászmező jobb szélső oszlopának alsó kártyáját fogja megszerezni.



Egy véletlenszerű állatkártya megszerzése

A nomád felhúzza az állatkártyapakli legfelső lapját, és a játékterületére teszi azt.



Állatkártya felfedése

Fedd fel az állatkártyapakli legfelső lapját, és tedd azt a vadászmező legbaloldalibb és legfelső üres mezőjére.



Napfogyatkozás-kártya húzása

Tedd a nomádkártyák paklijának legfelső lapját képpel lefelé a nomád napfogyatkozás-paklijába.

Megjegyzés: Veled ellentétben a nomád a napfogyatkozás-pakliját fokozatosan építi fel a körök során ennek az akciónak a segítségével.



Gleccserpontozás

A nomád azonnal 1 pontot kap minden olyan gleccser területlapka után, amin megtalálható az egyik tábora.



Szent kő

A nomád szerez egy szent követ. A bal/jobbs nyilat használva határozd meg, hogy melyik követ veszi magához. A nomádnak a megszokott módon fizetnie kell a szent kő lehelyezéséért. Ha nem tud fizetni, akkor megépít egy megalitot helyette (az áttekintéskártya alapján). A kiválasztás után tedd a lapkát a nomád játékosabláján, a balról számított első üres mezőre (a nomád a megszokott módon megszerzi a mező jutalmát).

A Napfogyatkozás fázis során a nomád 2 pontot szerez minden általa birtokolt szent kő után (a rajtuk látható pontok helyett).



Lehelyez egy megalitot

A nomád lehelyezi a megalittáblára a balról számított első megalitját. Ha lehetséges, akkor minden nem semleges megalitot már korábban megépített megalitok tetejére tesz.

Ha több, mint egy lehetséges építési mező van (több, mint egy mező, amin magasabb szintre lehet építeni, vagy egyáltalán nincs ilyen mező) akkor a nyilatkat használva határozd meg, hová fogja lehelyezni a megalitot.

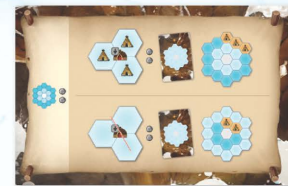
A nomád megszerzi az építésért járó jutalmat a megszokott módon (a mezőn letakart jutalmat, ha közvetlenül a megalittáblára épített, vagy a pontokat, ha magasabbra).

Példa: A nomád (piros) ebben a helyzetben nem tud a magasba építeni, így a megalitot közvetlenül a megalittáblára teszi le. A zölddel megjelölt szabad mezőkből a legkeletebbre esőt választja. Mivel több, mint egy lehetősége van, a nyilak alapján a délre fekvő mezőt választja (a pipával jelöltet).



Falu alapítása/Táborok mozgatása

Ha van olyan hely, ahol alapítani lehet egy falut (egy üres kereszteződés, ahol a nomádnak mindhárom lapkán van tábora), akkor kövesd az A pontot. Ha nincs, akkor kövesd a B-t.



A: A nomád falu helyének meghatározása. Ha több, mint egy lehetséges hely van, akkor a nyilak segítségével határozd meg, hol fog falut alapítani.



Példa: A zöld körök elérhető helyek egy nomád falu alapítására. A nyilak a legkeletebbre fekvő helyet határozzák meg. Ha két mezőre is illene ez a meghatározás, akkor a délebbre fekvőt választaná.

Tedd le a nomád falut a lapkák kereszteződésébe. Ezután fedd fel a térképpakli legfelső lapját, és tedd azt képpel felfelé a térképkártyák dobópaklijába. Mozgasd a 3 külső íven elhelyezkedő tábort a térképkártya külső ívéen feltüntetett területlapkákra.

Megjegyzés: Ha már mindegyik nomád falu a terület-táblán van, akkor a kereszteződésbe a nomádlapka kerül. Normál nehézségi fokozaton ez egy tábornak felel meg, ami 1 befolyást biztosít a 3 vele szomszédos terület-lapkán. Nehéz fokozaton ez egy falunak felel meg, ami 2 befolyást biztosít a 3 vele szomszédos területlapkán. Ha a nomádlapka már a terület-táblán van, akkor mozgasd egy új helyre azt.



B: Fedd fel a térképpakli legfelső lapját, és képpel felfelé tedd azt a térképkártyák dobópaklijának tetejére. Mozgasd a belső íven elhelyezkedő 2 tábort a térképkártya belső ívéen feltüntetett területlapkákra.

Megjegyzések:

- A nomád soha nem távolítja el a táborait a terület-tábláról. Mind az 5 a terület-táblán kezdi meg a játékot, és a térképkártyák szerint mozognak a játék során.
- Ha a térképkártyák elfogytak, keverd meg azokat, és formáld belőlük új paklit.
- Amikor a nomád 1 tábor építése, 1 tábor vagy 2 tábor mozgatása jutalmat szerez, akkor egyszer végrehajtja a fent leírt folyamatot (alapít egy falut, ha tud, felfed egy térképkártyát, mozgatja a táborait). Az alábbi ikonok Falu alapítását/Táborok mozgatását váltják ki.



ÁTTEKINTÉSKÁRTYA

Ez a kártya rengeteg fontos információt tartalmaz, és segédletként szolgál az egyszemélyes játékváltozatban.

- 1** Emlékeztető arra, hogy amikor a nomád egy tábor építése vagy tábor mozgatása jutalmat szerez, akkor helyette a Falu alapítása/Tábor mozgatása akciót kell végrehajtani.
- 2** Egy rangsortáblázat, ami hasonló módon működik, mint a normál játékban az alacsonyabb szintű jutalmak rangsora. Amikor a nomád nem tud megszerezni egy jutalmat a kártya bal oldaláról, akkor a kártya jobb oldalán feltüntetett jutalmat szerzi meg helyette. Ha a jobb oldalon található jutalmat sem tudja megszerezni, akkor az alatta lévő szerzi meg, és így tovább lefelé haladva.
 - A** Amikor a nomád nem tud újabb szent követ megszerezni (már van neki 3, nem tud fizetni érte, nincs már megszerezhető kő), akkor helyette letesz egy megalitot. Ha már nincs megalitja, eltemet egy kártyát, és így tovább.
 - B** Amikor a nomád nem tud megszerezni egy kultúra-kártyát, vagy ha húzna egy lapot, akkor helyette eltemet egy kártyát. Ha ezt nem tudja megtenni (mert üres az áldozatpaklija), akkor 1 eszközt szerez, és így tovább.
 - C** Amikor a nomád a kezébe vagy a dobópaklijába szerezne egy törzskártyát, 1 eszközt szerez helyette. Ha ezt nem tudja megtenni (mert már van 5 eszköze), akkor 1 ételmezt szerez, és így tovább.
 - D** Amikor a nomád elfordítana egy állatkártyát, 1 ételmezt szerez helyette. Ha ezt nem tudja megtenni (mert már 10 ételme van), akkor 1 bálványt szerez.
- 3** Emlékeztető arra, hogy a Napfogyatkozás fázisban a nomád 2 pontot szerez minden szent köve után (a köveken feltüntetett pontozás helyett).



NAPFOGYATKOZÁS FÁZIS

A Napfogyatkozás fázis során fedd fel a nomád napfogyatkozás-paklijában lévő összes lapot. Az új játékosrend meghatározása során a nomád annyi munkaerőt szerez, amennyi a legutóbb felfedett nomádkártyán látható, illetve amennyit a napfogyatkozás-paklija biztosít számára (ha van).



A Napfogyatkozás fázis során a nomád sorban haladva a következő lépéseket hajtja végre:

- 1** A nomád megszerzi a törzsjelölője mellett látható jutalmat.
- 2** A nomád megszerzi minden olyan területért járó jutalmat, ahol a legtöbb befolyása van (vagy ugyanakkora, mint a tiéd). A nomádlapka 1 befolyást biztosít minden vele érintkező területlapkán, ha a tábor oldalával van felfelé, és 2 befolyást ha a falu oldalával.
- 3** A nomád megszerzi a játékos tábláján feltüntetett jutalmakat (a szent kövek kivételével, azok egyesével 2 pontot érnek).

Megjegyzés: A napfogyatkozás-pakliból felfedett nomádkártyákon látható nyilakat hagyd figyelmen kívül. Használd a nomád paklijának legfelső felfedett kártyáját a megszokott módon.

FELKÉSZÜLÉS FÁZIS

A Felkészülés fázis során keverd újra az összes nomádkártyát egy új húzópaklit alkotva. Ha nehéz fokozaton játszol, fedd fel a legfelső kártyát, ahogy az előkészületek során is tetted.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A nomád ugyanúgy szerez pontokat, mint a valódi játékosok.

- 1 A nomád az áldozatsávon elért pozíciója alapján pontokat szerez a megmaradt élelme és eszközei után.
- 2 A nomád pontokat szerez a tiszteletsávon elfoglalt helyezése, és az eltemetett kártyái alapján.
- 3 A nomád pontokat szerez az eltemetett kultúrakártyái után. Az áldozatpakliban maradt kultúrakártyák nem érnek pontot.
- 4 A nomád a következő módon pontokat szerez az állatkártyaszettjei után:
 - Azok az állatkártyák, amik jobb felső sarkában „x10” látható, ugyanúgy pontozódnak, mint a normál játék során (1/2/3/4+ darab állat 1/3/6/10 pontot ér).
 - Azok az állatkártyák, amik jobb felső sarkában „x5” látható (beleértve az Argentavist) ugyanúgy pontozódnak, mint a normál játék során a Gyapjas mamutok (1/2+ darab állat 2/5 pontot ér).



JÁTÉKVÁLTOZATOK HASZNÁLATA

A különböző játékváltozatok használatához olvasd el az itt leírt szabályokat. Nagy általánosságban a nomád ugyanúgy használja a játékváltozatokat, mint egy valódi játékos. A legtöbb esetben nem okoz semmi változást egy játékváltozat bekeverése, mivel a nomád nem húz törzskártyákat, és figyelmen kívül hagyja a kultúrakártyák hatásait is.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Pihenéslapkák

A nomád figyelmen kívül hagyja a pihenéslapkákat.

Gleccserlapkák

A nomád a valódi játékoshoz hasonlóan használja a gleccserlapkákat, és szerzi meg az azokból származó jutalmakat.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Stan Kordonskiy

Játékfejlesztő: Jonny Pac

Grafika: The Mico

Művészeti vezető / Projekt menedzser / Grafikai tervezés: Yoma

Egyszemélyes játékváltozat: Drake Villareal

Egyszemélyes játékváltozat fejlesztők: Jonny Pac, Carsten Burak

Adminisztráció / Játéktesztelés vezető: Thanos Argiris

Szabálykönyv tördelés: Brigette Indelicato, Jason D. Kingsley

Szabálykönyv szerkesztő: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Grafikai tervezés: Jonathan Bobal, Jim Garner

3D modellezés: Heriberto Valle Martinez

Dobozbelső: Daniel Cunningham

Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cyprus.

©2021 Fantasia Games Limited.

All rights reserved. www.fantasiaboardgames.com