

Pachamama (a Földanya) vezeti végig a kecsua népet

a termékeny földek keresésének rögös útján. Ő, az andoki istennő jólétet teremt az őt dicsőítő családok számára, és hálájának kifejezéseként bőséges természettel gazdagítja őket.

Vezesd a népedet eddig feltérképezetlen tájakra, hogy új földeken gazdálkodhassanak. Törekedj arra, hogy teljes egészében felfedezd a területet és az egyes régiók határait, hogy Pachamama szokásai és szabályai szerint fejleszd a mezőgazdaságot. Ha tiszteletben tartod a sokszínűség és az elkülönülés alapelveit, akkor a természet bőségesen meg fog jutalmazni. Ha azonban nem, szenvedni fogsz a természet haragjától. A következtetés és a megfelelő időzítés együttes használata rejtja a siker kulcsát...

Áttekintés

A néped egy olyan völgybe érkezik, ahol az emberiség még nem vetette meg a lábát. Fedezzétek fel a régiókat és próbáljátok megjósolni, hogy vajon Pachamama milyen termények elültetését óhajtja az egyes helyszíneken.

A tereplapkák titkos elhelyezkedését a Pachamama kerék mutatja meg, amit a játék előtt behelyezett forgatókönyvkorong határoz meg. A játék során ez a korong a kecsuák által felfedezett terep típusát jelöli a mezők pontos elhelyezkedése szerint.

Ki kell **következtetnetek**, hogy a kecsuáknak milyen terményt kell ültetniük, ami megfelel Pachamama akaratának. Fontos tiszteletben tartani:

- ☞ a régiók egy bizonyos méretét,
- ☞ a sokszínűség elvét: egy régión belül sosem lehet két egyforma termény

Pachamama megtiltja e két alapszabály megszegését.

Minden játéktáblán lévő területnek csupán egyetlen helyes választása van!

Tiszteld Pachamama sokféleség iránti vágyát azáltal, hogy növényeket ültetsz a felfedezett területekre és fejleszted a sokszínűséget, miközben fenntartod az egyensúlyt a természettel.

TIWANA KU

TARTOZÉKOK

62 területlapka

(egyik oldalán nyíllal, másik oldalán nyíl nélkül [szóló és kooperatív játékmódok])



15 földlapka

17 homoklapka

15 fűlapka

15 kőlapka

57 terménylapka



10 kinoa lapka

10 kukorica-
lapka

12 chililapka

12 kokalevél-
lapka

13 édesburgonya-
lapka

20 felajánlásjelző



4 kinoa jelző

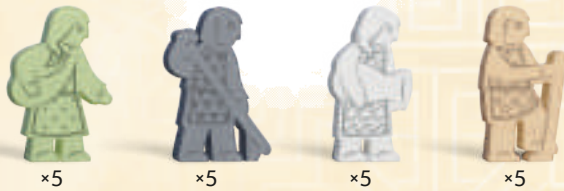
4 kukorica jelző

4 chili jelző

4 kokalevél jelző

4 édesburgonya-
jelző

20 kecsuafigura



×5

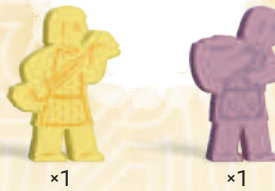
×5

×5

×5

2 otomafigura

(szólómód és kooperatív mód)



×1

×1

1 Pachamama kerék + 1 műanyag tengely



16 sokszínűség köve



×4

×4

×4

×4

4 pontjelölő bábu



×1

×1

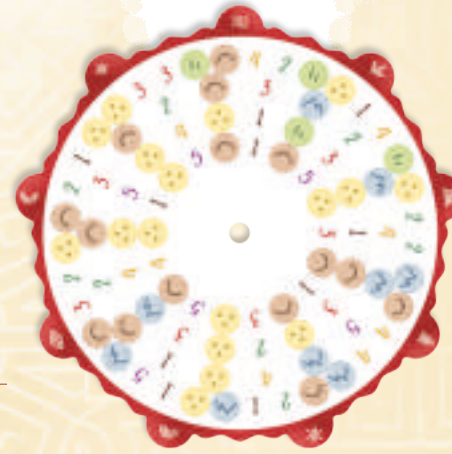
×1

×1

1 szabálykönyv

A kezében tartod.

30 forgatókönyvkorong



4 paraván



1 kétoldalas játéktábla



1 sokszínűségtábla



ELŐKÉSZÍTÉS

Miután kiválasztottatok egy rövid vagy hosszú forgatókönyvet (25 vagy 45 mezős), helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, majd mellé a sokszínűségtáblát.

1 Mindenki választ egy szint és magához veszi a következőket:

a A kecsuafigurákat:

☞ 2-fős játékban: 5 figurát.

☞ 3-fős játékban: 4 figurát.

☞ 4-fős játékban: 3 figurát.

b A pontjelölő bábút, ami a pontozósáv 10-es mezőjéről indul.

c A 4 sokszínűség követ, ami a sokszínűségtáblára kerül, mindegyik a tereplapkának megfelelő oszlop alá.

2 Helyezzetek a játéktáblára, közös készlet gyanánt:

a Minden felajánlásjelzőből annyit, ahányan játszatok.

Példa 2-fős játék esetére: 2 kinoát, 2 kukoricát, 2 chilit, 2 kokalevelet és 2 édesburgonyt (10 jelzőt összesen).

b A terménylapkákat típusonként rakjátok kupacokba.

3 Zárjátok be a Pachamama kerék mindkét ablakát.

FIGYELEM!

Mostantól kezdve az előkészületek végéig **senki sem nézheti meg a forgatókönyvkorong előlapját**, csak a hátlapját.



Előlap

Hátlap

4 Végezzétek el a következő lépéseket:

a A tereplapkák közül vegyetek ki a dobozból **pontosan annyit**, amennyit a forgatókönyv hátoldala előír.

Képezzetek kupacokat a lapkák típusa alapján a sokszínűség tábláján, ez alkotja a közös készletet.

b Helyezzetek a "kezdő" tereplapkákat (amiket az imént képzett kupacból vesztek ki) a forgatókönyvkorong hátoldala alapján meghatározott helyekre a játéktáblán.

c Minden "kezdő" tereplapára tegyék rá a forgatókönyvkorong által megadott terménylapkát.

d Helyezzetek a forgatókönyvkorongot a Pachamama kerékbe (vegyétek figyelembe az elhelyezkedését!) és tegyék be a középső tengelyt.

☞ Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.

☞ Minden más tartozékot tegyék vissza a játék dobozába, ezekre a továbbiakban nem lesz szükség.



Ezek a pontozott vonalak egy ösvényt jelölnek (csak a szóló és a kooperatív játékmódban használatos, lásd 8. oldal).

A JÁTÉK MENETE

A játék során az óramutató járásával megegyező irányban hajtjátok végre a köröket. A körödben az egyik akciót kötelezően végre kell hajtanod: **felderítés** vagy **jóslás**.

Felderítés

A felderítésakció minden esetben **mozgás**fázissal kezdődik, és talán **felfedezés**fázishoz vezet.

MOZGÁS

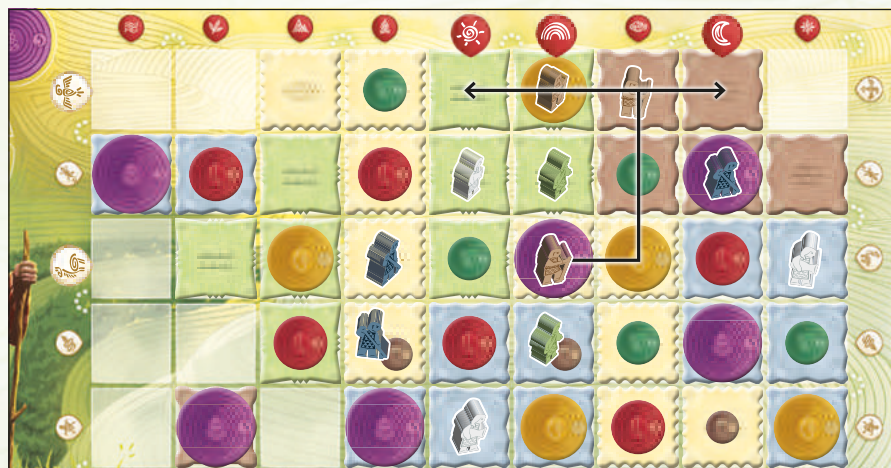
Ez a fázis lehetővé teszi **egy** kecsua bábud mozgását a játéktáblán. A figurád tetszőleges mezőnyit léphet, a következő szabályok figyelembevételével.

A kecsuafigurád csak **oldalszomszédosan**  mozoghat. Ha a figurád egy olyan területre ér, amin egy **terménylapka és/vagy egy másik saját kecsuafigurád** található, **irányt válthat** és folytathatja a mozgást.

A kecsuafigurád **nem léphet** és nem is haladhat át olyan területen, amin egy másik játékos kecsuafigurája van.

Ha a kecsuafigurád olyan területre lép, ahol **nincs sem terménylapka, sem a színednek megfelelő - azaz saját - kecsuafigura** (tehát vagy egy üres terület, vagy egy olyan mező, amin csak tereplapka van), akkor ott be kell fejeznie a mozgását.

A mozgás végén minden esetben csak **egy kecsuafigura lehet mezőnként**, és a kecsuafigurád mozgása nem végződhet azon a mezőn, ahonnan elindult.



A barna kecsuafigura a   mezőn nehéz helyzetben van, és úgy tűnik, hogy nem tud üres mezőt elérni, azonban van egy olyan útvonal jobbra és felfelé, ami átengedi vagy az  , vagy az   mezőre (mivel a barnák át tudnak kelni a barna figurával rendelkező mezőkön).

Dönthetsz úgy, hogy egy, már a játéktáblán lévő kecsuafigurádat mozgatod, vagy a saját készletedből helyezel egyet a játéktáblára (feltéve, hogy van még figura a készletedben).

Ha egy új kecsuafigurát hozol játékba, az a mozgását a játéktábla szélén lévő bármely mezőn kezdheti azzal a feltétellel, hogy nincs rajta semelyik másik játékos kecsuafigurája sem. Az előző szabályok ebben az esetben is érvényesek.

EMLÉKEZTETŐ

-  Ha a mező üres, vagy csak tereplapka van rajta, a kecsuafigurának **meg kell állnia**.
-  Ha a mezőn terménylapka is van, a kecsuafigura **folytathatja** a mozgását.
-  Ha a mezőn egy azonos színű, azaz saját kecsuafigura áll, az új figurának **folytatnia kell** a mozgását.



Ebben a példában hét terület elérhetetlen  annak a kecsuafigurának, ami az egyéni készletből érkezik a játékba. A (kicsi) tábla minden szélső mezője elérhető . A   mező elérhető a   mezőn keresztül, ahol az egyedül lévő terménylapka lehetővé teszi a figurának, hogy folytassa a mozgását. A   mező elérhető a   mezőn keresztül, ami szintén tartalmaz egy terménylapkát. Megjegyzés: Ebben a példában nincsenek más kecsuafigurák.

EMLÉKEZTETŐ

A kecsuafigurád nem állhat meg és nem is haladhat át olyan mezőn, amin egy másik játékos kecsuafigurája van. Viszont áthaladhat olyan foglalt területen, amin azonos színű, azaz saját kecsuafigura található, itt azonban nem állhat meg.



Ez a példa ugyanazt az előkészítést használja, mint az előző, de ezúttal a kecsuafigurák már játékban vannak, és ez mindent megváltoztat! Most a kéken a sor. A   mező elérhetetlenné vált, mert a zöld kecsuafigura a   mezőn blokkolja a terménylapkán történő átkelést. A   mező szintén blokkolva van a zöld kecsuafigura által. A kék játékba hozhatja egy kecsuafiguráját a   -re, és átkelhet   -n (amin van egy kék kecsuafigura), hogy befejezze a mozgását a   -n vagy a   -n. Kék mozgathatta is volna a figuráját a   mezőről valamerre, egy új figura játékba hozása helyett.

Végül ahelyett, hogy mozgatod valamelyik kecsuafigurádat, **visszaveheted az egyiket a játéktábláról a saját készletedbe, függetlenül attól, hogy hol helyezkedik el**.

MEGJEGYZÉS

Egy kecsuafigura visszavétele felderítésakciónak számít, és néha ez az egyetlen elérhető lehetőség!

FELFEDEZÉS

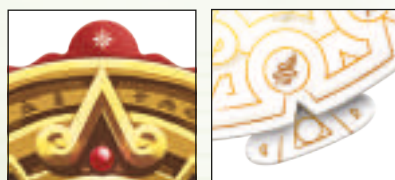
Ha a kecsuafigura egy üres mezőn áll meg, felfed azon egy tereplapkát.

LÉPÉSEK

1. Vedd a kezedbe a Pachamama kereket, és győződj meg arról, hogy mindkét ablaka zárva van.

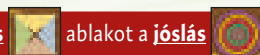


2. A keréken állítsd a piros háttérű természeti elemet és a fehér háttérű állatot (koordináták) a kecsuafigura pozíciójának megfelelően, az arany és a fehér nyilakkal.



3. NAGYON FONTOS!

Figyelj arra, hogy ne keverd össze a **felfedezés** ablakot a **jóslás** ablakkal!



Nyisd ki a felfedezés ablakot, hogy lásd, milyen tereplapka kerül az adott koordinátákra, jelentsd be a többi játékos számára, utána pedig csukd be az ablakot.



4. Vedd el a megfelelő tereplapkát a közös készletből és helyezd az utoljára mozgatott kecsuafigura alá.

5. Lépj egy szintet előre azzal a sokszínűségköveddel, ami a felfedett tereplapka oszlopában van. Az utolsó szinten nem mozoghatsz túl.



6. Végül 1 győzelmi pontot (+) kapsz minden olyan sokszínűségköved után, ami azonos szinten van az épp mozgatott köveddel (beleértve azt is). (+2 a bemutatott példában). Ha az utolsó szinten van a köved és így nem tudtad növelni, 1 -ot kapsz.



A jóslás abból áll, hogy kikövetkeztetjük (lásd *Pachamama megértése*, 6. oldal), mely terményeket érdemes egy vagy több korábban felfedezett tereplapkára ültetni.

MEGJEGYZÉS

A terménylapka mindig egy tereplapkára kerül, sosem üres mezőre!

Ha a jóslásakció végrehajtását választod, minden egyes üres tereplapkán lévő kecsuafigurád tud jóslolni az általad meghatározott sorrendben. Azonban **legalább egy jóslást** el kell végezned.

LÉPÉSEK

1. Egy másik játékos vegye kézbe a Pachamama kereket.
2. Válassz ki és mutass rá egy kecsuafigurádra, és utána jelentsd be, hogy szerinted a kecsuafigura mezőjére Pachamama milyen terményt kíván ültetni.
3. A játékos, akinél a Pachamama kerék van, beállítja azt a kecsuafigura mezőjének megfelelő koordinátákra (a természeti elem a piros háttérrel és az állat a fehér háttérrel), kinyitja a jóslásablakot, és bejelenti a választ (a terménylapka típusát).
4. Eredménytől függetlenül vedd el a megfelelő terménylapkát a közös készletből, és helyezd azt a kecsuafigurád alá.
5. **Ha a jóslatod helyes volt:**
 - A lehelyezett terménylapka szintjével megegyező számú + -ot **szerez** (lásd a táblázatot jobbra).
 - Kapsz egy felajánlásjelzőt a lehelyezett terménynek megfelelően, kivéve, ha már rendelkezel eggyel ebből a típusból. **Minden játékosnak minden típusból egyszerre csak egy felajánlásjelzője lehet.**
- Ha szeretnél és tudsz, végrehajthatsz még egy jóslást egy másik kecsuafiguráddal.

TERMÉNYÉRTÉKEK

Édesburgonya	1-es szint
Kokalevél	2-es szint
Chili	3-as szint
Kukorica	4-es szint
Kínoa	5-ös szint

MEGJEGYZÉS

Egyetlen jóslásakció végrehajtása során, akár minden tereplapkán lévő és terménylapkával nem rendelkező kecsuafigurád **végrehajthat** jóslást.

Ha a jóslatod helytelen volt: A lehelyezett terménylapka szintjével megegyező számú + -ot **veszítesz**. A + -od nem mehet nulla alá. Nem kapsz felajánlásjelzőt a helytelen válaszüért.

FONTOS

Helytelen jóslat esetén **azonnal** véget ér a köröd!

Felajánlás

Miután befejezted (és csakis azután) a felderítés- vagy jóslásakciót (sikeresen), felajánlást tehetsz Pachamama számára, hogy + -ot szerezz.

Válassz a meglévő felajánlásjelzőid közül, és ajánld fel Pachamamának, majd helyezd vissza azokat a közös készletbe.

Az általad megszerzett + -ok a felajánlott jelzők számától függenek (típustól függetlenül):

- 1 felajánlásjelző = 0 +
- 2 felajánlásjelző = 1 +
- 3 felajánlásjelző = 3 +
- 4 felajánlásjelző = 6 +
- 5 felajánlásjelző = 10 +

EMLÉKEZTETŐ

Sosem lehet egynél több felajánlásjelződ egy adott típusból! Tehát az általad felajánlott jelzők **mindig** különbözőek!



PACHAMAMA MEGÉRTÉSE

*Az emberiség érdekében Pachamama rájuk kényszeríti az akaratát.
A helyes jósláshoz fontos megérteni azokat a szabályokat, amelyek mentén gondolkodik.
Két megtörhetetlen szabály létezik: a sokszínűség szabálya és az elkülönülés szabálya.*

A SOKSZÍNŰSÉG SZABÁLYA

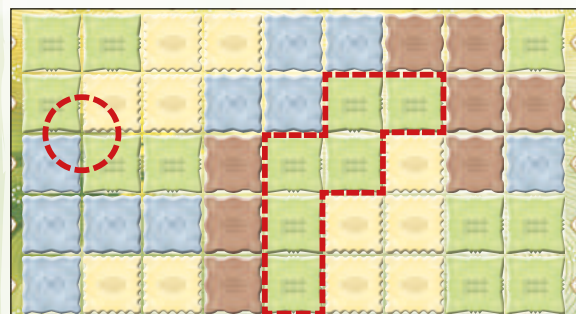
A tereplapkák régiókat alkotnak. A régió egy **1-5 darabból álló, azonos típusú tereplapkák csoportja**, melyek egymáshoz képest **oldalszomszédosan helyezkednek el**.

Az azonos méretű (azonos mezőszámmal rendelkező) régiók különböző formájúak lehetnek.



Lehetséges alakzatok 4 mezőből álló régiókra.

Továbbá két azonos típusú régió sosem lehet szomszédos egymással **még átlósan sem**.



Itt látható két olyan elrendezés, amivel **sosem** fogsz találkozni. A piros kör jelzi a két füves régiót, amik a sarkukkal érintkeznek – ez nem lehetséges! A piros határ két oldalszomszédosan érintkező füves régiót emel ki, ami így egy hat mezőből álló régiót alkot – ez lehetetlen, mivel a régiók mindig 1-5 darab mezőből állnak, sosem 6-ból.

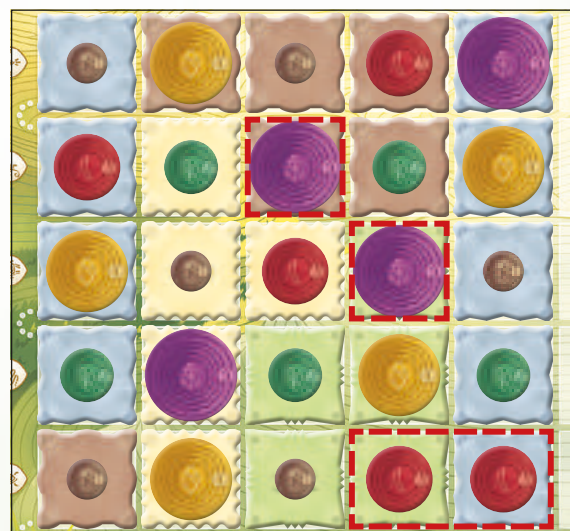
Minden régiónak tartalmaznia kell egy olyan terménylapkákból álló sorozatot, amelyek különbözőek és illeszkednek a régió méretéhez. Ez a sorozat mindig 1-es szintű terménylapkával indul. Egy 1 mezős régió mindig egy 1-es szintű terménylapkát tartalmaz, egy 2 mezős régió egy 1-es és egy 2-es szintű terménylapkát tartalmaz, és így tovább. Tehát az 5-ös szintű terménylapkák csak az 5 mezős régióknál jelennek meg.

Az azonos méretű régiók különböző alakzatokat vehetnek fel, de mindig azonos terménylapkákat tartalmaznak, habár ezek is különbözőképpen jelenhetnek meg.



AZ ELKÜLÖNÜLÉS SZABÁLYA

Két egyforma termény (azaz azonos szintű) sosem lehet egymás mellett, sem oldalszomszédosan, sem átlósan, függetlenül attól, hogy milyen tereptípuson vannak.



Itt látható két olyan elrendezés, amivel **sosem** fogsz találkozni. A két piros négyzet középen két kinoa terményt jelöl (5-ös szintű), amelyek átlósan szomszédosak – ez nem lehetséges! A piros téglalap a jobb alsó sarokban két chiliterményt jelöl (3-as szintű), amelyek oldalszomszédosak – ez sem lehetséges!

Egy 4 mezőből álló régió lehet ilyen alakú. A terep típusától függetlenül mindig tartalmazni fog egy 1-es, 2-es, 3-as és 4-es szintű terményt (5-ös szintű terményt sosem!), de nem feltétlenül helyezkednek el egyformán, mivel követniük kell Pachamama két szabályát...

A JÁTÉK VÉGE

A játék végét az váltja ki, amikor lehelyezed **az utolsó tereplapkát** (nem az utolsó terménylapkát!) a játéktáblára. Fejezd be a köröd a megszokott módon.

Ezt követően veled kezdve, majd az óramutató járásával megegyezően haladva minden játékos **végrehajthat** egy jóslást **az egyik** kecsuafigurájával. Addig haladjatok, amíg mindenki végre nem hajtotta az összes lehetséges és óhajtott jóslást.

A játék végi jóslatok -ot és felajánlásjelzőt érnek, csakúgy, mint a játék során tett jóslások.

Ha nem tudsz vagy nem akarsz jóslást végrehajtani, passzolnod kell. Ha egyszer passzoltál, a játék számodra véget ér. Így, ha passzolsz, és még mindig vannak kecsuafiguráid olyan tereplapkákon, amelyeken nincs terménylapka, akkor azok nem kerülnek felfedésre. Miután mindenki passzolt, a játék véget ér.

FONTOS

Ha helytelen jóslatot teszel, akkor a mezőre kerülő terménylapka szintjének megfelelő -ot **veszítesz**, és **utána** passzolnod **kell** (ahogy a játék során).

Miután mindenki passzolt (ha akartak, ha nem), **mindenki** tehet még egy végső felajánlást Pachamamának.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb mezőt lépte előre a terepsávokon (a sokszínűségtáblán). Ha még így is döntetlen, akkor osztoznak a győzelmen.

PÉLDA EGY TELJES FORDULÓRA

BARNÁN VAN A SOR. Úgy dönt, hogy jósol, és a mezőn lévő kecsuafigurával kezd, és egy 5-ös szintű terményt tippel.

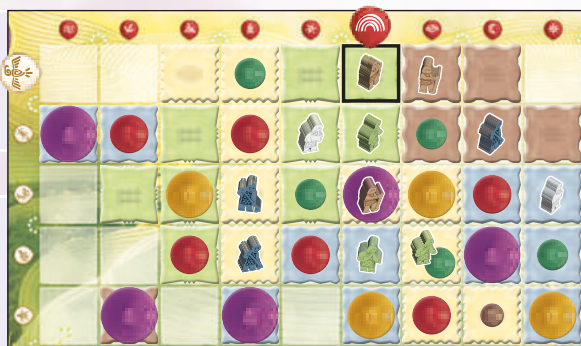
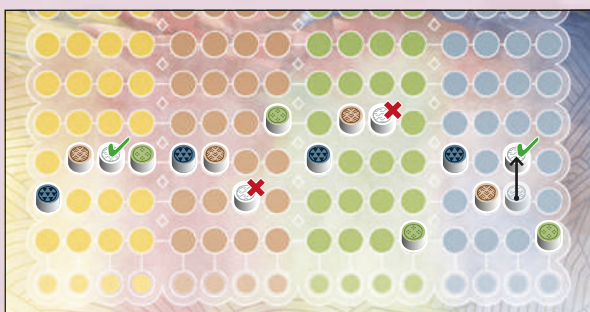
A kerék ellenőrzésekor kiderül, hogy Barna helytelenül tippelt. Pachamama oda egy 4-es szintű terményt óhajt. Így Barna -ot veszít. Mindazonáltal a kecsuafigura alá egy 4-es szintű terménylapka kerül, és Barna köre azonnal véget ér.

Ez nem volt túl jó húzás Barnától! Jobban járt volna, ha a jóslást a mezőn lévő kecsuafigurával kezdi, ahol a válasz egyértelmű lett volna, a hibázás kockázata nélkül. Miért? Egyértelmű, hogy a -on lévő termény 1-es szintű, mivel a régiója egy mezőből áll! Emiatt más 1-es szintű termény nem lehet -vel szomszédos. foglalt, így a földrégióban megmaradt mező biztosan 1-es szintű. Barna e lecke árán megtanulta, hogy először a biztos jóslatot érdemes bejelentenie!

FEHÉREN VAN A SOR. A felderítésakciót választja, és a saját készletéből játékba hoz egy kecsuafigurát a mezőre. Mivel a mező üres, a kecsuafigurának itt azonnal meg kell állnia.

Felfedi a mezőhöz tartozó tereplapkát: egy kőlapkát.

Ezt követően egy mezővel feljebb mozgatja a sokszínűség követ a szürke sávon, ami -ot jelent számára, mivel ezen a szinten kettő követ is rendelkezik.



ZÖLDÖN VAN A SOR. A jóslás előtt szeretné, hogy legyen 3 kecsuafigura jó helyen a táblán. A és mezőkön lévő kecsuafigurái a jóslási szándékát tekintve jó helyen vannak. A mezőn lévő azonban nincs. Elmozgatná, de nem tud vele terménylapka nélküli tereplapkára lépni, mivel körbezárták más játékosok figurái. Ezért zöld visszaveszi a figuráját a készletébe a mezőről, így később előnyösebb mezőre helyezheti.

Végül zöld úgy dönt, hogy felajánlást tesz Pachamama számára. Négy felajánlásjelzőről mond le (melyek mind különbözőek!), ezáltal -ot kap.

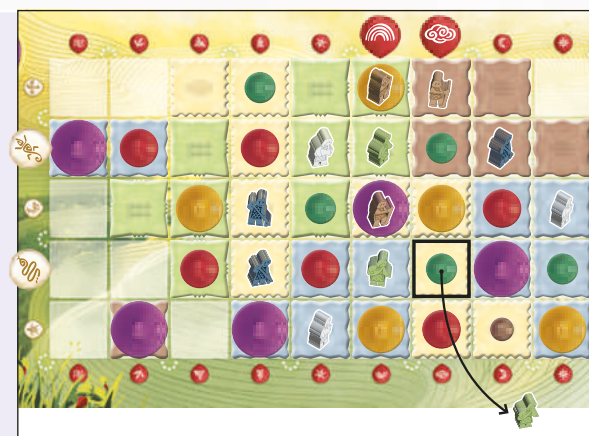
KÉKEN VAN A SOR. A köre kezdetén már 4 felajánlásjelzővel is rendelkezik: ebben az esetben 1-es, 2-es, 3-as és 4-es szintű jelzőkkel.

Úgy dönt, hogy jóslásakciót hajt végre. Először a mezőn lévő kecsuafigurával egy 5-ös szintű terményt tippel. Talált! Egy 5-ös szintű terménylapka kerül a kecsuafigura alá, és így kap -ot és egy lila felajánlásjelzőt (ez megengedett, mivel még nem volt olyan típusú jelzője).

Kék folytatja a jóslást a mezőn lévő kecsuafigurával. 1-es szintű terményt tippel és ismét talál! Egy 1-es szintű terménylapka kerül a kecsuafigura alá, és így kap -ot, **de édesburgonya felajánlásjelzőt nem kap**, mivel már van neki olyan.

Kék folytathatná a jóslást (mivel teljesen biztos tippet is tudna adni!), de várni akar, hogy begyűjthesse a felajánlásjelzőt.

Kék természetesen úgy dönt, hogy felajánlást tesz Pachamamának 5 különböző felajánlásjelzővel, ezzel -ot szerez.



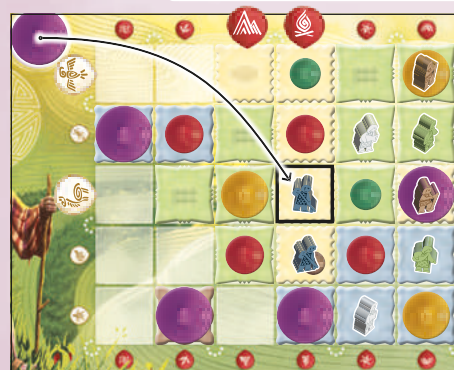
MEGJEGYZÉS

A közös készletben lévő tereplapkák száma nyomokkal szolgálhat...

Három kőlapka maradt. Mindegyiknek mező közelébe kell kerülnie, mivel az 5-ös szintű terménylapka a kőlapkás régióban 5 kőlapkát követel. Ezt a logikát követve a 4 földlapkának a közelébe kell kerülnie.

Így már csak a fűlapka maradt, ami a mezőre kerül.

Tehát láthatod, ha a játék még nem is ér véget, akkor is elég sok információt ki lehet előre következtetni a terménylapkák figyelembevétele nélkül is!



* A homoklapkás régióban két kék kecsuafigura található, két termény azonban hiányzik: a 4-es és az 5-ös szintű. Könnyű kitalálni, hogy melyik hova kerül: a mezőn lévő 4-es szintű terménylapka szomszédos a kék kecsuafigurával, ami a mezőn helyezkedik el. Ebből következik, hogy ez alatt a figura alatt **nem lehet** 4-es szintű terménylapka. Így az egyetlen megoldás, hogy a mezőre a 4-es szintű terménylapka, míg a mezőre az 5-ös szintű terménylapka kerül!

SZÓLÓ JÁTÉKMÓD

A nomád (fiktív) otoma nép emberei szintén ezen az ismeretlen vidéken kóborolnak, hogy új, megművelhető termőföldet találjanak. Legnagyobb értékük a rendkívüli mozgási képességük. Kitartásra lesz szükséged, hogy fölénybe kerülj ezekkel a született felfedezőkkal szemben.

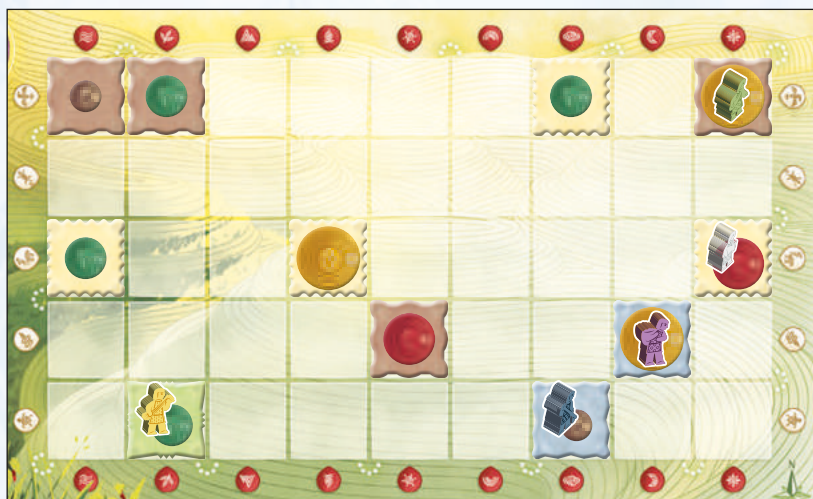
Előkészítés

FONTOS

A rövid (25 mezős) forgatókönyvek **nem kompatibilisek** a szóló játékmóddal!

Készítsd elő a játékot úgy, mint kétfős játék esetén, a következő változtatásokkal:

- ☞ Vegyél el minden színből 1-1 kecsuafigurát (kivéve a saját színedet), mert ezek fogják alkotni az otoma embereket, illetve még a lila és a sárga otomafigurát. Az egyszerűség kedvéért az összes itt felsorolt figurára „**otomafiguraként**” hivatkozunk.
- ☞ Az otoma emberekhez használd valamelyik sokszínűség köve szettét (azonos színűeket) és egy pontjelölőt.
- ☞ Az otomák sosem tesznek felajánlást Pachamamának, így csak egy szett felajánlásjelzőt (különböző színűeket) használj (saját részedre).
- ☞ Válogasd szét a tereplapkákat típusuk szerint, keverd őket meg és képezz belőlük kupacokat (4 különböző kupacot, **nyíllal lefelé**).
- ☞ Helyezz fel 5 otomafigurát a játéktáblára a forgatókönyvkorong hátoldala szerint. Az otoma nép ezt követően:
 - ☉ A lehelyezett terménylapka szintjével megegyező -ot kap minden figurája után.
 - ☉ Lép a sokszínűségkövekkel az otomafigurák alatti területlapkáknak megfelelően, és begyűjti a megfelelő -ot az alábbiak szerint: az otomafigurákat a táblán balról jobbra és fentről lefelé értékeli ki.



Az előkészületeket követően az otomák a sokszínűség sávján előrelépnek a következők szerint: +1 a fűsávon (sárga figura), +2 a kőszávon (kék figura, aztán lila figura), +1 a földszávon (zöld figura) és +1 a homokszávon (fehér figura).

A játék menete

A játékmenet azonos a többjátékos kompetitív változattal a lenti kivételek alkalmazásával.

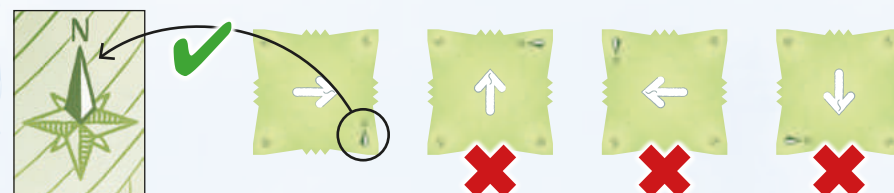
Egymást követően hajtasz végre köröket (felderítés vagy jóslás), azonban az otoma nép következik minden **felderítésed után**, de jóslás után **nem lépnek**. Azaz jóslást követően azonnal felderíthetsz, az otoma nép nem szól közbe.

MOZGÁS: ALAPSZABÁLYOK

Nem tehetsz vissza kecsuafigurákat a saját készletedbe. Ha elhelyeztél egy kecsuafigurát a táblán, annak a táblán kell maradnia a játék végéig.

A tereplapkákon lévő nyilak nem befolyásolják a te kecsuafigurád mozgását.

Ha felfedezel egy tereplapkát (lásd felfedezés, 5. oldal), fordíts fel egyet, így a rajta lévő nyíl láthatóvá válik. A lapkát úgy forgasd, hogy a kis északi nyíl ugyanabba az irányba nézzen, mint a játéktáblán lévő szélrózsa (a jobb alsó sarokban), majd helyezd a megfelelő mezőre.



A nyilak hatféle színűek lehetnek (lásd a következő oldalon), a kecsua- és otomafigurák színének megfelelően. Amikor egy kecsuafigura egy **terménylapka nélküli** tereplapkán fejezi be a mozgását (akár már egy táblán lévő, akár egy kecsuafigura alá újonnan lehelyezett), a nyíl színével megegyező otomafigurát azonnal mozgatni kell:

- ☞ **Ha a nyíl színe megegyezik a most mozgatott kecsuafigura színével**, a következő lehetőségek közül választhatsz:
 - ☉ **Könnyű:** Semmi sem történik, folytasd a következő akcióddal.
 - ☉ **Nehéz:** A köröd véget ér, mozgass **egy tetszőleges** otomafigurát a nyíl irányába (lásd a *Mozgás: Az otoma nép szabályai* fejezetet, 9. oldal).
- ☞ **Máskülönben** mozgasd a nyíl színével megegyező színű otomafigurát a nyíl irányába (lásd a *Mozgás: Az otoma nép szabályai* fejezetet, 9. oldal).

MOZGÁS: AZ OTOMA NÉP SZABÁLYAI

Az otomafigurák a tereplapkákon folyamatosan mozognak, **függetlenül attól, hogy mi található rajtuk** (semmi, egy kecsuafigura, egy otomafigura, egy terménylapka), mindig egyenes vonalban, irányváltás nélkül, kivéve, amikor egy ösvényre érnek.

Az ösvények a játéktábla négy szélén találhatóak. Ezeket csak az otoma nép használja. Az otomafigura egyenes és folyamatos mozgása során időnként elhagyja a játéktáblát, és az ösvények mentén mozogva visszalép arra, majd folytatja útját. A sarkok mentén az otomafigura elhagyja a sort, és visszalép az oszlopba, vagy *épp fordítva*. Lehetséges, hogy az otomafigura több ösvényt is bejár, mire mozgása véget ér.



Az otomafigura egészen addig folyamatosan halad, amíg a játéktábla **egy üres mezőjére** ér. Ekkor azonnal megáll, és a következő két lépést kell végrehajtani:

1. A Pachamama kerék használatával az otomafigura automatikusan (és mindig helyesen) felfedez egy **terep- és egy terménylapkát** a mezőjén, és a sokszínűség köve előrehalad ennek megfelelően, így az otoma -ot szerez.

Figyelem: Ha egy otomafigura felfed egy tereplapkát, hagyd figyelmen kívül a nyilat.



2. Az otoma nép a terménylapka szintjével megegyező számú -ot szerez, de sosem kap felajánlásjelzőt.

Az otoma nép köre véget ért. Most a te köröd következik.

JÓSLÁS

Amikor jószolsz, azt **minden** egyes termény nélküli tereplapkán lévő kecsuafigurával **meg kell** tenned. Ha hibázol, a lehelyezett terménylapka szintjével megegyező számú -ot veszítesz, **azonban a jóslást ekkor is folytatnod kell**, kockáztatva ezzel a további hibázás lehetőségét is! Amint végeztél minden jóslatoddal, felajánlást tehetsz, **még akkor is, ha hibáztál**.

A játék vége

Nincs végső jóslás azután, hogy minden tereplapka a táblára kerül.

Ha több -tal rendelkezel, mint az otoma nép, akkor te vagy a győztes.

Döntetlen esetén is az otoma nép győz.



KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

Az Otoma nép rendkívüli felfedező képességeivel szembesülve, mindannyiótoknak össze kell fogni annak reményében, hogy a kultúrákat sikeresen ki tudjátok terjeszteni. Az Otomák azonban minden apró lépésekből hasznot húznak, miközben közös erővel próbáltok fölénybe kerülni. Minden alkalommal, amikor egy kecsuafigurát mozgattok, elveszíthetitek az új föld elérésének lehetőségét, amelyet az Otoma nép egyből le is rohan.

Előkészítés

FONTOS

A rövid (25 mezős) forgatókönyvek **nem kompatibilisek** a kooperatív játékmóddal!

Készítsetek elő mindent úgy, mint egy normál 3 fős játéknál (kompetitív játékmód, lásd 3. oldal), a következő változtatásokkal:

A **sokszínűségsszintek** és a **győzelmi pontok** követéséhez mindenki ugyanazt az egy darab (közös) pontjelölő bábút és sokszínűségkövet kezeli.

Két szett **felajánlásjelzőt** készítsetek elő a játéktáblára.



Az alábbi táblázat mutatja meg, hogy az egyes játékosok/párok hány darab kecsuafigurát kapnak. Minden játékos/pár a többi játékostól/pártól eltérő színű figurákat kap.

	Könnyű mód	Normál mód	Haladó mód
2-fős játék	játékosonként 4 db		játékosonként 3 db
3-fős játék	játékosonként 3 db		játékosonként 2 db
4-fős játék	páronként 4 db		páronként 3 db

Négyfős játék esetén képezzetek 2 párt (csapatot), 2-2 játékosal. Egy párban mindkét játékos azonos színű figurákat használ. Azonban mind a négy játékos (mindkét csapat) együttesen győz vagy veszít a játék végén. A két csapat felváltva kell lépjen, ezért az asztal köre is így üljete le.

Minden egyes játékos kap egy paravánt.

MEGJEGYZÉS

A paraván azért takar, hogy sokat kommunikáljatok.

Osszátok fel egymás között a korábban a sokszínűségtáblára helyezett tereplapkákat annyira egyenlően, amennyire csak lehet (ha egy játékos kevesebb lapkát kap valamely típusból, akkor cserébe többet kap egy másik típusból). Mindenkinek lehetőleg ugyanannyi lapkával kell rendelkeznie.

Válogassátok szét típusonként a tereplapkákat, és keverjétek meg a kupacokat, mielőtt **nyíllal felfelé** a paraván mögé helyeznétek azokat. Győződjétek meg arról, hogy a legfelső lapka mindig megfelelően van tájolva (lásd 8. oldal).

Minden kupacból csak a legfelső lapkát láthatjátok (és azon a nyíl színét és irányát), a többi lapkáét nem leshetitek meg.

AZ OTOMA NÉP

Készítsétek elő az otomákat ugyanúgy, mint a szőlőjátéknál, a következő változtatásokkal:

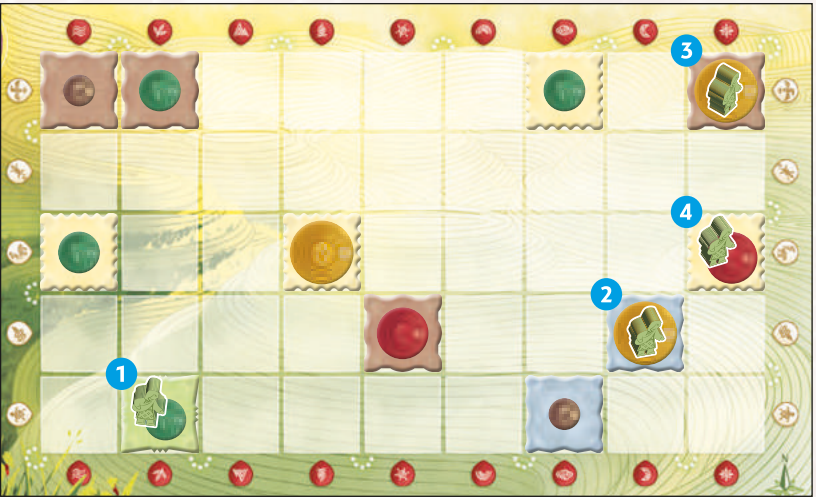
Nehézségi szinttől függően az alábbi táblázat alapján nézzétek meg, hogy hány otomafigurát kell a táblán elhelyeznetek (válasszatok egy olyan szint, amit nem használtok). (A játékosok száma itt most nem számít).

Könnyű mód	Normál mód	Haladó mód
4 otomafigura		5 otomafigura

Használjátok az otomák színéhez tartozó sokszínűségköveket és pontjelölőt.

Helyezzétek fel az otomafigurákat a játéktáblára a forgatókönyvkorong hátoldala szerint. Az otoma nép ezt követően:

- A lehelyezett terménylapka szintjével megegyező -ot kap minden figurája után.
- Lép a sokszínűségkövekkel az otomafigurák alatti területlapkáknak megfelelően, és begyűjti a megfelelő -ot az alábbiak szerint: az otomafigurákat a táblán balról jobbra és fentről lefelé értékeli ki.



Az előkészületeket követően az otomák a sokszínűség sávján a következőket szerzik:
+1 a fűsávon **1**, +1 a kőszávon **2**, +1 földszávon **3**,
és +1 a homokszávon **4**.

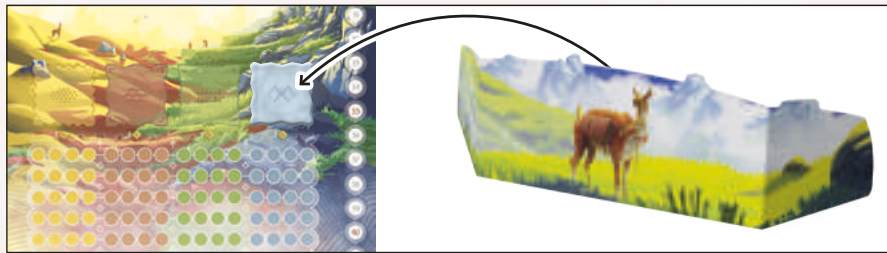
A játék menete

A kooperatív játékmód köre megegyezik a normál (kompetitív) játékmód körével az alábbi kivételek alkalmazásával.

Hajtsatok végre akciókat (felderítés **vagy** jóslás) a szokásos módon. **Felderítés után** (de **sosem** jóslás után) az otoma nép következik.

A JÁTÉK EGY KÖRE

A körödben ki **kell** válaszod a paravánod mögött, a négy kupac tetején lévő valamely tereplapkát, és a megfelelő oszlop tetejére kell helyezned a sokszínűségtáblán.



MEGJEGYZÉS

Nem cserélhettek tereplapkákat egymás között, és nem cserélhettek a sokszínűségtáblán lévő lapkák közül sem.

Ezt követően végre **kell** hajtandod egy akciót: **felderítés** vagy **jóslás**. A lapkán lévő nyíl tájolása csak akkor számít, ha a felderítésakciót választod (lásd *felderítés* alább).

FELDERÍTÉS

MOZGÁS

Minden szokásos mozgási szabály érvényes (lásd 4. oldal) a következő kivételekkel:

- ☞ Válaszd ki valamelyik kecsuafigurádat, és kezd el mozgatni **1 mezőnyit a tereplapkán lévő nyíl irányába**, amit az imént a sokszínűségtáblán helyeztél el. Ezután az első lépés után a figura tovább mozoghat a szokásos módon.
- ☞ Mozgása során a kecsuafigura nem haladhat át kétszer ugyanazon a mezőn, és nem állhat meg olyan terménylapkán, ami már játékban van.
- ☞ Nem teheted vissza a kecsuafigurákat a saját készletedbe. Ha egy kecsuafigura egyszer a táblára kerül, annak a játék végéig a táblán kell maradnia.

FELFEDEZÉS

A felfedezésfázis ugyanúgy zajlik, mint a normál (kompetitív) játékmódban (lásd 5. oldal) a következő **kivételekkel**: Ha a sokszínűségtáblán nincsen olyan tereplapka, amelyet ki kell játszandod, akkor közös megegyezéssel ki kell jelölnötök egy játékost, aki valamely kupaca tetejéről biztosítja a szükséges lapkát. Helyezzétek a tereplapkát közvetlenül a játéktáblán az alá a kecsuafigura alá, aki a felfedezést végrehajtotta.

Haladj előre a sokszínűség kövével a sokszínűségtáblán, és gyűjts -ot a területed sokszínűsége után (lásd 5. oldal).

AZ OTOMA NÉP REAKCIÓJA

Miután befejeztél a felderítést, ellenőrizd, hogy van-e otomafigura ugyanabban a sorban vagy oszlopban, ahol a kecsuafigurád befejezte a mozgását. Ha van, akkor az érintett otomafigurát mozgatnod kell. Ha nincs, akkor egyik otomafigura sem mozog.

Minden otomafigura, amelyiknek mozognia kell, az éppen mozgatott kecsuafigurádhoz való távolsága alapján mozog, a mozgatott **kecsuafigurától elfelé**: A legközelebb álló otoma mozog először, a legtávolabbi mozog utoljára. Ha több is van egyenlő távolságra, akkor meg kell egyeznetek, hogy milyen sorrendben mozogjanak a figurák.

Az otomafigurák pontosan úgy mozognak, mint a szülő játékmódban (lásd a 9. oldalon).

Amikor egy otomafigura felfed egy terep- és terménylapkát, akkor felajánlásjelzőt kap az alapszabályok szerint. Ha a sokszínűségtáblának nincs olyan típusú tereplapkája, mint amilyenre az otomafigurának szüksége lenne, közös megegyezéssel kell eldönteni, hogy melyik játékos tereplapkákból álló kupacának a tetejéről kell helyette elvenni. Helyezzétek a tereplapkát közvetlenül a játéktáblára az otomafigura alá, amelyik a felfedezést végrehajtotta.

Amint minden otomafigura elmozgott abból a sorból és oszlopból, ahol a kecsuafigurád befejezte a mozgását, a következő játékos megkezdi a körét.

JÓSLÁS

Hajts végre jóslást a normál (kompetitív) játékmóddhoz hasonlóan, kivéve, hogy itt mindenki megosztja a felajánlásjelzőit. Játékoszámtól függetlenül minden egyes felajánlásjelzőből csupán egyet birtokolhattok egyidejűleg.

FELAJÁNÁS

A köröd végén felajánlást tehetsz és begyűjtheted az ennek megfelelő -ot.

Minden egyes alkalommal, amikor felajánlást teszel, az otoma nép is felajánlást tesz, elköltyve az összes felajánlásjelzőjét, feltéve, hogy legalább 1-gyel rendelkezik.

A játék vége

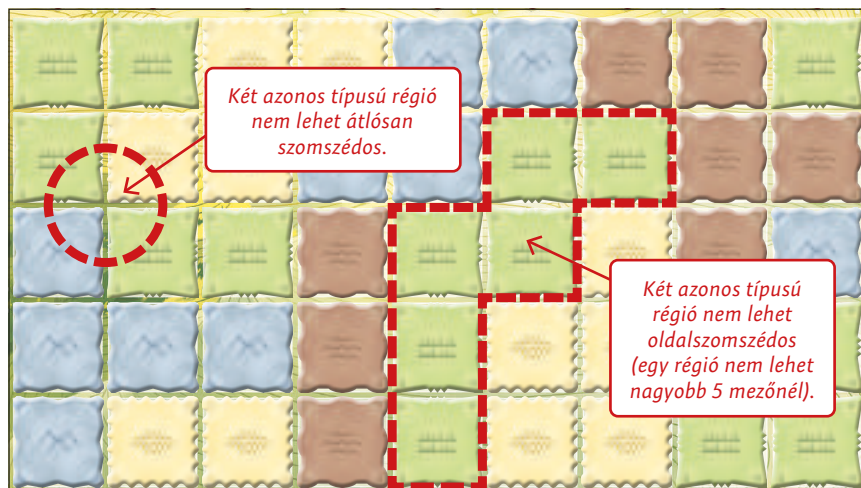
A játék véget ér, ha a körötök végén már senkinek sincs tereplapkája a paravánja mögött. A csapat és az otoma nép még tehet egy végső felajánlást. Az otoma nép minden, a játéktáblán lévő tereplapka nélküli mező után kap **1** -ot. A csapat győz, ha több -tal rendelkezik, mint az otoma nép. Döntetlen esetén az otoma nép győz.

Az alábbiak elmagyarázásával könnyen megértik az új játékosok a játék alapkoncepcióját.

1 Magyarázd el a régiók lehetséges alakzatait.



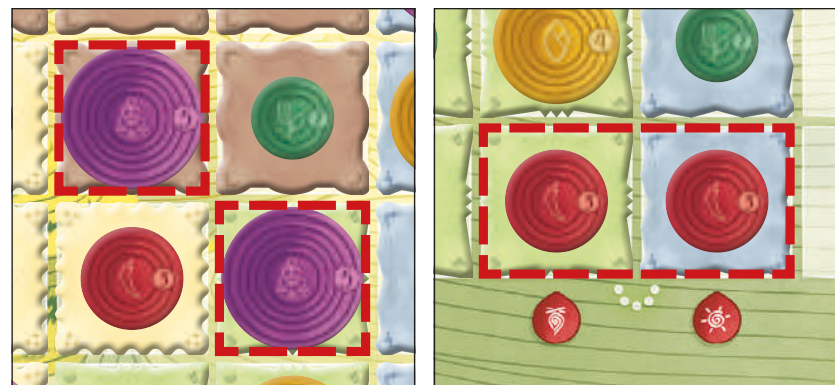
2 Magyarázd el a régiók elhelyezkedésének **korlátozásait**.



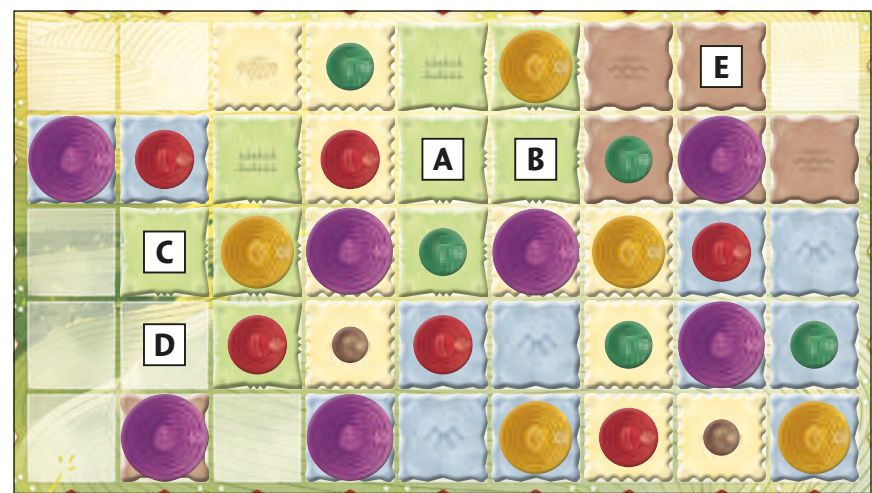
3 Magyarázd el a kapcsolatot a régió mérete és az abban lévő termények között, csakúgy, mint az elrendezésüket.



4 Magyarázd el, hogy két azonos termény **nem lehet** egymással szomszédos.



5 Végül hagyd, hogy kikövetkeztessék, milyen termények jelennek meg az A, B, C, D és E mezőkön (takard le az illusztráció mellett lévő válaszokat!), csak a látható képet felhasználva (a készletben van 1 homok-, 3 kő és 4 földlapka). Mutass rá, hogy minden "hiányzó" információ kikövetkeztethető!



Ez a QR-kód egy videóhoz vezet, ami részletesen elmagyarázza a helyes válaszokat.



www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

rue Sanson 4
BF-5310 Longchamps
Téléfon +32 468 37 51 31

Egy Sit Down ! játék a Megalopole kiadótól.
© Megalopole (2022). Minden jog fenntartva. Ezek az anyagok csak saját szórakoztatás céljára használhatók.
FIGYELEM: Nem alkalmas 3 évnél fiatalabb gyermekek számára. A játék apró elemeket tartalmaz, amelyek lenyelhetők vagy beszippanthatók. Tartsa meg ezt az információt. A Megalopole írásos engedélye nélkül szigorúan tilos a játék reprodukálása részben vagy egészben, bármilyen fizikai vagy elektronikus hordozón.



TERVEZŐ
Olivier GRÉGOIRE

ILLUSZTRÁTOR
Raphaël SAMAKH

FEJLESZTÉSI MENEDZSER
Michaël DEROBERTMASURE

MŰVÉSZETI IGAZGATÓ
Marie OOMS

GRAFIKAI TERVEZŐ
Anthony MOULINS

PROMÓCIÓS MENEDZSER
Sophie TROYE

PROJEKTMENEDZSER
Didier DELHEZ

MAGYAR FORDÍTÁS
Linda GÁL

WWW.KICKSTARTEREK.HU

OLIVIER

"Teljes szívemből szeretnék köszönetet mondani a testvéremnek, Isabelle-nek, aki a játék mechanikai koncepciójához adott ihletet, és köszönöm a latin-amerikaiaknak, akik a témában inspiráltak a hosszú utazáson ezen a nagyszerű kontinensen, tele történelemmel és legendákkal. Köszönöm az SNCF vállalatnak, hogy a játék mechanikáját és a tematikát kombinálhattam a Cannes-i Nemzetközi Játékfesztiválról hazafelé a vonatút alatti "kis" szundításom alatt. Köszönöm a Mardis Ludiques hivatalos játéktesztelőinek (a brüsszeli Outpostnál, Belgiumban) és különösen Alnek, Fnornak és Ericnek a rengeteg játéktesztért, Valnak pedig a kitartó, folyamatos és rendíthetetlen támogatásáért."

SIT DOWN !

Köszönjük az anonim játéktesztelőknél és mindenkinek, aki támogatta a közösségi finanszírozási kampányt a Kickstarteren!