

ÁTTEKINTÉS

A Végtelen tél időszámításunk előtt 10 000-ben játszódik Észak-Amerika területén, amikor megindult az első népvándorlás. Vezesd több generáción keresztül, a kezdetben csak vadászó és gyűjtögető életmódot élő csoportodat, ameddig egy virágzó törzsi társadalommá válik! A törzsek új területeket fedeznek fel, ahol növelhetik népességüket és megtanulják elejteni a legnagyobb vadakat is, sőt hatalmas megalitikus építményeket emelnek, amelyek ellenállnak az idő vasfogának.



AGANCSTÖRŐ TÖRZSFŐNÖK

A lándzsa és fejsze mestere. A sebhelyekkel tarkított teste kemény, mint a kő, karjai erősek, tekintete pedig fagyos, mint a végtelenbe nyúló gleccserek. Az emberei nem riadnak vissza semmilyen vadtól.



MENNYDÖRGŐMANCS TÖRZSFŐNÖK

Ő félelmetesebb még a medvéknél is, kiknek bundáit hordja és szívükön lakmározik. Balsors vár mindenkire, aki a törzsét fenyegeti. Haragja eget rengető.



PATTINTOTTKŐ TÖRZSFŐNÖK

Ő, ki ismeri a kövek lelkét,
ő, ki látja minden kő sorsát.
Bölcs és biztoskezü, a népe és eszközeik szülőanyja.



FIGYELŐKÉZ TÖRZSFŐNÖK

Élet és halál, ég és föld és a világban lakozó szellemek, ő mindent lát. Rengeteg vezetőt ismer, miközben ő is vezeti a népét.

TŰZFARKAS TÖRZSFŐNÖK

Ő, ki megmássza az érintetlen hegy-csúcsokat, ki farkasok testvéreként járja a vadont. Nincs az a viszály, ami elől kitérne, és nincs az az akadály, amit le ne győzne.

TARTOZÉKOK



1 KÖZPONTI TÁBLA



4 JÁTÉKOSTÁBLA



1 ÁLLATTÁBLA



1 BÁLVÁNYTÁBLA



25 TERÜLETLAPKA



4 MEGALITLAPKA



20 SZENT KŐ LAPKA
(korszakonként 10)



5 TÖRZSFŐNÖKKÁRTYA



36 KEZDŐKÁRTYA
(játékosonként 9, színes állatikkal megjelölve a kártya nevétől balra)



75 TÖRZSKÁRTYA
(mind az 5 típusból 15, a jobb felső sarokban látható arcikonok szerint)



40 KULTÚRÁKÁRTYA
(korszakonként 20, állatbőrikkal megjelölve a kártya bal felső sarkán)



1 KORSZAKLEZÁRÓ KÁRTYA



4 TEMETKEZÉSKÁRTYA



60 ÁLLATKÁRTYA



5 ELŐKÉSZÜLETKÁRTYA



4 JÁTÉKOSGÉDLET



5 TÖRZSFŐNÖKFIGURA



12 FALV
(játékosonként 3)



8 TÖRZSTAGFIGURA
(játékosonként 2)



40 MEGALIT
(minden játékos színében 8 + 8 semleges)



20 TÁBOR
(játékosonként 5)



4 TÖRZSFŐNÖKFIGURA-TALP



4 TÖRZSJELÖLŐ



8 BÁLVÁNYJELÖLŐ
(játékosonként 2)



4 PONTJELÖLŐ



8 NYERSANYAGJELÖLŐ



1 FORDULÓJELÖLŐ



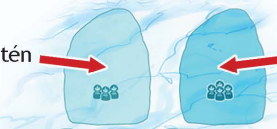
10 GLECCSERLAPKA ÉS 5 PIHENÉS LAPKA
(a játékváltozatokhoz)

ELŐKÉSZÜLETEK

A továbbiakban az alapjáték előkészületeinek szabályát olvashatjátok. Ha már megismerkedtetek a játékkal, akkor próbáljátok ki az egyik, vagy mindkét előkészület-változatot, amelyet a 16. oldalon találtok meg.

- 1 Tegyétek a központi táblát, az állattáblát és a bálványtáblát a játéktér közepére. Figyeljete arra, hogy a központi tábla alatt hagyjatok elegendő helyet három sor kártyának.
- 2 A fordulójelölőt tegyétek a fordulósáv bal szélső mezőjére.
- 3 Korszakok szerint (I. és II.) válogassátok szét a szent kő lapkákat, és képpel lefelé keverjétek meg azokat. Ezután játékoszám szerint véletlenszerűen húzzatok mindegyik, a központi táblán található szent kő helyre egy-egy képpel felfelé fordított szent kő lapkát. Az I. korszak lapkáit használjátok a bal oldali rész feltöltésére, a II. korszak lapkáit pedig a jobb oldalra. Játékoszám alapján összesen 8 lapkát fogtok használni egy 2 fős, 12-t egy 3 fős, és 14-et egy 4 fős játék esetén. A nem felhasznált lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

Ide csak 3+ játékos esetén kerül lapka

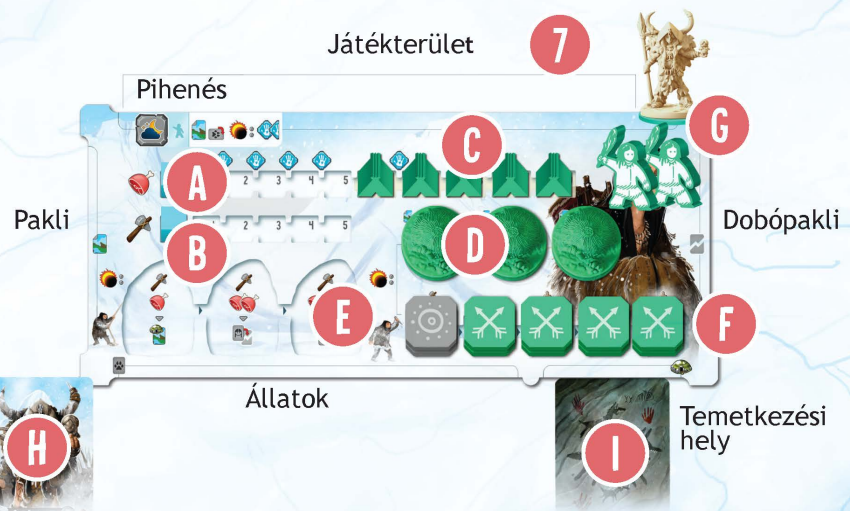


Ide csak akkor kerül lapka, ha 4-en játszottok

Ezekre a mezőkre mindig kerüljenek lapkák



- 4 A törzskártyákat válogassátok típusuk szerint 5 paklira. Mind az öt pakliban 15 egyforma törzskártyának kell lennie. A paklikat tegyétek képpel felfelé a központi tábla alá, az ikonjukkal megjelölt helyekre.
- 5 A kultúrakártyákat válogassátok szét korszakok szerint két paklira. Külön-külön keverjétek meg a paklikat, majd képpel lefelé tegyétek a törzskártyák alá. A korszaklezáró kártyát tegyétek a II. korszak paklijának tetejére.
- 6 Fordítsatok fel 8 kártyát az I. korszak kultúrakártyáinak paklijából, két sorba 4-4-et. Ez lesz a kultúrakártyák készlete.
- 7 Minden játékos vegyen magához 1 játékos táblát, 2 nyersanyagjelölőt, 2 semleges (szürke) megalitot, 1 véletlenszerű törzsfőnökkártyát és minden tartozékot a választott játékoszínben (beleértve a 9 kezdőkártyát). A játékos táblát tegyétek magatok elé úgy, hogy körülötte legyen elég hely a játék során kijátszott kártyáknak. A játékelemeket tegyétek a következő helyekre:



- A** 1 nyersanyagjelölőt az élelemsáv bal szélső mezőjére.
- B** 1 nyersanyagjelölőt az eszközsáv bal szélső mezőjére.
- C** 5 tábor jobbról haladva az élelemsáv első 5 mezőjére.
- D** 3 falut a számukra kialakított helyekre a játékosablán.
- E** 2 semleges színű megalitot egymásra téve a megalitsáv bal szélső mezőjére.



- F** 8 megalitot (a saját játékoszínedben) kettésével a megalitsáv még üres mezőire.
- G** 1 törzsfőnököt (aki megegyezik a törzsfőnökkártyával) és 2 törzstagfigurát a játékosablád jobb oldalára. A játékoszínednek megfelelő talpat pattintsd fel a törzsfőnökfigurád aljára.
- H** 1 törzsfőnökkártyát a játékosablád közelébe bármelyik oldalával felfelé fordítva. A játékosok egyénileg döntenek el, melyik oldalát használják a törzsfőnökkártyájuknak.
- I** 1 temetkezéskártyát a temetkezési hely mellé.

8 Keverjétek össze az előkészületkártyákat, és osszatok mindenkinek egyet, majd:

- A** Vegyétek magatokhoz az előkészületkártyákon látott jutalmakat (lásd lent), majd a kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.
- B** Az így kapott törzskártyát, 1 Harcost és 1 Törzsi asszonyt tegyétek félre. A többi kártyát keverjétek össze, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit a játékosablátok bal oldalára.
- C** A 3 korábban félretett kártyát vegyétek a kezetekbe, majd húzzatok melléjük 2 kártyát a húzópaklitokból, ezzel kialakítva az 5 kártyából álló kezdőkezeteket.

Megjegyzés: A kezetekben lévő kártyákat mindig tartsátok titokban.



A kapott előkészületkártya mutatja meg, mivel kezditek a játékot.

- A** A nyersanyagjelölőiteket mozgassátok a kapott élelem és eszközök mennyisége alapján.
- B** Az előkészületkártyán feltüntetett törzskártyát adjátok hozzá a kezdőkártyáitokhoz.

- C** Az állatkártyák paklijából keressétek ki a kártyákon feltüntetett lapo(ka)t, majd tegyétek a játékterületekre (az állatoknak fenntartott részre).
- D** Ha ez az ikon is szerepel rajta, a játékosablátokról a bal szélső táborra tegyétek a kezdő területlapkára, miután azt is előkészítettétek.



- 9** Tegyétek minden játékos pontjelölőjét, az üres oldalával felfelé a pontozósáv „0/100”-as mezőjére.
- 10** Tegyétek minden játékos mindkét bálványjelölőjét a bálványablára. Egy-egy jelölőt minden sáv legelső mezője alá.
- 11** Keverjétek meg az állatkártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított állatpaklit az állattablán lévő mezőre.
- 12** Húzzatok fel eggyel több állatkártyát, mint ahányan játszatok, és tegyétek azokat képpel felfelé az állattablára (pl. 3 játékos esetén 4 állatkártyát). Ezek a kártyák alkotják a vadászmezőt.

- 13** Keverjétek össze annyi játékossegédletet, ahányan játszatok, és mindenkinek osszatok egyet-egyet. Ehhez használjátok a legkisebb számmal ellátott kártyákat (pl. 3 játékos esetén használjátok az 1-es, 2-es és 3-as kártyákat).

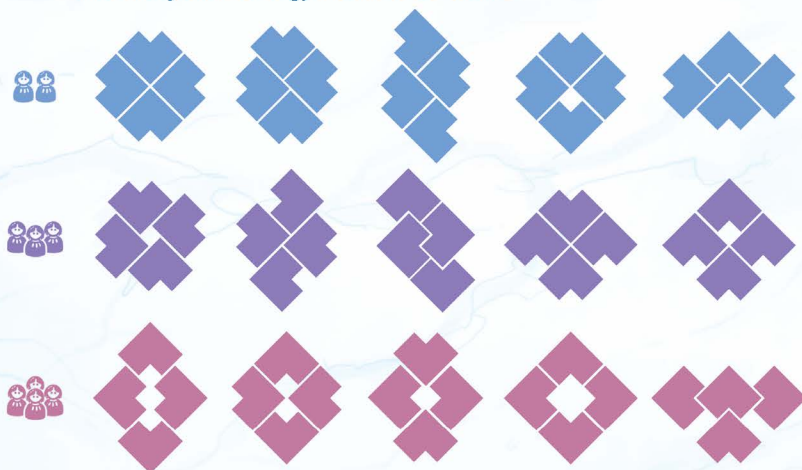
- 14** Tegyétek a törzsjelölőiteket a játékosorrendsávra aszerint, hogy hányas szám látható a segédleteiteken. Az 1. segédlettel rendelkező játékos a legfelső mezőre kerül, a 2. segédlettel rendelkező az alatta lévő mezőre, és így tovább.

- 15** Játékosorrend alapján a következőket kapjátok:

- 1. játékos: *semmit*
- 2. játékos: 1 élelem
- 3. játékos: 1 eszköz
- 4. játékos: 1 eszköz és 1 élelem

16 A MEGALITTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

A megalittábla előkészítéséhez keverjétek meg a 4 megalitlapkát, majd rendezzék azokat a lent látható táblavariációk egyikébe. Javasoljuk, hogy a játékszámot tartsátok szem előtt, amikor kiválasztjátok az egyik táblavariációt.



17 A TERÜLETTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Keressétek ki a kezdő területlapkát.
2. A területlapkák közül vegyetek ki egyet-egyét minden típusból (a gleccser területlapkákat nem számítva).
3. Ehhez a hat lapkához keverjétek annyi gleccser területlapkát, amennyit a lenti táblázat mutat. A nem felhasznált gleccser területlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.
4. A megmaradt területlapkákat keverjétek meg, és ezekből húzva, adjatok annyi területlapkát, a már korábban kiválogatott területlapkákhöz, hogy a lapkák száma elérje a 18-at.
5. A nem felhasznált területlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.
6. Keverjétek össze a kiválasztott 18 területlapkát, és véletlenszerűen helyezzék el a kezdő területlapka köré, a jobb oldalon látható módon.
7. Minden játékos a játékosábrájáról a bal szélső tábornat tegye a közepén lévő kezdő területlapkára.



Példa a területtáblára 3 fős játék esetén

JÁTEKOSOK	KEZDŐ TERÜLETLAPKÁK	GLECCSER TERÜLETLAPKÁK	TOVÁBBI TERÜLETLAPKÁK
2-3	6	6	6
4	6	3	9

A JÁTÉK MENETE

ÁTTEKINTÉS

A játék 4 fordulón keresztül tart, és mindegyik egy-egy generációnak felel meg. Minden forduló 3 fázisra oszlik:

- 1 Akció fázis:** Körsorrendben a játékosok addig követik egymást, ameddig mindenki háromszor sorra kerül.
- 2 Napfogyatkozás fázis:** Módosul a játékosrend, majd minden játékos végrehajthat napfogyatkozás akciót.
- 3 Felkészülés fázis:** Készítsétek elő a játékot egy újabb fordulóra.

A negyedik Napfogyatkozás fázis után a játék véget ér, és a végső pontozás következik. A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

ARANYSZABÁLYOK ELFOGYOTT PAKLI

Ha a játék folyamán bármikor elfogy a húzópaklid, és kártyát kellene húznod, akkor keverd meg a dobópaklidat, és alkoss egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit, majd folytasd a laphúzást.

Példa: Ha 5 kártyát kellene húznod, de csak 2 kártya maradt a paklidban, akkor húzd fel azt a 2 kártyát, majd keverd újra a dobópaklidat, egy új húzópaklit alkotva, és húzz abból további 3 kártyát.

JUTALMAK RANGSORA



Ha az Akció vagy Napfogyatkozás fázisok során bármikor hozzájutsz a balra feltüntetett jutalmak egyikéhez, akkor a megszerzett jutalom helyett választhatod bármelyik alacsonyabb szinten lévő jutalmat.

A jutalmak rangsora a következőképpen tevődik össze: **Tegeél le 1 megalitot > húzz 1 kártyát > kapsz 1 bálványt > kapsz 1 eszközt > kapsz 1 ételmezt**

Példa: ha kapnál 1 eszközt, választhatod helyette az 1 ételmezt is.

Fontos: A játék során ezeket nem cserélgetheted szabadon, kizárólag abban a pillanatban dönthetsz arról, hogy inkább egy alacsonyabb szinten lévő jutalmat kérsz, amikor megkapod az egyik jutalmat.

Tipp: Ez egy jó lehetőség olyan helyzetben, amikor egy bizonyos jutalomból már nem szerezhetsz többet (pl. mert már nem tudsz több eszközt tárolni), de arra is kiváló, ha egy jövőbeli akcióhoz van szükséged egy bizonyos dologra.

ÉLELEMSÁVLIMIT

A játékosablán limitálva van az elraktározható ételmenyisége. A táborok játékosabláról történő eltávolításával a raktározható mennyiség nő. Minden ételmezt, amit a tárolókapacitásodon túl szerzel, elvesz.



Példa: Ha eltávolítasz 1 tábort a játékosabláról, az étellemsávon az elraktározható mennyiség 6-ra nő.

PONTSZERZÉS

A játékban a pontszerzést két ikon jelöli:



Ez az ikon azt jelenti, hogy **azonnal** megkapod a rajta feltüntetett pontot, lépj a pontjelölőddel a pontozósávon.



Ez az ikon azt jelenti, hogy a játék végén a rajta feltüntetett pontot fogod kapni.

Ha a pontjelölőd a pontozósáv végére ért, akkor fordítsd meg a 100-as oldalára, és a 0-ás mezőtől kezdődően folytasd a pontozást.



AKCIÓ FÁZIS

A kezdőjátékostól kiindulva, minden játékos az alábbiak szerint hajtja végre a köreit. A játék a játékosrendszár alapján halad, egészen addig, amíg minden játékos sorra került három alkalommal.

A körödben, sorrendben haladva hajtsd végre a következö lépéseket:

- 1 Játssz ki kultúrakártyákat.
- 2 Helyezz le egy figurát, hajtsd végre az akciókat.
- 3 Dobd el a kijátszott kártyákat.
- 4 Készítsd elő a napfogyatkozás-paklidat (csak a 3. körödben).

1 KULTÚRAKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Ebben a lépésben kijátszhatod a játékosablád fölé annyi kultúrakártyát, amennyit szeretnél. Az első kártya kijátszása után el kell dobnod a kezedből 1 kártyát minden újabb kijátszott kártya után. Miután kijátszottál egy kultúrakártyát, azonnal végrehajthatod egyszer az azon feltüntetett akció(ka)t.

A kultúrakártyák kijátszása opcionális. Ha szeretnéd, átugorhatod ezt a lépést. A köröd 3. lépéséig minden kijátszott kártya a játékosablád fölött marad. A kultúrakártyákon található akciók részletes magyarázata a 17. oldalon található.

Kultúrakártya az I. korszakból



Kultúrakártya a II. korszakból



2 FIGURÁK LEHELYEZÉSE ÉS AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Ebben a lépésben le kell helyezned az egyik még elérhető törzsfőnök- vagy törzstagfigurádat:

- A **központi táblán** található egyik akciósáv legfelső mezőjére, vagy
- A **játékosabládon** található pihenés akciómezőre.

Megjegyzés: Amikor a törzsfőnököt helyezed le, akkor használhatod a kártyáján feltüntetett képességét is, a körödben egyszer bármikor. Ezek leírását lásd a 17. oldalon.

A KÖZPONTI TÁBLA

Minden akciósáv 3 részből áll: felső, középső és alsó rész.

FELSŐ RÉSZ: Amikor egy figurát teszel egy akciósávra, először tedd azt a felső rész bal oldalára. Ezután végrehajthatod bármelyik felső részhez tartozó akciókat. Ezek az akciók akármennyiszer és akármilyen sorrendben végrehajthatók, ezt jelzi a ikon. Miután végeztél a felső rész akcióinak végrehajtásával (vagy nem hajtottál végre egyet sem), mozgassd a figurádat lejjebb, a középső részhez.

KÖZÉPSŐ RÉSZ: Az itt feltüntetett akciókat legfeljebb egyszer hajthatod végre, ezután mozgassd a figurádat az alsó részhez.

ALSÓ RÉSZ: Ha te vagy az első játékos, aki az adott akciósáv alsó részére mozgatta a figuráját, a figurát az ott található akciómezőre teheted, hogy megkapd az ott feltüntetett jutalmat. Ha ezt az akciómezőt már korábban elfoglalta valaki, tedd a figurádat az akciósáv alatt található nagy mezőre. Ebben az esetben nem hajthatod végre az alsó rész akcióját.

A későbbi fordulókban, egy már ott lévő figura (akár saját akár ellenfél) jelenléte nem akadályozza meg az akciósáv aktiválását, de az alsó rész akciója kizárólag csak egyszer használható egy fordulóban.




Az akciók többsége munkaerőt igényel. A játékosok munkaerőt a törzskártyák kijátszásával és élelem elköltésével tudnak szerezni.



TÖRZSKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A köröd 2. lépése során bármennyi törzskártyát kijátszhat az a kezedből a játékosablak fölé. Az így kijátszott kártyák annyi munkaerőt biztosítanak számodra, amennyi a kártya bal felső sarkában látható. Bizonyos kártyák ½ munkaerőt adnak. Két ½ kártya 1 munkaerőnek felel meg.

A törzskártyák többségének alsó részén további kártyahatások találhatók.

- Bizonyos kártyahatások extra munkaerőt biztosítanak, ha a figuráddal a megfelelő akciósávot választod.
- A többi kártyahatás a köröd során bármikor felhasználható egyszer (mielőtt eldobnád a kártyát a köröd 3. lépése során).
- A napfogyatkozással  kapcsolatos kártyahatások nem aktiválódnak, ha a kártya kijátszása a köröd 2. lépése során történik meg. Ezek a kártyahatások csak akkor aktiválódnak, ha a kártya a 4. lépés során kerül kijátszásra (napfogyatkozás-pakli előkészítése).

Megjegyzés: Minden kártyahatás leírása megtalálható a 17. oldalon.

Példa: A Kézműves 1 munkaerőt biztosít, és még 1 extra munkaerőt, ha a fejlődés akciót választod. Az így kijátszott kártya napfogyatkozás hatása nem aktiválható.



Példa: A Törzsi asszony 1 ½ munkaerőt biztosít bármilyen akció során. A kártya másik hatása (1 élelem átalakítása 1 eszközzé) a körökben egy alkalommal bármikor használható. Az így kijátszott kártya napfogyatkozás hatása nem aktiválható.



Példa: A Harcos 1 ½ munkaerőt biztosít bármelyik akció során. A kártya hatása 1 extra munkaerőt biztosít bármely akció végrehajtása során. Az így kijátszott kártya napfogyatkozás hatása nem aktiválható.



ÉLELEM ELKÖLTÉSE

Elkölthetsz élelmet, hogy extra munkaerőt szerezz az élelem-sávon feltüntetett mennyiségek alapján. A köröd során a nyersanyagjelölőd balra mozgatásával elkölthetsz bármennyi élelmet. Minden munkaerőikon után, amin így áthalad a nyersanyagjelölőd, 1 extra munkaerőhöz jutsz.



Példa a munkaerő kiszámolására: Tamás a vadászat akciót választja. Egy Vadász kártyát használ fel (1 munkaerő + 1 extra munkaerő a képességének köszönhetően). Továbbá elkölt 3 élelmet (2 munkaerő) és 2 eszközt. Ez összesen 4 munkaerőt és 2 eszközt eredményez, amit felhasználhat a két aktiválható vadászat akció során. Az akciósávok teljes leírása megtalálható a 12-13. oldalon.



JÁTEKOSTÁBLA



Tegyél egy figurát a játékosablak pihenés akciósávra. Ennek két azonnali hatása van. Húzhatsz 1 kártyát a pakliból, és elfordíthatod az egyik állatkártyádat (lásd a 16. oldalon).

Továbbá, minden, a pihenés akciósávra található figura 1 ½ munkaerőt biztosít a következő Napfogyatkozás fázisban (lásd a 10. oldalon). A fordulókban lehetőséged van több, mint 1 figurát kijátszani a pihenés akciósávra (körönként legfeljebb 1-et).

Megjegyzés: Amikor a pihenés akciósávra játszod ki az egyik figurádat, nem játszhat ki a kezedből törzskártyákat. A törzsfőnök-kártya képességei viszont használhatók, ha a törzsfőnök-figurádat játszottad ki erre az akciósávra (kivéve, ha a képesség csak egy kiemelt akciósávra érvényes).

3 KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Tedd képpel felfelé a dobópaklidra a játékosablak fölött található kártyákat (amiket ebben a körben játszottál ki). Ne húzz még új kártyákat a kezedből.

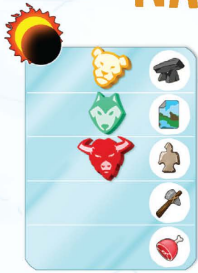


4 NAPFOGYATKOZÁS-PAKLI ELŐKÉSZÍTÉSE

Ha ez a harmadik köröd ebben a fordulókban (lehelyezted a 3. figurádat is), a kezedből képpel lefelé kijátszhat bármennyi kultúra- vagy törzskártyát, ezzel egy napfogyatkozás-paklit alkotva a játékosablak fölé. Azok a kártyák, amiket nem választottál ki a napfogyatkozás-paklihoz, a kezedből maradnak, és használhatod azokat a következő fordulókban.

Miután befejeztél a körödöt, a következő játékos kerül sorra. Ez egészen addig folytatódik, ameddig mindenki sorra kerül 3 alkalommal.

NAPFOGYATKOZÁS FÁZIS



A kőkorban az asztrológiai jelenségek, mint például a napfogyatkozások, generációváltást jelentettek. Ezeket a lenyűgöző jelenségeket a törzsek spirituális jelnek vették, aminek következtében megkezdődtek a törzsek közti küzdelmek. A jelenség végeztével egy új generáció vette át a vezetést, amely új kihívásokkal nézett szembe.

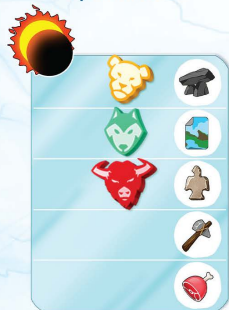
A Napfogyatkozás fázis elején mozgassátok a fordulójelölőt egy mezővel előrébb a fordulósávon. Ezután hajtsátok végre a következő lépéseket:

- 1 Minden játékos egyszerre fedje fel a napfogyatkozás-pakliját, és hasonlítsátok össze az abból származó munkaerőt, amit a következőképpen kaptok meg:
 - 1 ½ munkaerő minden, a pihenés akciómeződön található figura után.
 - A felfedett kártyákon látható munkaerő.

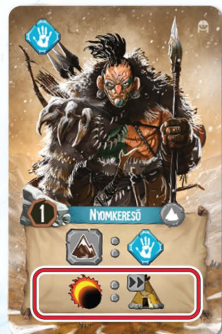
Megjegyzés: A felfedett kultúrakártyák **nem** biztosítanak munkaerőt, és a felfedés után visszakerülnek a játékosok kezébe. A kultúrakártyák napfogyatkozás-pakliba helyezése arra jó, hogy megtéve az ellenfeleket.

Fontos: A Napfogyatkozás fázis során **nem** költhettek el élelmet **extra** munkaerő szerzésére.

- 2 A legtöbb munkaerővel rendelkező játékos az első helyre mozgatja a törzsjelölőjét a játékosrendszávon. Ezután következik a rangsorban második legtöbb munkaerőt összegyűjtött játékos, és így tovább. Döntetlen esetén (még akkor is, ha a játékosok egyaránt 0 munkaerővel rendelkeznek) az a játékos kerül előrébb, aki az aktuális fordulóban hátrébb volt.
- 3 Az új játékosrendet követve, minden játékos végrehajtja az alábbi lépéseket. Ha egy lépésnek több hatása is van, azok bármilyen sorrendben végrehajthatók, és mindegyik opcionális.



A. Játékosrend: Megkapod a törzsjelölőd mellett látható jutalmat (vagy a jutalmak rangsora szerinti kisebbet).



B. Napfogyatkozás-pakli: Egyesével hajtsd végre a napfogyatkozás-paklid törzskártyáin feltüntetett napfogyatkozás hatásokat.

C. Területek után járó jutalmak: egyesével haladva, szerezd meg a jutalmat minden olyan területlapkán, ahol neked van a legtöbb befolyásod (vagy osztozol valakivel a legnagyobb befolyáson). Lásd a 20. oldalt a megszerezhető jutalmakért.



Minden tábor 1 befolyást biztosít azon a lapkán, amin elhelyezkedik. Minden falu 2 befolyást biztosít a vele érintkező 3 területlapka mindegyikén.

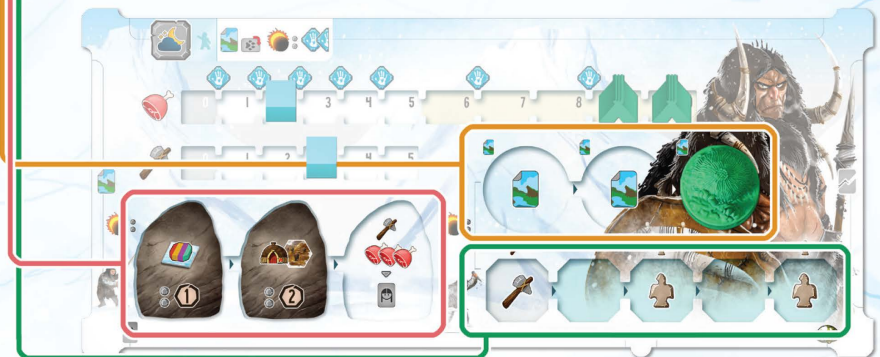
D. Játékos tábla: szerezd meg a játékos tábládon feltüntetett napfogyatkozás jutalmakat (lásd lent).

Miután az utolsó játékos is végrehajtotta a napfogyatkozás akcióit, minden játékos dobja el a teljes napfogyatkozás-pakliját a dobópaklijába. Ezután a játék a Felkészülés fázissal folytatódik.

JÁTÉKOSTÁBLA JUTALMAK

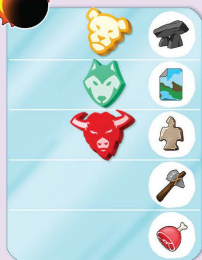
A játék során, ahogy megépítitek a megalitokat és a falvakat a játékos táblátokról, felfedtek különböző jutalmakat, amelyeket a későbbi Napfogyatkozás fázisokban szerezhettek meg.

- 1 Minden megépített falu után húzz 1 kártyát.
- 2 Megkapod minden üres megalit helyen a feltüntetett jutalmakat (1 eszközt az 1. mező, 1-1 bálványt a 3. és 5. mezők kiürítése után).
- 3 Továbbá minden általad birtokolt szent kő után, az azokon feltüntetett pontokat (lásd a 18. oldalon).



Példa: A Napfogyatkozás fázis során a Farkas törzs 3 munkaerőt szerez (1 ½-et a Harcos kártyája után és 1 ½ -et a pihenés akciómezőn található figurája után). A Bölény törzs 1 ½ munkaerőt szerez a Sámán kártyája után. Az Oroszlán törzs pedig 1 ½ munkaerőt szerez (a pihenés akciómezőn található figurája után). A Farkas törzset irányító játékos kerül az első helyre a játékosrendben, mert ő gyűjtötte össze a legtöbb munkaerőt. A Bölény és Oroszlán törzseket irányító játékosok osztoznak a második helyen, de mivel a döntetlen annak a játékosnak a javára dől el, aki hátrébb volt az aktuális fordulóban, a Bölény törzset irányító játékos kerül a játékosrendsáv második helyére, az Oroszlán törzs pedig a harmadik lesz.

I.FORDULÓ



FARKAS JÁTEKOS



3

BÖLÉNY JÁTEKOS



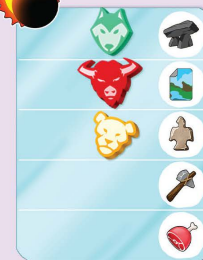
1 ½

OROSZLÁN JÁTEKOS



1 ½

2.FORDULÓ



FELKÉSZÜLÉS FÁZIS

Ha ez volt a játék utolsó fordulója, hagyjátok ki ezt a fázist, és haladjatok tovább a végső pontozásra. Minden más esetben kövessétek az alábbi lépéseket:

- 1 Mozgassátok a napfogyatkozás-mezőn álló fordulójelölőt a fordulósáv következő számozott mezőjére.
- 2 Tegyétek a figurákat a saját játékosabláik mellé.
- 3 Töltsétek fel újra a vadászmezőt: húzzatok képpel felfelé új állatkártyákat a pakliból, amíg a vadászmezőn a játékosok számánál eggyel több kártya nem lesz.
- 4 Az 1. forduló végén töltsétek fel a kultúrakártyák készletét újabb kultúrakártyákkal, amiket az I. korszak paklijából húztok fel. Ezután a korszaklezáró kártyát tegyétek a II. korszak paklijának tetejéről az I. korszak paklijának tetejére.

A 2. forduló végén dobjatok el minden kultúrakártyát a készletből, és a helyüket töltsétek fel 8 kártyával a II. korszak paklijából.

A 3. forduló végén töltsétek fel a kultúrakártyák készletét újabb kultúrakártyákkal, ezúttal is a II. korszak paklijából.

- 5 Minden játékos húzzon 5 kártyát a kezébe a húzópaklijából, hozzáadva ezeket a már kézben tartott kártyákhoz. A játékban nincs kézlimit, bármennyi kártyát tarthattok a kezetekben.

Fontos: A kártyahúzás ezen a ponton nem számít jutalomnak. Éppen ezért nem választható helyette más, ahogy a jutalmak esetében.

A játék a következő Akció fázissal folytatódik.



AKCIÓSÁVOK

BEAVATÁS:

TÖRZSKÁRTYÁK MEGSZERZÉSE KÁRTYÁK ELTEMETÉSE



∞ FELSŐ RÉSZ

Költs el 1 eszközt és 1 munkaerőt, hogy a kezvedbe vedd az egyik képpel felfelé fordított törzskártyát a központi tábla alól. Ha többször is aktiválsz ezt az akciót ugyanabban a körben, nem vehetsz el olyan típusú kártyát, amelyet már korábban megszereztél.

Fontos: az így megszerzett törzskártyák nem biztosítanak munkaerőt az aktuális körben, tehát nem vehetsz meg egy kártyát, hogy azt kijátszva azonnal egy újabb kártyát szerezz meg.

Megjegyzés: dönthetsz úgy, hogy egy már kifogyott pakliból szerzel kártyát, ilyenkor a kártya helyett 1 győzelmi pontot kapsz.

1x KÖZÉPSŐ RÉSZ

Elkölthetsz 1 élelmet, hogy végrehajtsd az egyik, vagy mindkét akciót a következők közül:

- Vedd el az egyik, a központi tábla alatt képpel felfelé fordított törzskártyát, majd tedd azt a dobópaklidra.
- Temess el egy kártyát (válassz egy törzs- vagy kultúrakártyát a kezedből, a dobópakliból vagy a játékosablád felett kijátszottakból, és tedd azt a temetkezéskártyád alá).

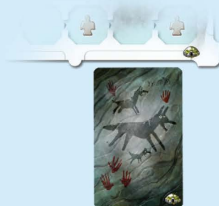
Megjegyzés: az így megszerzett kártya típusa megegyezhet a felső rész akciója során választott kártya típusával.

Az eltemetett kártyák a játék végéig a temetkezéskártyád alatt maradnak, ezek majd játék végi pontokat érnek.

Megjegyzés: A játék során bármikor megnézheted az eltemetett kártyáidat.

1x ALSÓ RÉSZ

(Kizárólag annak a játékosnak, aki legelőször lép ide.)
Kapsz 1 bálványt.
Eltemethetsz 1 kártyát.



FEJLŐDÉS:

KULTÚRAKÁRTYÁK MEGSZERZÉSE SZENT KÖVEK MEGSZERZÉSE



∞ FELSŐ RÉSZ

Költs el 3 munkaerőt, hogy a kezvedbe vegyél egy kultúrakártyát az elérhető készletből. Ezt az akciót többször is végrehajthatod, kártyánként újabb 3 munkaerő elköltésével.

Megjegyzés: Az így megüresedett helyeket ne töltsétek fel újra a Felkészülés fázisig.

1x KÖZÉPSŐ RÉSZ

Magadhoz vehetsz egy szent kő lapkát a központi készletből. Az I. korszakban (1. és 2. forduló) csak a baloldali részen található lapkák közül lehet választani. A II. korszakban (3. és 4. forduló) már mindkét helyről elvehető a szent kő lapkák.

Minden megszerzett lapkát a játékosablád szent köveknek kialakított helyére kell tenned (a feltöltés minden esetben balról jobbra történik), kifizetve az ott feltüntetett költséget. Ha nem tudod kifizetni egy mező költségét, nem veheted el a lapkát sem.

Megjegyzés: Legfeljebb 3 szent követ tárolhatsz a játékosabládon. Amit egyszer lehelyeztél a játékosabládra, azt többé már nem távolíthatod el.

Amikor a játékosabládra teszel egy szent követ, megkapod azokat a jutalmakat, amiket a követ eltakarasz. A jutalmak leírása a 20. oldalon található.

A szent kövek pontokkal jutalmaznak a Napfogyatkozás fázis során.



1x ALSÓ RÉSZ:

(Kizárólag annak a játékosnak, aki legelőször lép ide.)
Kapsz 1 eszközt és 1 élelmet.

NÉPVÁNDORLÁS:

TÁBOROK ÉPÍTÉSE
TÁBOROK MOZGATÁSA
FALU ALAPÍTÁSA



∞ FELSŐ RÉSZ

Költs el 1 eszközt, hogy átedd a bal szélső táborodat a játékosabládról a kezdő területlapkára. Ezt az akciót többször is végrehajthatod, 1 eszközt elköltve minden újabb tábor után.

ÉS/VAGY

Költs el 1 munkaerőt, hogy a területtáblán átmozgasd az egyik táborodat egy szomszédos lapkára. Ezt az akciót többször is végrehajthatod, 1 munkaerőt fizetve minden mozgatás után. Egy tábort egy körben többször is mozgathatsz.

Minden tábor 1 befolyást biztosít azon a lapkán, amin áll.

Megjegyzés: Egy területlapkán bármennyi tábor lehet.

1x KÖZÉPSŐ RÉSZ

Elkölthetsz 3 élelmet, hogy 3 egymást érintő lapkáról visszahelyezz a játékosablára 3 tábort, és a játékosablád bal szélső faluját a három lapka kereszteződésébe tedd

Megjegyzés:

- A kezdő területlapka nem lehet a három kiválasztott területlapka egyike.
- Kizárólag egy falu lehet egy kereszteződésben.
- Minden így eltávolított tábor visszakerül a játékosablád élelemsávjára (jobbról haladva az üres mezőkre).
- Minden lehelyezett falu 2 befolyást biztosít a vele érintkező területlapkákön, illetve biztosítja a játékosablán feltüntetett jutalmat a Napfogyatkozás fázis során (húzz 1 kártyát).



1x ALSÓ RÉSZ

(Kizárólag annak a játékosnak, aki legelőször lép ide.)
Építs egy tábort a kezdő területlapkán, ezután mozgathatod az egyik táborodat (a felső részben leírt szabályok szerint).

VADÁSZAT:

ÁLLATKÁRTYA HÚZÁSA
ÁLLATKÁRTYA MEGSZERZÉSE
ÁLLATKÁRTYA ELFORGATÁSA



∞ FELSŐ RÉSZ

Költs el 1 munkaerőt, hogy felhúzd, és képpel felfelé a vadászmezőre tedd az állatkártyapakli legfelső 2 lapját. Ezt az akciót többször is végrehajthatod, 1 munkaerőt elköltve minden 2 kártya után.

Megjegyzés:

- A vadászmezőn legfeljebb 6 állatkártya lehet. Ha olyankor hajtod végre ezt az akciót, amikor már 5 van a vadászmezőn, csak 1 újabb kártyát húzhatsz.
- Nem hajtható végre ez az akció, ha kifogyott az állatkártyák paklija. Ha az akció végrehajtásakor csak 1 kártya van a pakliban, csak azt az 1 kártyát tedd a vadászmezőre.

ÉS/VAGY

Költs el 1 eszközt és 1 munkaerőt, hogy megszerezz 1 állatkártyát a vadászmezőről, és azt képpel felfelé a játékterületedre tedd. Ezt az akciót többször is végrehajthatod, 1 eszközt és 1 munkaerőt elköltve minden kártya után. Ha már nincs több kártya a vadászmezőn és az állatkártyák paklija is kifogyott, ezt az akciót választva 1 győzelmi pontot szerzel.

Megjegyzés: A vadászmezőt ne töltsétek fel újra a Felkészülés fázisig.

1x KÖZÉPSŐ RÉSZ

Elforgathatsz a területeden 1 állatkártyát, hogy azonnal megszerezd a kártyán feltüntetett jutalmakat. Az elforgatáshoz 90 fokkal fordítsd el a kártyát.



Fontos: Az elforgatott állatkártyák **nem** számítanak bele a játék végén pontozásra kerülő szettekbe.

1x ALSÓ RÉSZ

(Kizárólag annak a játékosnak, aki legelőször lép ide.)
Húzd fel az állatkártyapakli legfelső lapját, és tedd azt képpel felfelé a saját területedre. Ha az állatkártya pakli üres, 1 győzelmi pontot kapsz.

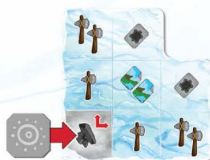
MEGALITOK



Amikor az egyik jutalmad egy megalit, akkor a játékosabládról balról haladva leteheted az első megalitot a megalittáblára.

Minden megalitot a következő módok egyikén kell lehelyezni:

- A** Egy lapka kezdőmezőjére (szürke mező, amin egy megalit látható). Kizárólag semleges (szürke) színű megalitok helyezhetők ezekre a mezőkre.



- B** Egy már lent lévő megalit mellé (bármilyen színű, akár semleges is) élszomszédosan.



- C** Piramisszerűen 4 (2x2) megalit tetejére (az új megalitot középre kell helyezni).

Az első két megalitnak, amit lehelyezel, semleges színűnek (szürke) kell lenniük. A semleges megalitokat közvetlenül a megalittáblára kell tenned, ezeket nem teheted más megalitokra.

Szabálypontosság: Bár a semleges megalitokat bárhová le lehet helyezni a táblán, de a kezdő mezőkre csak ezeket lehet tenni.

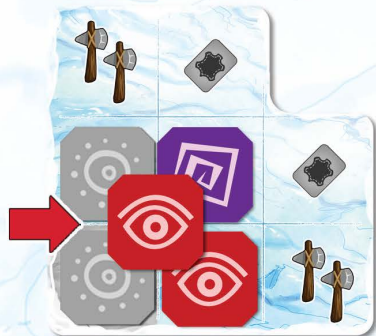
Minden megalit, amit közvetlenül a táblára helyezel le, azonnali jutalmat fog biztosítani, az alapján, hogy melyik mezőt takarod le. A jutalmak teljes listája a 20. oldalon található.

Minden megalitért, amit egy felsőbb szintre (más megalitokra) helyezel le, pontokat kapsz, annak függvényében, hogy milyen megalitokra került. 1 pont jár minden más játékos megalitjai után (a semlegesért is) és 2 pont jár a saját megalitjaidért. Minden más játékos továbbá 1 pontot kap minden olyan saját megalitjáért, amit ilyen módon letakartak.

Megjegyzés: lehetőség van arra, hogy egy megalit 4 olyan megalitra kerüljön, ami már a 2. szinten helyezkedik el.

Ebben az esetben a pontokat kizárólag annak a 4 megalitnak a figyelembevételével kell számolni, amikre az így lehelyezett megalit került.

Példa: A piros játékos az ábrán látható módon helyez le egy megalitot. Azonnal 5 pontot szerez, a lila játékos pedig 1-et.



BÁLVÁNYTÁBLA



Amikor egy bálványt szerzel, azonnal mozgasd 1 szinttel feljebb az egyik bálványjelölődet az általad választott sávon. Ugyanazon a szinten több jelölő is állhat.

Megjegyzés: Amikor egyszerre egynél több bálványt is szerzel, a bálványokat felhasználhatod ugyanazon, vagy különböző sávokon is.

ÁLDOZATSÁV (BAL)

Az itt elhelyezkedő jelölőd határozza meg a megmaradt élelmed és eszközeid pontértékét a játék végén.

Egyes szinteken különböző jutalmak láthatók. Ezeket a jutalmakat azonnal megkapod, amint a jelölőd eléri az adott szintet.

Ha a jelölőd az áldozatsáv legfelső szintjére ért, akkor is használhatsz bálványokat ezen a sávon, ilyenkor 1 pont jár minden itt felhasznált bálvány után (a jelölőd ekkor nem mozdul, hanem továbbra is a legfelső szinten marad).

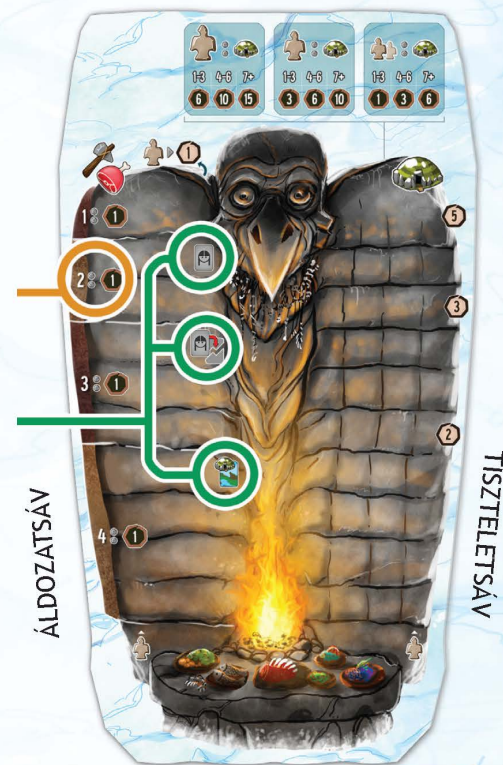
TISZTELETSÁV (JOBBI)

Az itt elhelyezkedő jelölőd határozza meg az eltemetett kártyáid pontértékét a játék végén. Ehhez azt kell megnézned, hogy a jelölőd hol áll a többi játékoséhoz képest.

Amikor a jelölődet a tiszteletsávon mozgatod, tedd azt az adott szint balról számított első üres mezőjére. Amikor egy jelölő elmozdul egy szintről, a többi, azonos szinten lévő jelölőt csúsztaszátok balra, ezzel betöltve a megüresedett helyet.

Amikor a jelölődet egy győzelmi pont ikonnal ellátott szintre mozgatod, azonnal megkapod az ott feltüntetett pontot. Vagyis, ha eléred a legfelső szintet, összesen 10 pontot szerzel (2+3+5).

Miután a jelölőd elérte a legfelső szintet, már nem mozgatható tovább.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Eljött az idő megnézni, hogy kinek van a legsikeresebb törzse és megszámlálni a pontokat. A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az győz, aki előbb van a körsorrendben. A játékosok a következőkért kapnak pontokat:

- Áldozatsáv
- Tiszteletsáv
- Törzs- és kultúrakártyák
- Nem elforgatott állatkártyák

ÁLDOZATSÁV

Az áldozatsávon elhelyezkedő jelölőd határozza meg, hogy a játék végén megmaradt élelmed és eszközeid mennyi győzelmi pontot érnek. Az arányokért lásd a jelölőd bal oldalán elhelyezkedő ikont.

Add össze a játékos táblán a megmaradt élelmed és eszközeid mennyiségét, majd az arányt használva számold ki, mennyi győzelmi pontot szereztél (a maradékot hagyd figyelmen kívül).

Fontos: Ha egyáltalán nem mozgattad a jelölődet az áldozatsávon, nem szerzel pontot a megmaradt élelemért és eszközökért.



Példa: A játék végén 3 élelmed és 2 eszközöd van, a jelölőd pedig ezen a szinten áll. Ennek köszönhetően 2 pontot szerzel.

TISZTELETSÁV

Pontokat kapsz az eltemetett kártyáid után, annak függvényében, hogy milyen pozícióban áll a jelölőd a sávon (lásd a táblázatokat a sávok felett).

Fontos: Ha nem tettél egyetlen lépést sem a tiszteletsávon, nem szerzel pontokat az eltemetett kártyáidért.

A legmagasabb pozícióban elhelyezkedő játékos a bal szélső táblázat szerint pontoz, a második helyen álló játékos a középső táblázat szerint, minden további játékos pedig a jobb szélső táblázatot használva.

Ha több játékos jelölője is ugyanazon a szinten áll, a döntetlenből az a játékos kerül ki győztesen, akinek a jelölője a balról számított első mezőn áll (vagyis ő ért fel hamarabb az adott szintre). A táblázatok megmutatják, mennyi pontot kapsz az eltemetett kártyáid után.

1-3	4-6	7+
6	10	15

1-3	4-6	7+
3	6	10

1-3	4-6	7+
1	3	6

Példa: Ha a te jelölőd van a legmagasabban a tiszteletsávon és 4 eltemetett kártyád van, 10 pontot kapsz.

2 fős játék: hagyjátok figyelmen kívül a jobb szélső táblázatot. A magasabbra jutott játékos a bal szélső táblázat szerint pontoz, a másik játékos pedig a középső szerint.



TÖRZS- ÉS KULTÚRAKÁRTYÁK

Terítsd ki magad elé minden kártyádat. A kezekben tartott kártyákat, a dobópaklidban és a temetkezési helyen találhatóakat is. Megkapod a rajtuk látható pontokat.

Példa: Ez a kártya 1 pontot ér.

ÁLLATKÁRTYÁK

A nem elforgatott állatkártyák szettek szerint pontokat érnek a kártyák alján feltüntetett feltételek alapján.

Azok az állatkártyák, amiket elforgattál, nem számítanak bele a szettekbe, így nem érnek pontot sem.

A szettek maximálisan annyi kártyából állhatnak, amennyi fel van tüntetve a kártyákon (a Gyapjas mamut 2, a többi állattípus esetén pedig legfeljebb 4 kártyából állhatnak). Ha több kártyád van egy adott típusból, mint amennyi a megengedett, a többletért nem kapsz pontot.

Az Argentavis dzsókernek számít. Bármelyik szetthez hozzáadhatsz egyet vagy többet, hogy növelje annak értékét. Az Argentavis kártyákból nem lehet különálló szettet kialakítani.

Példa: Az alábbi állatkártyákkal rendelkezel a játék végén.



3 pontot szerzel a Gyapjas orrszarvúért (az elforgatott nem számít), 2 pontot a Gyapjas mamutért, és 10 pontot az Óriás lajhárokért (úgy döntöttél, az Argentavis lajhárnak fog számítani a pontozás során).



ELŐKÉSZÜLET-VÁLTOZATOK

Miután megismerkedtetek a játékkal, próbáljátok ki az itt leírt szabályváltozatok egyikét.

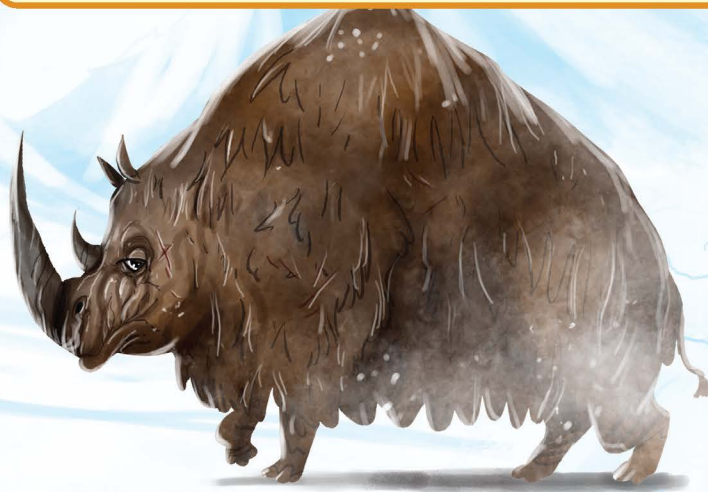
Megjegyzés: Amikor az itt leírt szabályváltozatok egyikét használjátok, elő kell készítenetek a területtáblát mielőtt kártyákat választanátok.

Előkészületkártyák választása: Ahelyett, hogy véletlenszerűen oszتانátok ki minden játékosnak az előkészületkártyákat, keverjétek meg azokat, és fordítsatok fel a játéktér közepére eggyel több kártyát, mint ahányan játszatok. Ezután **fordított játékosrendben** minden játékos kiválaszt egy kártyát, és azt használja fel a saját előkészületeihez. A ki nem választott kártyát tegyétek vissza a játék dobozába.

Törzsfőnök- és előkészületkártyák választása: Ahelyett, hogy a körsorrend eldöntése után minden játékos kapna egy törzsfőnökkártyát, keverjétek meg azokat, és a játéktér közepére fordítsatok fel eggyel több kártyát, mint ahányan játszatok. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

Ezután a **megszokott játékosrendben** minden játékos válassza ki az egyik kártyát, és tegye azt maga elé bármelyik oldalával felfelé, valamint vegye magához a kártyával megegyező törzsfőnökfigurát. A ki nem választott kártyát tegyétek vissza a játék dobozába.

Végül, válasszátok ki az előkészületkártyákat is a korábban leírtak szerint. Vagyis az utolsó törzsfőnökkártyát választó játékos kezdi meg az előkészületkártyák kiválasztását.



KÁRTYAHATÁSOK

A játékban található mindegyik kártya alján található egy vagy több hatás. Minden egyes kártyahatás ikonokkal van jelölve (lásd Ikonográfia a 20. oldalon). Mindegyik kártyahatás opcionális, és egy körben csak **egyszer** hajtható végre.

A következő kártyákon található kártyahatás:

- **Kultúrakártyák:** Ezeket a kártyákat a körötök 1. lépése során játsszátok ki, és a hatásaik a kijátszás pillanatában érvényesülnek. A kártyákat a játékos körének 3. lépésében kell eldobni.
- **Törzskártyák:** Ezeket a kártyákat a körötök 2. lépése során játsszátok ki, hatásaikat pedig bármikor aktiválhatjátok egyszer, mielőtt a 3. lépésben eldobnátok azokat.
- **Törzsfőnökkártyák:** Ezek a kártyák soha nem kerülnek „kijátszásra”. Ehelyett, a rajtuk feltüntetett törzsfőnök-képesség akkor aktiválható, amikor a törzsfőnökfigurát helyezed le (egyszer a kiválasztott akció közben, előtt vagy után).

Amikor egy kártyahatáson olyan ikon látható, ami megegyezik az egyik akciósáv ikonjával, az a hatás csak abban a körben használható, amikor valamelyik figurádat a megjelölt akciósávra helyezted. Ennek ellenére bármilyen kártyát kijátszhatsz azért, hogy kizárólag csak a bal felső sarkokban feltüntetett munkaerőt szerezd meg arról, figyelmen kívül hagyva az egyéb kártyahatásokat.



Példa: Ezt a kártyahatást akkor használhatod, amikor a beavatás akciósávot választod, ezzel egy extra munkaerőt szerezve.

Ha egy olyan kártyát játszol ki, aminek a kártyahatásán nem található akciósáv vagy napfogyatkozás-ikon, akkor azt a hatást a köröd bármelyik pontján felhasználhatod az Akció fázis során.



Példa: Ezt a kártyahatást a köröd során bármikor használhatod, miután kijátszottad a kártyát, függetlenül attól, hogy melyik akciósávra tetted a figurádat. Elcserélhetsz 1 élelmet 1 eszköze.

Ha egy kártyahatáson napfogyatkozás-ikon látható, akkor azt a hatást kizárólag a Napfogyatkozás fázisban lehet használni, és csak akkor, ha a kártya a napfogyatkozás-paklidban van.



Példa: Ha ezt a kártyát beletetted a napfogyatkozás-paklidba, a Napfogyatkozás fázisban két mezővel elmozgathatsz egy tábor, vagy két tábor egy mezővel.

A kártyahatások végrehajtásához csak kövessétek a kártyán látható ikonok útmutatását. Ha bármelyik hatáson megjelenik a ► ikon, akkor annak az ikonnak a bal oldalán feltüntetett dolgok költségnek számítanak, amit ki kell fizetni, hogy megszerezd az ikon jobb oldalán feltüntetett dolgokat.

KÁRTYATULAJDONSÁGOK

KULTÚRAKÁRTYÁK

- 1 Korszak
- 2 Játék végi pontok
- 3 Kártyahatás



TÖRZSKÁRTYÁK

- 1 Munkaerő
- 2 Játék végi pontok
- 3 Akció fázis hatás
- 4 Napfogyatkozás fázis hatás
- 5 Ikon (típus)
- 6 Törzskártyaikon



ÁLLATKÁRTYÁK

- 1 A kártya darabszáma az állatpakliban
- 2 Az elforgatás hatása
- 3 A szett pontozására vonatkozó információk



TÖRZSFŐNÖKKÁRTYA

- 1 Akció fázis hatás



SZENT KŐ LAPKÁK

I. KORSZAK



2 pontot kapsz minden olyan falu után, ami érintkezik a lapkán látható területtípussal.

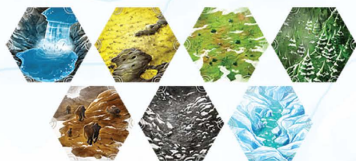


Megjegyzés: 2 különböző falu, ami érintkezik egyazon lapkával, 4 pontot eredményez, de egy egyedülálló falu, ami érintkezik két, a lapkán feltüntetett területlapkával, csak 2 pontot ér.



1 pontot kapsz minden különböző területtípus után, amin legalább 1 táborod van. Minden területtípus után legfeljebb 1 pont szerezhető.

Megjegyzés: A kezdő területlapka ebbe nem számít bele.



1 pontot kapsz minden saját színű megalit után, ami közvetlenül érintkezik a megalittáblával (nincs rátéve egy másik megalitra).



Pontot kapsz minden olyan megalitlapka után, amin legalább 1 megalit található a saját színedben (ami közvetlenül érintkezik a megalittáblával).

II. KORSZAK



Pontot kapsz az eltemetett kártyáid száma alapján.



2 pontot kapsz minden saját színű megalitod után, ami egy magasabb szintre van helyezve (másik megalitokon van).



1 pontot kapsz minden 2, a bálványtáblán megtett lépés után (add össze a megtett lépéseket mindkét sávon, és oszd el 2-vel, lefelé kerekítve).



1 pontot kapsz minden, különböző típusú, elfordított állatkártyád után.



Pontokat kapsz a lapkán feltüntetett típusú, elfordított állatkártyák mennyisége alapján.



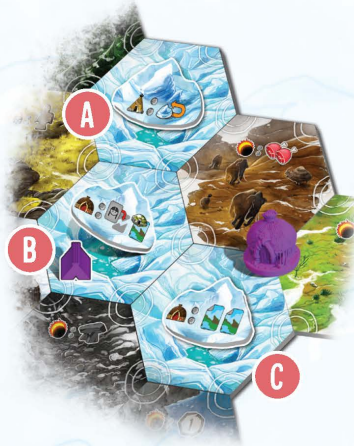
Pontokat kapsz mindkét, a lapkán feltüntetett típusú, elfordított állatkártyák összeadott mennyisége alapján.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

A játékban két játékváltozat található. A gleccserlapkák és a pihenés-lapkák. Ha szeretnétek, használhatjátok egyik vagy akár mindkét változatot is a játék során.

GLECCSERLAPKÁK

- A** Miután előkészítettétek a területtáblát, tegyétek véletlenszerűen képpel lefelé minden gleccser típusú területlapkára egy-egy gleccserlapkát. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznétek azokat.
- B** A játék során, amikor az egyik tábor egy olyan területlapkára mozgatjátok, amelyiken egy felfedezetlen gleccserlapka van, fordítsátok meg azt. Figyeljétek arra, hogy a tábornak nem kötelező befejeznie a mozgását a területlapkán a gleccserlapka felfedéséhez. Vagyis, ha az egyik táborodat két lépést felhasználva átmozgatód egy gleccserlapkával rendelkező területen, akkor az a gleccserlapka azonnal megfordul.
- C** Amikor az egyik játékos egy falut helyez egy olyan területlapka sarkára, amin egy már felfedett gleccserlapka található, a játékos azonnal megkapja a lapkán feltüntetett jutalmat. A gleccserlapka a helyén marad, minden falu számára biztosítja a jutalmat, ami érintkezik a területlapkával.



PIHENÉSLAPKÁK



Az előkészületek során keverjétek meg az összes pihenés-lapkát, majd egy kupacot formálva, tegyétek azokat a játékosorrendszív fölé. Ezután fordítsátok meg a kupac legfelső lapkáját.

Az első játékos, aki a fordulóban a figuráját a pihenés akciómezőjére teszi, választhat egyet az alábbi két lehetőség közül:

- Elveszi a képpel felfelé fordított pihenéslapkát.
- Lefordítja a képpel felfelé fordított pihenéslapkát, és visszateszi azt a kupac aljára. Ezután magához veszi a kupac legfelső pihenéslapkáját.

A pihenéslapka hatásait használhatod azelőtt, azután vagy közben hogy a játékos táblád pihenés akciómezőjének két hatását végrehajtanád. Ha két hatás is fel van tüntetve a lapkán, bármilyen sorrendben használhatod azokat.

A köröd végeztével a pihenéslapkát képpel lefelé tedd vissza a kupac aljára (még akkor is, ha nem használtad fel azt).

A Felkészülés fázis végén, ha még mindig van képpel felfelé fordított pihenéslapka a kupac tetején (egyik játékos sem választotta a pihenés akció), fordítsátok meg azt, és tegyétek a kupac aljára. Ezután fordítsátok fel a kupac tetején található lapkát.



Megjegyzés: A gleccserlapkák kizárólag egy falu alapításakor biztosítanak jutalmat. A Napfogyatkozás fázis során nincs hatásuk.

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 szerkesztő: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Szabálykönyv tördelés: Brigette Indelicato, Jason D. Kingsley

Grafikai tervezés: Jonathan Bobal, Jim Garner

3D modellezés: Heriberto Valle Martinez

Dobozbelső: Daniel Cunningham

Fordító: Heim Hunor

Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente

Játéktesztelők: Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houck, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolaou, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax

Külön köszönet: Michael Raftopoulosnak az M.O.B Vanguardtól és minden lokalizációs partnernek, akiknek köszönhetően a Végtelen tél annyi nyelven és régióban megjelenhetett. Továbbá minden támogatónak, a tesztelőnek az érdeklődésükért és segítőkészségükért, a társasjátékos közösségnek és minden közösségi médiás csoportnak, akik velünk tartottak. Végül, de nem utolsó sorban pedig hatalmas köszönet jár a feleségeinknek, Marianak és Eleninek, amiért annyi hónapon át támogattak minket a fejlesztések és a játéktesztelések során. Mindez nem jöhetett volna létre nélkületek!

IKONOGRÁFIA



1 Munkaerő 1/2 Munkaerő



Temetkezési hely



Temess el 1 kártyát (válassz ki egy törzs- vagy kultúrakártyát a kezedből, a dobópakliból vagy a játékosablád fölött lévő kártyákból, és helyezd azt a temetkezéskártyád alá).



1 Élelem 1 Eszköz



Falu



Tábor



Alapíts 1 falut



Tedd le az egyik táborodat a kezdő területlapkára



Mozgasd egyszer az egyik táborodat



Mozgasd kétszer az egyik táborodat, vagy két táborodat egyszer-egyszer.



Vegyél a kezedbe 1 törzskártyát a központi tábla alól. Kiválaszthatsz egy üres paklihelyet is, ilyenkor kártya helyett 1 pontot kapsz.



Tegyél a dobópakliba 1 törzskártyát a központi tábla alól. Kiválaszthatsz egy üres paklihelyet is, ilyenkor kártya helyett 1 pontot kapsz.



Dobópakli



Húzz a kezedbe 1 kártyát a pakliból.



Dobj el a kezedből 1 kártyát a dobópakliba.



Vegyél fel a kezedbe 1 kultúrakártyát a kultúrakártyák készletéből.



Válassz 1 állatkártyát a vadászmezőről, és tedd azt a játékterületre. Ha nincs több kártya a vadászterületen és a pakliban sem, kapsz 1 pontot.



Húzd fel az állatpakli legfelső lapját, és tedd képpel felfelé a játékterületre. Ha elfogyott az állatpakli, kapsz 1 pontot.



Húzd fel az állatpakli legfelső lapját, és tedd képpel felfelé a vadászterületre (ha van még hely).



Forgass el 1 állatkártyát, hogy megkapd a rajta található jutalmat.



Bálvány (mozgasd az egyik jelölődet eggyel feljebb a bálványtábla egyik sávján)



Azonnali pontok



Játék végi pontok



Napfogyatkozás fázis



I. korszak kártya



II. korszak kártya



Szerez az annyi élelmet, amennyit el tudsz raktározni.



Játékos



Helyezz le egy megalitot.



Vegyél el egy szent követ a készletből (I. korszak: kizárólag a bal oldali készletből). Tedd a lapkát a játékosablád balról számított első mezőjére.



Azonnal tegyél le egy újabb megalitot, a nyilak által mutatott két mező egyikére. Ha már foglalt mindkét hely, akkor ennek már nincs hatása. **Megjegyzés:** kizárólag semleges színű megalitok helyezhetők le ilyen mezőkre.



Fizesd ki a bal oldalon látható dolgokat, hogy megkapd a jobb oldalon lévőket.



A bal oldalon található feltétel aktiválja a jobb oldalon lévő hatást.



Különböző típusú



Ugyanolyan típusú



Dzsóker állat