

12 folyó



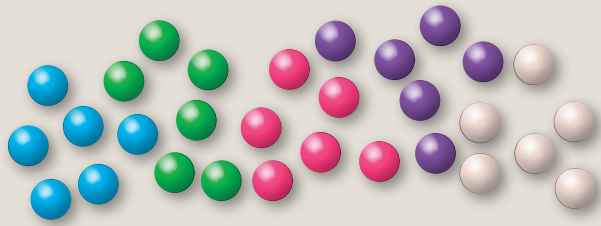
12 folyó

Vezesd a törzsedet a hegyvidék égbe szökő csúcsai közt megbúvó, misztikus tóból eredő tizenkét legendás folyó felfedezésére. A küldetésed, hogy rátalálj a folyók sodrában alágördülő mágikus gyöngyökre. Ki tudja, talán még egy jóságos tündér is megsegíthet az utadon.

A folyók találkozásánál egy falu bújik meg, ahol emberek és állatok élnek harmóniában egymással. Itt életre szóló barátságokat köthetsz, és átadhatod az összegyűjtött gyöngyöket, hogy erejükkel gyógyítsanak, serkentsék a növények növekedését, és biztosítsák mindannyiuk számára a következő bő esztendőt.

Tartozékok





65 gyöngy

15 kék, 17 zöld, 13 rózsaszín, 11 lila, 9 fehér



4 alpakatábla



4 kezdő falusilapka



5 alpaka célkártya



26 falusilapka



50 táborkártya

háttoldal



25 tündérjelző
5 különböző típusú



12 törzsjelző
4 különböző színben



1 húzózsák



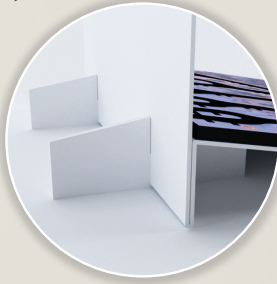
2 játékossegédlet



1 zsillipkapu

Előkészületek

- 1** Állítsátok össze a **játéktáblát**.
- 1a.** Hajtsátok fel a háttértáblát, hogy illeszkedjen a játéktábla hátlapjához.
- 1b.** Hajtsátok be a két kitémasztót, és illesszétek bele azokat a háttértábla alján található résekbe.
- 1c.** Helyezzétek az összeállított játéktáblát hosszában az asztalra úgy, hogy mindenki könnyedén elérje. A folyók az asztal lapja felé lejtsenek, a falu síkban feküdjön az asztalon, a háttértábla pedig függőlegesen álljon.



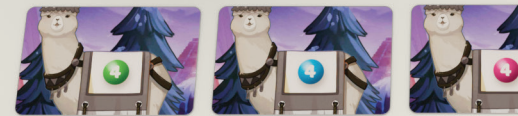
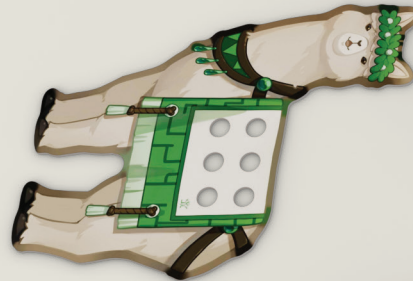
- 2** Tegyétek a **zsilipkaput** a játéktábla felső részén található hosszú nyílásba.

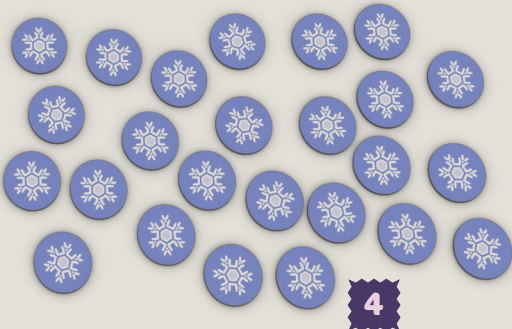
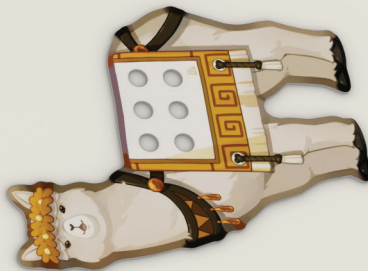
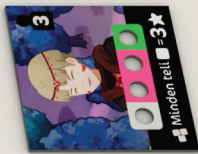
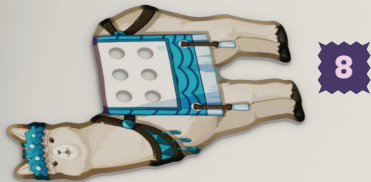
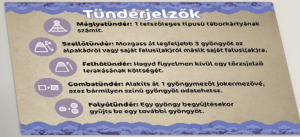
- 3** Tegyétek bele a **húzózsákba** mind a 65 **mágikus gyöngyöt**, majd helyezzétek a zsákot a játéktábla mellé.

- 4** Tegyétek a 25 **tündérjelzőt** képpel lefelé a játéktábla mellé, és keverjétek össze őket. Ezután tegyétek a 2 **játékossegédletet** minden játékos számára jól látható helyre.

- 5** Helyezzétek az 5 **alpaka célkártyát** képpel felfelé a játéktábla mellé, minden játékos számára jól látható helyre.

- 6** Tegyétek félre a 4 **kezdő falusilapkát**. Keverjétek össze a maradék 26 **falusilapkát**, és tegyétek őket egy képpel lefelé fordított pakliba a falu alá.





A 6. lépésben félretett kezdő falusilapkákból vegyetek el annyit, ahányan játszotok, az 1-es számú falusival kezdve (pl. 3 játékos esetén az 1-es, 2-es és a 3-as számú falusit vegyétek el). A megmaradt kezdő falusilapkákat tegyétek vissza a dobozba.

Osszatok ki véletlenszerűen egy-egy kezdő falusilapkát minden játékosnak. Ez határozza meg a játék kezdeti **körrendjét**: az 1-es számú falusi a kezdőjátékos, a 2-es számú falusi a második, és így tovább.

Minden játékos vegyen maga elé 3 azonos színű/típusú **törzsjelzőt**, és az ugyanolyan színű **alpakatáblát**.

A kezdőjátékos tegye az egyik törzsjelzőjét a **körrendszám** első (legfelső) mezőjére. Ezután a 2. játékos tegye az egyik törzsjelzőjét a második mezőre, majd sorrendben a többi játékos is ugyanígy járjon el.

Miután minden játékos elhelyezte az 1. törzsjelzőjét, kezdjétek előlről a törzsjelzők elhelyezését a körrend szerint, amíg mindenki elhelyezi mindhárom törzsjelzőjét.

Keverjétek meg az 50 **táborkártyát**, és osszatok 6-ot minden játékosnak. A megmaradt táborkártyákból képezzetek egy képpel lefelé fordított **paklit** a játéktábla mellett, majd fedjétek fel 3 kártyát, és helyezétek őket a pakli mellé egy sorba. Ez lesz a **táborkártyák piaca**.

A játék menete

A játék 5 **fordulóból** áll, melyek során törzsjelzőket raktok le, hogy megállítsátok és összegyűjtsétek a 12 folyón lefelé gördülő mágikus gyöngyöket. Ezeket szétosztjátok a falusiak között, hogy a játék végén pontokat szerezzetek velük. A falusilapkákon tárolt mágikus gyöngyök a színüktől függően 1-5 pontot érnek.

A **felkészülési fázisban** feltöltitek és szemügyre veszitek az új forduló során a folyókon legördülő gyöngyöket, majd feltöltitek a tündérmezőket, és felfedtek 6 új falusit. Ezek mindegyike hatással lesz arra, hogy mit szeretnétek begyűjteni ebben a fordulóban.

A **felfedezésfázisban** körsorrendben berakjátok a 3 törzsjelzőtöket a játéktábla kiválasztott réseibe.

Táborkártyák befizetésével a folyók felsőbb szakaszaiban rakhatjátok le a törzsjelzőiteket, hogy megszerezzétek az ellenfelek előtt a kívánt gyöngyöket. De kockáztathattok is, hogy a folyók alsóbb szakaszaiból, vagy a tóból gyűjtötök, ahol a maradék gyöngyök gyűlnek össze. A törzsjelzőiteket a faluba is lerakhatjátok, hogy új falusiakat szerezzetek.

Gyűjtsetek hasznos tündérjelzőket, vagy játszatok ki további táborkártya párokat, hogy hatásukkal megváltoztassátok a forduló menetét.

A **begyűjtési fázisban** szabadjára engeditek a gyöngyöket, melyek a folyókon legördülve megakadnak a törzsjelzőknél. Fentről lefelé és balról jobbra haladva haladva mindenki elvesz 1 gyöngyöt a törzsjelzőjénél megakadt gyöngyök közül, amit az alpakatáblájára helyez. Ezután szabadjára engeditek a megmaradt gyöngyöket, hogy leguruljanak a következő törzsjelzőig. A gyöngyök begyűjtése során versenyt futtok az **alpaka célkártyák** teljesítéséért is.

Miután minden gyöngyöt begyűjtöttetek, a falunál lévő törzsjelzőkkel falusiakat toboroztok. A segítségükkel tárolhatjátok és lepontozhatjátok a gyöngyöket, további táborkártyákat szerezhettek és bónusz célokat teljesíthettek.

Ezután áthelyezhettek tetszőleges gyöngyöket az alpakákról a **falusiak** megfelelő színű mezőire. A lapkákon gyöngyöket tárolhattok, amikkel később pontokat szerezhettek, valamint mindegyiken van egy bónuszcél is, így érdemes a számotokra értékesebb gyöngyöket gyűjtenetek, figyelembe véve a bónuszcélok jutalmait is.

Az 5. forduló után pontokat kaptok a falusilapkáikon lévő gyöngyökért és bónusz célokért, valamint a teljesített alpaka célkártyákért.

A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.



Egy forduló menete

A játék 5 fordulón keresztül zajlik, és minden forduló 3 fázisból áll, amelyek az alábbi sorrendben követik egymást:

1. Felkészülési fázis
2. Felfedezésfázis
3. Begyűjtési fázis

Felkészülési fázis

A következő lépéseket hajtjátok végre:

1. Folyók feltöltése gyöngyökkel
2. Tündérjelzők lehelyezése
3. Új falusiak felfedése

1. Folyók feltöltése gyöngyökkel

A kezdőjátékos helyezze a zsilipkaput a játéktábla felső részén található nyílásába.

Ezután véletlenszerűen húzzon egy gyöngyöt a zsákból, és helyezze azt a zsilipkapu feletti bal szélső folyómederbe. Ismétlje meg ezt a játékban lévő összes folyónál. **Játékosonként mindig 3 folyó van játékban**, kezdve a bal szélső folyóval.

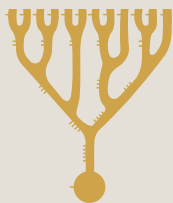
Tehát egy 2 fős játékban helyeztetek gyöngyöket a bal szélső 6 folyómederbe, a jobb szélső 6 folyót nem használjátok. Egy 3 fős játékban a bal szélső 9 folyómederbe helyeztetek gyöngyöket, a jobb szélső 3 folyót nem használjátok. 4 fős játékban mind a 12 folyót használjátok.



2-fős játéknál



3-fős játéknál



4-fős játéknál



Példa: Egy 3 fős játékban csak a bal szélső 9 folyót használjátok.

A játék végén a falusiaknál lévő gyöngyök 1-5 győzelmi pontot érnek, az alábbiak szerint:



Jól nézzétek meg a folyókra lehelyezett gyöngyöket, és tervezzétek meg, hogy hová szeretnétek lerakni a törzsjelzőiteket a következő fázisban (felfedezésfázis).

2. Tündérjelzők lehelyezése

Vegyetek el a kupacból a játékoszámmal megegyező számú lefordított tündérjelzőt. Helyezétek ezeket képpel felfelé a **játékban lévő folyók bal oldalán található fatönk/rókaszobor** ikonokra, a következőképpen:



Páratlan számú fordulóban (1., 3. és 5.) helyezétek a jelzőket a **fatönk** ikonokra.



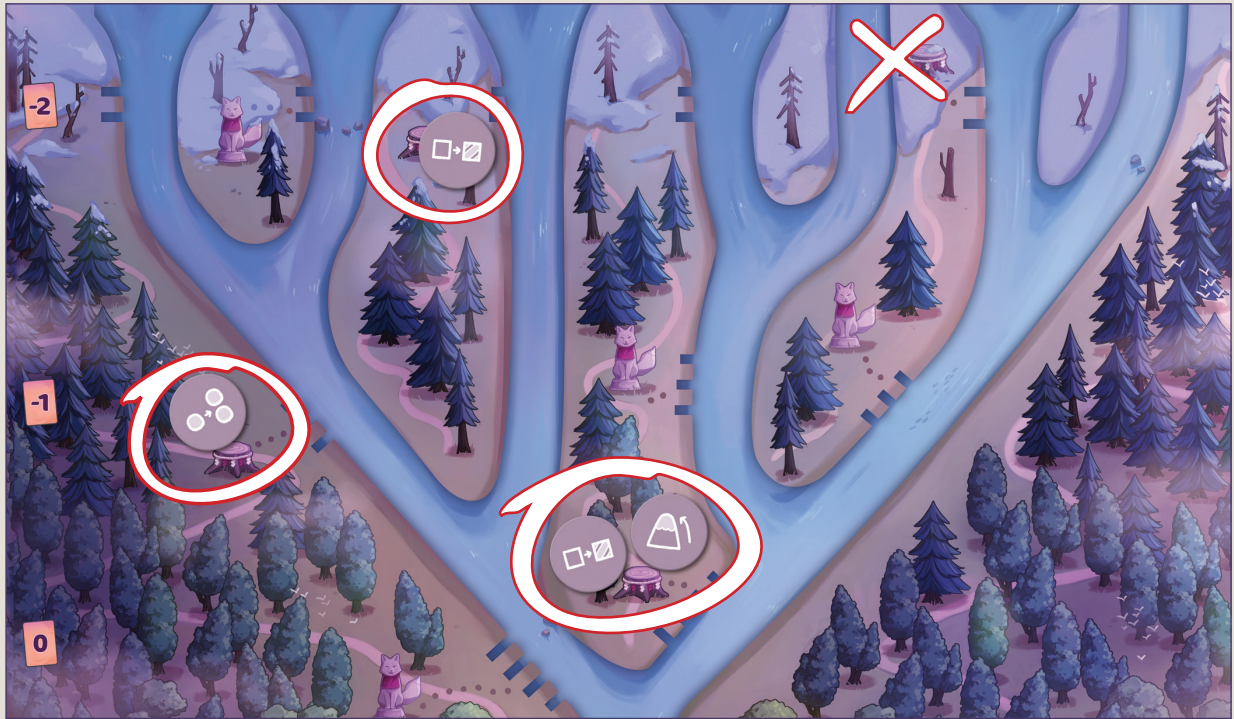
Páros számú fordulóban (2. és 4.) helyezétek a jelzőket a **rókaszobor** ikonokra.

Ha egy ikonon még ott van egy korábbi fordulóból lerakott tündérjelző, tegyétek mellé az új tündérjelzőt, hogy mindkettő látható legyen.

A tündérjelzőknek különféle hasznos hatásai vannak (lásd a 17. oldalon).

Figyeljete a táblára helyezett tündérjelzőkre, mivel azok befolyásolhatják, hogy hová érdemes lerakni a törzsjelzőiteket a felfedezésfázisban.

Példa: Egy 3 fős játék 3. fordulójában csak 3 tündérjelzőt húztok és helyeztek le a 3 fatönk ikonra, a játéktábla bal szélétől kezdve. Az egyik jelzőt egy korábbi fordulóból megmaradt jelző mellé teszitek.



3. Új falusiak felfedése

Tegyétek a megmaradt falusilapkákat képpel lefelé fordítva a falusipakli aljára, majd fedjétek fel 6 új lapkát a pakli tetejéről, és helyezzétek azokat képpel felfelé a falu alá.

Figyeljétek a felfedett falusiakra, mivel azok befolyásolhatják, hogy hová érdemes lerakni a törzsjelzőiteket a felfedezésfázisban.

A falusiak kulcsfontosságúak a gyöngyök gyűjtésében, valamint a bónuszpontok és táborkártyák szerzésében (lásd: *Falusiak toborzása*, 14. oldal).



Felfedezésfázis

A játéktáblán 12 **folyó** található, melyek egy folyamba, majd végül a **falu** mellett lévő tóba torkollanak. A folyók és a falu több **szakaszból** állnak. Néhány szakaszban több **rés** is van, ahová törzsjelzőket rakhattok be, hogy begyűjtsétek a folyókon lefelé gördülő gyöngyöket, vagy a begyűjtési fázisban falusiakat toborozzatok.

A körsorrendsáv tetején lévő törzsjelző tulajdonosával kezdve, felváltva elveszítitek a törzsjelzőtöket a sávról, és berakjátok egy tetszőleges üres részbe a játéktáblán. Minden részbe csak 1 jelző rakható, de több jelzőt is rakhattok ugyanazon szakasz különböző részeibe.

Miután beraktad a jelződet egy részbe, fizess be vagy vegyél el annyi táborkártyát, amennyi az adott szakasznál látható a játéktábla bal szélén (-3 és +1 kártya között).

*Megjegyzés: Néhány tündérjelző felhasználható kártyaköltség megfizetésére. Egy kártya helyett használhatsz **máglyatündért**. De felhasználhatsz **felhőtündért** is, hogy a törzsjelződ lerakásánál figyelmen kívül hagyd a teljes kártyaköltséget (lásd a tündérjelzők hatásait a 17. oldalon).*

Ha szeretnél, kijátszhatsz egy vagy több azonos táborkártyapárt, hogy páronként egyszer aktiváld azok különleges hatását (lásd a 11. és 15. oldalakon).

A körsorrendsávnak megfelelő sorrendben felváltva folytatjátok a törzsjelzőtök berakását a körsorrendsávról a tábla réseibe, amíg mindet el nem helyeztétok. Ezután a felfedezésfázis véget ér, és kezdetét veszi a begyűjtési fázis.



A törzsjelzők elhelyezése

A 12 folyón

Rakj le egy **törzsjelzőt** a folyók mentén, hogy a begyűjtési fázisban elvegyél 1-et a törzsjelzőnél rekedt gyöngyök közül.

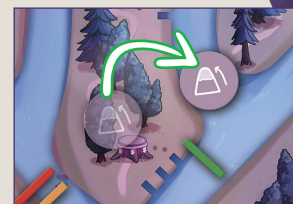
Amikor törzsjelzőt raksz a folyók mentén található egyik tetszőleges részbe, azért a folyó felső szakaszain fizetned kell 0-3 táborkártyát, az alsó szakaszain pedig kapsz 1 táborkártyát. Az egyes szakaszokhoz tartozó táborkártya-költséget vagy bónuszt a tábla bal szélén látható ikon jelzi.



A táborkártya-költség annál nagyobb, minél feljebb rakod le a jelződet, de cserébe hamarabb hozzáférhetsz a fentről legördülő gyöngyökhöz a következő fázisban.

Ha törzsjelzőt raksz egy több réssel rendelkező folyószakasz egyik részébe, általában az a legjobb, ha a legfelső részbe teszed a jelződet, hogy te választhass elsőként az ott rekedt gyöngyök közül a begyűjtési fázis során.

Ha törzsjelzőt raksz le egy olyan folyószakasznál, **aminek a bal oldalán** van egy vagy több tündérjelző, azonnal vedd el az összes tündérjelzőt, és tedd őket képpel felfelé magad elé.

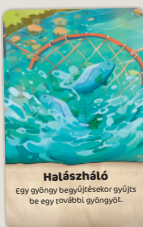


Táborkártyák szerzése a folyókból

A folyók alsó szakaszán **1 táborkártyát** kapsz, ahelyett, hogy táborkártyával kellene fizetned. Egyszerre bármennyi táborkártya lehet a kezdedben. A táborkártyákat használhatod arra, hogy később törzsjelzőket tegyél le a folyók felső szakaszán, vagy hogy egyforma táborkártyapárok kijátszásával különleges képességeket aktiváld (lásd a 11. és 15. oldalakon).



Amikor egy vagy több táborkártyát szerzel, válassz a piac felfedett kártyái közül, vagy húzz fel egy kártyát a pakli tetejéről. A piacról húzott kártyákat azonnal pótolod a táborkártyapakli tetejéről. Ha bármikor 3 azonos táborkártya jelenne meg a piacon, keverd vissza azokat az eldobott kártyákkal együtt a táborkártyapakliba. Ezután fedj fel 3 új táborkártyát a piacra.



A tavon

Rakj egy törzsjelzőt a folyó végénél található tóhoz, hogy a begyűjtési fázisban megszerezd az egyik vagy akár az összes ott felhalmozódott gyöngyöt. A tónál csak 1 rés található, és a törzsjelző lerakásának nincs táborkártya költsége.



A tóban fordulónként különböző számú, alacsony értékű gyöngy halmozódik fel, attól függően, hogy hány törzsjelzőt raktatok le a faluban, és mennyi gyöngyöt gyűjtöttetek a folyók felső szakaszán. Előfordulhat, hogy egyetlen gyöngy sem jut el a tóig, máskor pedig akár több is. Ezt vedd figyelembe, amikor a tóhoz rakod le a jelződet.

A faluban

Rakj egy törzsjelzőt a faluba, hogy falusit tobozhas a begyűjtési fázisban. Ha törzsjelzőt raksz a falu 6 részének egyikébe, fizess be a rés felett feltüntetett táborkártyaköltséget. A 6 rés közül 4-nek nincs táborkártyaköltsége, de táborkártyák megfizetésével biztosíthatod, hogy a begyűjtési fázisban hamarabb választhatsz a rendelkezésre álló falusiak közül.

A falusilapkákat gyöngyök tárolására majd játék végi pontozására, valamint bónuszpontok és táborkártyák szerzésére használhatod. *A falusilapokról bővebben a 16. oldalon olvashatsz.*



Példa: Egy 3 fős játékban a kék játékos 2 táborkártyát fizet, hogy a törzsjelzőjét a falu első részébe rakja, és így a begyűjtési fázisban elsőként választhat majd a falusiak közül.

Táborkártyák kijátszása lerakási költségként vagy különleges hatásokért

A felfedezésfázisban a törzsjelzőid lerakásához gyakran kell táborkártyákkal fizetned, különösen akkor, ha a folyó felső szakaszain szeretnéd őket lerakni, hogy elsőbbséget szerezz a gyöngyök begyűjtésekor. A lerakási költséget úgy fizeted ki, hogy a kívánt számú kártyát eldobod a kezedből a táborkártyapakli melletti dobópakliba.

Megjegyzés: Ilyenkor a kártyaeldobás helyett használhatsz egy máglyatündért is. Emellett akár felhőtündért is használhatsz, hogy a törzsjelződ lerakásakor figyelmen kívül hagyd a teljes kártyaköltséget (lásd a tündérjelzők hatásait a 17. oldalon).

A körödben, *miután* leraktad a törzsjelződet és kifizetted vagy megkaptad a szükséges kártyákat, kijátszhatasz tetszőleges számú azonos táborkártyapárt, hogy kártyapáronként egyszer végrehajtsd az adott kártyához tartozó **különleges akciót**. Ne feledd, hogy az így kijátszott táborkártyapárok *nem számítanak bele* a törzsjelződ lehelyezési költségének kifizetésébe.

A felfedezésfázisban kijátszható táborkártyák

A felfedezésfázisban bármelyik alábbi kártyapárt kijátszhatod, hogy **páronként egyszer** aktiváld a hatásukat. Ezután dob el őket.

A körödben több táborkártyapárt is kijátszhatasz ilyen módon.



Zászló

Miután beraksz egy törzsjelzőt, helyezd át egy másik törzsjelződet a körsorrendsáv tetejére.

TIPP: Egy zászlópár kijátszásával több kört is végrehajthatsz egymás után, így nagyobb ráhatásod lesz, hogy mit gyűjtesz a következő fázisban.



Lámpás

Miután beraksz egy törzsjelzőt, vedd el 1 tetszőleges tündéreljzöt a tábláról.

TIPP: Egy lámpáspár kijátszásával értékes tündéreljzöket kapsz anélkül, hogy törzsjelzőket kellene melléd tenned.



Ellátmány

Miután beraksz egy törzsjelzőt, mozgasd át egy másik törzsjelződet bármely szakaszról egy másikra.

Csak a folyóknál vagy a falu három szakaszán lévő törzsjelzőidet mozgathatod, a körsorrendsávon lévőket nem. Mivel a törzsjelzőt nem lerakod, hanem átmozgatod, ezért nem kell táborkártyaköltséget fizetned.

TIPP: Egy ellátmánypár kijátszásával áthelyezheted 1 olyan törzsjelződet, amellyel már megszerezted egy tündéreljzöt vagy egy kártyát, miközben elkerülsz a táborkártyaköltség megfizetését. Esetleg áthelyezhetsz egy törzsjelzőt, amelyet egy másik, feljebb berakott törzsjelzővel blokkolnak.



Begyűjtési fázis

A következő lépéseket hajtjátok végre:

1. Zsilipkapu kinyitása
2. Gyöngyök gyűjtése a folyókból
3. Gyöngyök gyűjtése a tóból
4. Falusiak toborzása
5. Gyöngyök áthelyezése a falusiakra

1. Zsilipkapu kinyitása

Nyissátok ki végre a zsilipet, hadd guruljanak a gyöngyök! Ezt bármelyikötök megteheti. A felfedezésfázis során a résekbe rakott jelzők megállítják a gyöngyök gurulását.

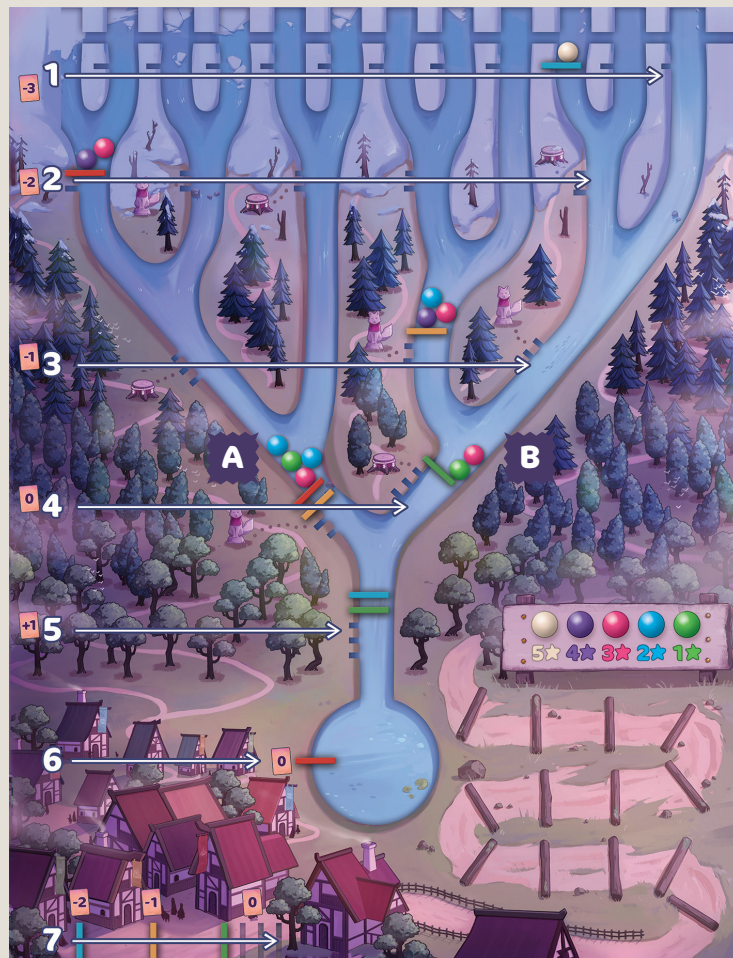
2. Gyöngyök gyűjtése a folyókból

Válasszatok és gyűjtsetek be **1 gyöngyöt** minden olyan törzsjelzőtöktől, ahol egy vagy több gyöngy megreked. A gyöngyök gyűjtését a folyók bal felső részénél kezdjétek (1, lásd a példán), majd jobbra haladva folytassátok. Ezután haladjatok lefelé az összes következő sor mentén (2, 3 stb.).

Ha egy olyan szakaszhoz értek, ahol van egy vagy több törzsjelző, akkor az a játékos, akinek a jelzője a szakasz legfelső részében van, **kiválaszt 1 gyöngyöt** az ott rekedtek közül, és **áthelyezi az alpakatáblájára**. Ha egy játékos alpakatábláján már 6 gyöngy található, akkor kicserélheti az alpakáján lévő egyik gyöngyöt a törzsjelzőjénél rekedt egyik gyöngyre.

Ezután eltávolítja a törzsjelzőjét, hogy a maradék gyöngyök tovább gurulhassanak a szakasz következő törzsjelzőjéhez, vagy lejjebb a folyón egy másik szakaszhoz. Ezután az elvett törzsjelzőjét elhelyezi a körsorrendsáv *legalsó üres mezőjére*. **Ez határozza meg a következő forduló körsorrendjét.**

Ismételjétek meg ezeket a lépéseket az adott szakasz alacsonyabban lévő réseinek törzsjelzőivel, és folytassátok ugyanezt az adott sor minden szakaszával, majd a következő alacsonyabban lévő sorral, és így tovább, amíg el nem értek a tóhoz.



A fenti példában a begyűjtés sorrendje a következő: a kék játékos elveszi a 1. sorban lévő fehér gyöngyöt, a piros játékos elveszi az egyik gyöngyöt a 2. sorban megrekedtek közül, a sárga játékos pedig elveszi a 3. sorban megrekedt 3 gyöngy közül az egyiket.

A különböző folyókat keresztező sorok mentén lévő szakaszokat balról jobbra haladva kell feloldani, azaz először az A szakasz törzsjelzőit, majd a B szakaszban lévő törzsjelzőt.

A 4. sorban tehát a játékosok a következő sorrendben választanak gyöngyöt, és mozgatják a jelzőjüket a körsorrendsávra:

piros játékos > sárga játékos > zöld játékos.

3. Gyöngyök gyűjtése a tóból

Ha egy játékosnak a tónál van a törzsjelzője, akkor begyűjtheti onnan *bármelyik vagy akár az összes* gyöngyöt, majd tegye azokat az alpakatáblájára (lásd lejjebb).

Ha egy játékosnak már 6 gyöngy van az alpakatábláján, amikor gyöngyöket vesz el a tóból, akkor bármennyi gyöngyöt kicserélhet az alpakatábláján lévők közül a tóban lévő azonos számú gyöngyre.

Ha senkinek sincs törzsjelzője a tónál, akkor hagyjátok ott a gyöngyöket. Későbbi fordulóban még begyűjthetitek őket.



Példa: A piros játékos 3 gyöngy közül tud választani a tónál, de az alpakáján már csak 2 üres mező maradt. A kék és a zöld gyöngyöt teszi az alpaka utolsó 2 üres mezőjére, így 1 zöld gyöngy marad a tóban. Ezután a törzsjelzőjét a körsorrendsáv legalsó üres mezőjére mozgatja.

Alpakatábla és alpaka célkártyák

Az alpakákat használják a folyó felfedezése során begyűjtött gyöngyök szállítására, és néha a fordulók közötti tárolására. Minden alpakatáblán összesen 6 gyöngy tárolására szolgáló mező található.

A begyűjtési fázis végén az alpakáitokon lévő gyöngyök egy részét vagy akár egészét átadhatják a falusiaknak (lásd lejjebb az 5. lépést). Azonban néha érdemes lehet több fordulón keresztül bizonyos színű gyöngyöket gyűjteni az alpakáitokon, hogy teljesítsék az alpaka célkártyák feltételeit (lásd alább). Ilyenkor egy ideig korlátozott számú üres mező lesz az alpakatáblákon, ezért a gyöngyök begyűjtésekor ezt is érdemes szem előtt tartanotok.

Ha új gyöngyök begyűjtésekor elfognának az üres mezők, akkor az alpakatáblákon lévő gyöngyöket kicserélhetitek a törzsjelzőtöknél lévő gyöngyökre.

A játék végén az alpakatáblákon maradt gyöngyök *nem érnek pontot*, ezért fontos, hogy a játék során időben találjatok falusiakat a gyöngyök tárolására, hogy pontokat szerezzetek velük a játék végén.

Alpaka célkártyák

A játék kezdetén 5 alpaka célkártyát helyeztek képpel felfelé a játéktábla mellé. Ezek a játék végén egyenként 4★-ot (győzelmi pontot) érnek annak a játékosnak, aki elsőként gyűjti össze az alpakáján az alpaka célkártyán jelzett számú, azonos színű gyöngyöket.

Miután begyűjtöttél egy gyöngyöt a folyóból, és az alpakádon megvan egy elérhető alpaka célkártya teljesítéséhez szükséges számú, azonos színű gyöngy, azonnal elveheted azt az alpaka célkártyát, és a 4★ oldalával felfelé tedd magad elé. A kártya megszerzéséhez szükséges gyöngyöket egyelőre tartsd az alpakádon, de később a szokásos módon áthelyezheted azokat a falusiakra.

Mivel az alpaka célkártyát először teljesítő játékos elveszi a kártyát, minden alpaka célkártyával csak egy játékos szerezhethet pontokat.



4. Falusiak toborzása

Miután az összes törzsjelzőt eltávolítottátok a folyókról és tóból, itt az ideje falusiakat tobozozni.

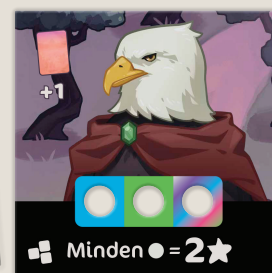
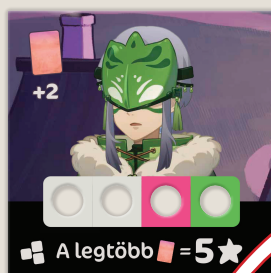
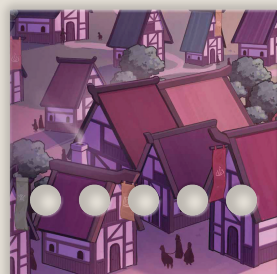
A falu bal szélső részétől kezdve a jobb szélső részig haladva, amikor egy résben törzsjelző található, annak tulajdonosa kiválaszt egy képpel felfelé fordított falusilapkát, és maga elé teszi. Az elvett lapkát még ne pótoljátok.

Ezután egyenként elvesz annyi táborkártyát, amennyi a falusilapka bal felső sarkában látható. A kártyákat a képpel felfelé fordított piacról,

vagy a pakli tetejéről veszi el a szokásos módon. A piacról elvett táborkártyákat azonnal pótolja a pakliból. Egyszerre bármennyi táborkártya lehet a kezetekben.

Végül a játékos elhelyezi a törzsjelzőjét a kör-sorrendsáv legalsó üres mezőjére.

Ezután a következő játékos, akinek van törzsjelzője a faluban, ugyanúgy választ egy falusit. Ezt addig folytatjátok, amíg el nem fogynak a törzsjelzők a faluból.

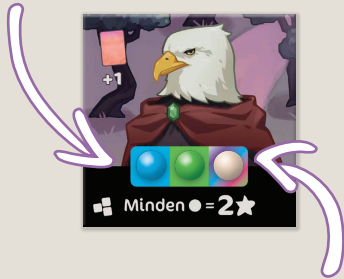


5. Gyöngyök áthelyezése a falusiakra

Most mindenki egyszerre átmozgathatja az alpakatábláján lévő gyöngyöket bármelyik falusijára. **Ez az egyetlen alkalom, amikor a gyöngyöket így lehet mozgatni, kivéve a szellőtündér használatát** (lásd a 17. oldalon).

A gyöngyök falusilapkára való mozgatásakor:

- A gyöngyök színének egyeznie kell a lapka adott mezőjének színével.



- A szivárványszínű mezőkre bármilyen típusú gyöngyöt elhelyezhettek.

Egy falusilapka mezőjére helyezett gyöngy a játék hátralévő részében már nem mozgatható. (Kivétel: a szellőtündérrel legfeljebb 3 gyöngy mozgatható a falusiak között.)

Előfordulhat, hogy nem tudjátok átmozgatni az összes gyöngyöt, vagy néhány gyöngyöt szeretnétek az alpakán hagyni, hogy később megpróbáljátok egy alpaka célkártyát teljesíteni. Az alpakatáblán hagyott gyöngyök azonban csökkentik a következő fordulóban a gyöngyök begyűjtéséhez rendelkezésre álló mezők számát (lásd Alpakatábla és alpaka célkártyák, 13. oldal).

A begyűjtési fázisban kijátszható táborkártyák

A begyűjtési fázisban a következő táborkártyapárokat játszhatjátok ki, hogy páronként egyszer aktiváljátok azok hatását.

Az így kijátszott kártyákat dobjátok a táborkártyapakli melletti dobópakliba.



Halászháló

Egy gyöngy begyűjtésekor gyűjts be egy további gyöngyöt.

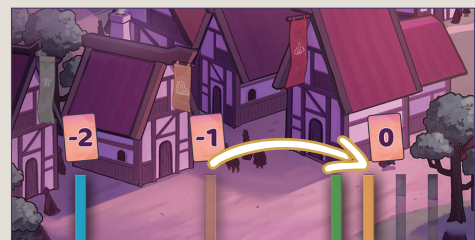
TIPP: Egy halászhálópár kijátszásával hatékonyabban gyűjthetsz gyöngyöket. A több gyöngy több pontot érhet, könnyebben teljesítheted a falusilapkák bónuszcéljait, vagy az ellenfeleidnél gyorsabban teljesítheted az alpaka célkártyák követelményeit. Emellett csökkentheted a tóban felhalmozódó gyöngyök számát is.



Samiszen

Egy falusi elvétele után helyezd át a törzsjelződet a falu következő szabad részébe (így később még egy falusit toborozhatsz).

TIPP: Egy samiszenpár kijátszásával kevesebb kör alatt több falusit tudsz toborozni, és az újonnan toborzott falusi után is húzol táborkártyákat.



A falusiak bónuszai

A játék végén először győzelmi pontokat (★) kaptok a falusiakon (■) lévő gyöngyökért.

A falusiakkal emellett **bónuszpontokat** is szerezhettek. Egyes falusiak pontot adnak más erőforrások, illetve az összes falusidnál összegyűjtött gyöngyök után. Más falusiak pedig csak a rájuk helyezett meghatározott gyöngyökért adnak bónuszpontokat.

Az alpakátokon maradt gyöngyökért nem jár pont, sem a gyöngyök, sem a falusiak bónuszainak pontozásakor!

Falusiak általános bónuszcéllal

Ezek a falusiak a begyűjtött dolgokért, vagy **bármelyik** falusitokra helyezett gyöngyök után adnak bónuszpontokat. Az ilyen típusú falusiaknál a bónuszcél pontozása akkor is aktív, ha nem sikerült a falusi minden mezőjét gyöngyökkel feltölteni.



3★ minden olyan falusilapkádért (■), amelyik teljesen fel van töltve gyöngyökkel, beleértve ezt a falusit is.

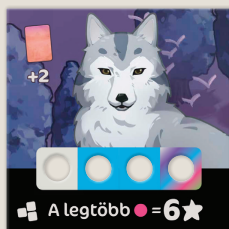


2★ az összes falusidon lévő minden fehér gyöngy után.



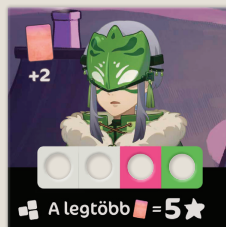
6★, ha neked van a legtöbb fel nem használt tündérjelző.

Döntetlen esetén nem kapsz ★-ot.



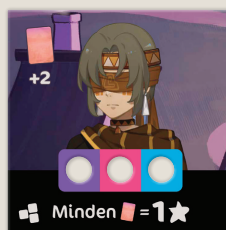
6★, ha neked van a legtöbb rózsaszín gyöngy az összes falusidon.

Döntetlen esetén nem kapsz ★-ot.

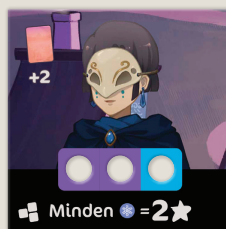


5★, ha neked maradt a legtöbb táborkártya a kezedben.

Döntetlen esetén nem kapsz ★-ot.



1★ a kezedben maradt minden táborkártyáért.



2★ minden fel nem használt tündérjelzőért.

Falusiak személyes bónuszcéllal

Ezek a falusiak bónuszpontokat érnek, ha bizonyos elrendezésben helyeztek el rajtuk gyöngyöket. Az ilyen típusú falusiaknál a bónuszcél pontozása csak akkor aktív, ha a falusi minden mezőjén van gyöngy.



6★, ha 4 azonos színű gyöngy van ezen a lapkán.



8★, ha a jelzett 5 gyöngy van ezen a lapkán (■).



5★, ha 5 különböző színű gyöngy van ezen a lapkán.



Tündérjelzők hatásai

A begyűjtött tündérjelzőket kijátszhatod egy arra alkalmas pillanatban. A kijátszott tündérjelzők végleg kikerülnek a játékból.



Maglyatündér

1 tetszőleges típusú táborkártyának számít.

Ezt a tündérjelzőt egy kártya helyett használhatod a táborkártyaköltség megfizetésére, vagy egy kártyapár egyik feleként, ha a kártyákat a hatásuk miatt szeretnéd kijátszani.



Szellőtündér

Mozgass át legfeljebb 3 gyöngyöt az alpakádról vagy saját falusi(ak)ról másik saját falusi(ak)ra.

Ezzel a tündérrel helyet szabadíthatsz fel az alpakádon, vagy legfeljebb 3 gyöngyöt átrendezhetsz a saját falusiak között.



Felhőtündér

Hagyd figyelmen kívül egy törzsjelző lerakásának költségét.

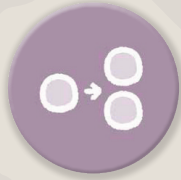
Ezzel a tündérrel ingyen lerakhatod az egyik törzsjelződet a folyó felsőbb szakaszaira vagy a falu bal oldali réseibe.



Gombatündér

Alakíts át 1 gyöngyözöt jokermezővé, azaz bármilyen színű gyöngyöt odatehetsz.

Ezzel a tündérrel eltárolhatsz egy olyan gyöngyöt, amit másképp nem tudnál tárolni, így később pontokat szerezhetsz vele.



Folyótündér

Egy gyöngy begyűjtésekor gyűjts be egy további gyöngyöt.

Ezzel a tündérrel egy törzsjelzővel több gyöngyöt is begyűjthetsz, ami segíthet egy alpaka célkártya teljesítésében. Ráadásul így kevesebb gyöngy jut el a tóhoz.

Játék végi pontozás

Az 5. forduló után a játék véget ér, és összeszámoljátok a **győzelmi pontjaitokat** (★).

Először számoljátok össze a falusilapkáitokon lévő gyöngyök ★ értékét. Az alpakatáblátokon lévő gyöngyökért nem kaptok pontokat.



Ezután adjátok össze a bónuszpontokat. A kezdő falusi bónusza miatt, ami mindenkinek azonos, 3★-ot kaptok minden gyöngyökkel teli falusilapkáitok után, beleértve a kezdő falusilapkát is. Majd ★-okat kaptok a falusiak aktivált bónuszai után (lásd a 16. oldalon).

Végül 4★-ot kaptok minden előttetek lévő teljesített alpaka célkártya után.

A legtöbb ★-tal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelemben.

Példa a pontozásra

A 2. játékosnál a következő falusiak, gyöngyök, alpaka célkártyák és tündérjelzők vannak.



Pontok a falusiakon lévő gyöngyök után:

- 2 x fehér gyöngy: 10 pont
- 1 x lila gyöngy: 4 pont
- 1 x rózsaszín gyöngy: 3 pont
- 8 x kék gyöngy: 16 pont
- 2 x zöld gyöngy: 2 pont

Az alpakán maradt gyöngyök után nem jár pont.

Összesen **35 pont a gyöngyök után.**

Pontok a falusilapkák bónuszai után:



Kezdő falusilapka

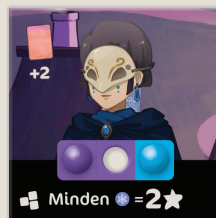
3 gyöngyökkel teli falusilapka: 9★.



2 fehér gyöngy a falusiakon: 4★.



Az ide helyezett 4 kék gyöngy: 6★.



2 fel nem használt tündérjelző: 4★.



A többi játékosnak nincs 2 vagy több fel nem használt tündérjelzője: 6★.

Összesen **29 pont a falusilapkák bónuszai után.**

Pontok az alpaka célkártyák után:



Az 1 teljesített **alpaka célkártya után 4 pontot** kap.

Összesen: 35 + 29 + 4 = **68★**

Készítők

Kiadó**BGNations és Good Games Publishing****Magyar változat****A-Z Kiadó****Játéktervező**

Romain Caterdjian

Játékfejlesztők

Allen Wang, Alice Chen, Kim Brebach

Szerkesztő

Allen Wang

Kreatív csapat

Alice Chen, Amanda Lai

Illusztrátor

Dofinn

Grafikusok

Boyea Lai, Peter Gifford

Gyártás

Boda Games Manufacturing

Fordította

Szabados Krisztián



LektoráltaBanitz István
Dr. Kánai Zoltánkickstarterek.hubgnations.comgoodgamepublishing.com

Összefoglaló

A játék 5 fordulón át zajlik, ami után a pontozás következik.

Minden forduló 3 egymást követő fázisból áll:

Felkészülési fázis

1. Töltsétek fel gyöngyökkel a játékban lévő folyókat.
2. Helyeztetek le tündérjelzőket (páratlan fordulóban , páros fordulóban ).
3. Fedjete fel 6 új falusit.

Felfedezésfázis

1. A körsorrendsávon lévő legfelső törzsjelző tulajdonosa rakja a jelzőjét egy tetszőleges szakasz egyik részébe (ajánlott a legfelsőbe).
2. Fizessen be vagy vegyen el táborkártyákat a lerakási költségnek megfelelően.
3. Kijátszhat zászló, lámpás vagy ellátmány kártyapárokat, hogy aktiválja a hatásukat.
4. Ismételjétek meg az 1–3. lépéseket, amíg elfogynak a jelzők a körsorrendsávról.

Begyűjtési fázis

1. Nyissátok ki a zsillikaput.
2. A tábla bal felső sarkától kezdve gyűjtsetek be 1 gyöngyöt minden törzsjelzőtöktől a folyók mentén (*halászháló* kártyapár kijátszásával extra gyöngyöt gyűjthettek), majd tegyétek a törzsjelzőt a körsorrendsáv legalsó üres mezőjére.
3. A tónál lévő jelző tulajdonosa gyűjtsön be onnan bármennyi gyöngyöt vagy akár az ÖSSZESET, majd tegye a törzsjelzőjét a körsorrendsáv legalsó üres mezőjére.
4. Toborozzatok falusiakat (*samiszen* kártyapár kijátszásával extra falusit tudtok toborozni), majd tegyétek a törzsjelzőiteket a körsorrendsáv legalsó üres mezőjére.
5. Mozgassatok át gyöngyöket a falusiakra.

Pontozás (az 5. forduló után)

1. Pontozzátok le a falusiakon lévő gyöngyöket (az alpakán lévő gyöngyökért nem jár pont).
2. Pontozzátok le a falusiak bónuszait.
3. Pontozzátok le az alpaka célkártyákat.
4. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a holtversenyben lévő játékosok osztoznak a győzelemben.

