



ЛЛУК

Receptkönyv

KEZDETBEN...

Az idők hajnalán, amikor a Szent Uluk Fa kinőtt a Mennyei Magvából, első gyümölcszeként a hat isten is megszületett. Az istenek azonban szomorúak voltak, mert nem volt senki, aki szórakoztatta volna őket, és ami még rosszabb volt, egyikük sem tudott főzni. Ezért a vezetőjük, Tom Tom, kitalálta, hogy teremtsenek olyan lényeket, akik szenvedélyesen készítik a finom ételeket. Minden istentársának adott egy-egy magot, hogy új életet teremtsen. Napjainkban négy törzs él harmóniában a Szent Su'li hegy lábánál: Harere, Ifume, Utombe és Zhodani. Az ötödik törzs sorsa nem ismert - azt mondják, hogy máshová mentek boldogságot keresni...



Harere

Páratlan vadászok és gyűjtögetők. Érett uluk gyümölcsöket kutatva járnak a réteket és erdőket, de nem mondanak nemet a vadon egyéb finomságaira sem.



Ifume

Elképesztő képzelőerővel és tudással megáldott gondolkodók, aminek köszönhetően kifejlesztették a legjobb módszert a veszélyes tlön gombák feldolgozására.



Utombe

Építők, mérnökök, nagy gyűjtögetők. Kis termetüknek köszönhetően minden zugot elérnek a mgobu hagymák és más csemegék után kutatva.



Zhodani

Barátságosak és jóindulatúak, de szükség esetén könyörtelen harcosok is. Szinte mindent megesznek, amivel megkínálják őket, kivéve a fnörd halat, ami nem tartozik a kedvenceik közé.

A négy törzsből álló közösség mindig is imádta az istenek panteonját, amelynek élén Tom Tom, a termékenység és a kreativitás istene áll. Ha élvezni akarod az áldását, soha ne felejtse el mondani az asztalnál ülő többi törzslakónak, hogy "jó étvágyat"! Akárcsak a Szent Fa ágai, amelyen születtek, Tom Tomnak öt másik istenség is a segítségére van. Kha'Mila a fizikai erőnlét védőszentje, aki különösen kedveli a mgobuból készült ételeket. Faf'los a Komor a sülték szerelmese, és az ő tiszteletére készült ételek főként jól átsütött hlákból készülnek. A legendák szerint Zuhk és S'Tuk ikrek, egyikük kopasz, a másik erősen szőrös. Áldásukat nyáron a sok zork, télen pedig a fnörd biztosítja. Végül ott van Molox, a Tlön őrzője, ami egy tápláló gomba, amelyből finom ételeket lehet készíteni, de egyúttal halálos mérge is. Egyesek szerint a Molox által létrehozott törzs volt a boldogtalan, és tűnt el a világról nyomtalanul, de ki tudja. Az biztos, hogy jobb, ha a te oldaladon áll.



ULUK

KÉSZÍTŐK

Játéktervezés: Dominik Sidorek

Szólómód: Krzysztof Czaus, Marek Raczyński

Játékfejlesztés: Krzysztof Czaus, Marek Raczyński

Kiadás: Tomasz Bar

Művészeti vezető: Przemysław Gul

DTP: Wojciech Guzowski, Kamila Witusińska-Lange

Szabálykönyv: Dominik Sidorek, Piotr Żuchowski

Projektmenedzsment: Marek Raczyński, Piotr Żuchowski

Magyar fordítás: Szabados Krisztián

Magyar fordítást lektorálta: Dr. Kánai Zoltán

www.kickstarterek.hu

Köszönet és elismerések: Filip Bartoszewicz, Karol Bartoszewicz, Monika Bartoszewicz, Arkadiusz Ciesielski, Anna Golańska-Raczyńska, Michał 'Gołęb' Gołębiowski, Wojciech Grajkowski, Maciej Kołakowski, Antoni Kowalski, Konrad Łaszewski, Karol Madaj, Jan Madejski, Agata Pillich-Kolipińska, Łukasz M. Pogoda, Robert Stucki, Leszek Ścioch, Dagmara Vacic, Adam Wasążnik, Krzysztof Wierzbicki, Anna Żębik, a Monsoon csoport minden tagjának.

KICKSTARTER

A játék Kickstarteres közösségi finanszírozással jött létre, és külön köszönet illeti a kampány minden egyes támogatóját. Nagyon örülünk, hogy hittetek bennünk, és rendkívül hálásak vagyunk a nagylelkűségetekért. Az UluK a ti támogatásotokkal valósulhatott meg!

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető.....	4
A játék célja	4
Tartozékok	4
Erőforrások.....	7
Előkészületek	8
A játék áttekintése	10
Egy forduló ismertetése.....	10
Lehelyezési fázis.....	10
Aratásfázis.....	11
Feldolgozásfázis.....	11
Etetési fázis.....	12
Ökológiai fázis.....	13
Frissítési fázis.....	13
A játék vége.....	14
Szólómód szabályai.....	14

BEVEZETŐ

Az öregek azt mondják, hogy a világunk a szent uluk fa gyümölcse. Soha egyetlen ember sem lépett még erre a varázslatos földre, és ti vagytok a vadászó-gyűjtögető törzsek vezetői, akik élelmet gyűjtenek, találmányokat fejlesztenek, és az ősi istenek tiszteletére emlékműveket emelnek, hogy kielégítsék spirituális szükségleteiket. A győztes biztosítja népének boldogságát és jólétét, és a törzsek fővezéréként dicsőítik majd!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy a hatodik forduló (évszak) végén a legtöbb boldogságponttal rendelkeztek. Boldogságpontokat többféle módon szerezhetek, de a legfontosabb tevékenység, hogy a törzsetek tagjait ("törzslakóknak" nevezük őket) a főtábla különböző mezőire küldjétek, és az azoknak megfelelő akciókat végrehajtsátok.

TARTOZÉKOK

- főtábla
- 4 törzstábla
- 4 alternatív aratássávlapka (csak szóló és 2-fős játékban használatosak)
- 36 törzslakó figura négyféle színben
- 6 fa aratásjelölő sárga színben
- 63 sárga színű karton erőforrásjelző
- 12 éhségjelző
- 20 méregjelző
- 6 emlékműjelző
- 6 karton emlékmű műanyag talpakon
- 4 boldogságjelölő
- kezdőjátékos-jelölő / ingyenélő-jelölő
- 30 találmánykártya
- 4 lakomakártya
- 20 ingyenélőkártya (a szólómódhoz)
- 1 ingyenélőtábor-kártya (a szólómódhoz)



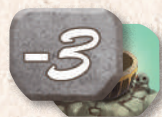
Törzstáblák



Aratásjelölő



Törzslakó figurák



Éhségjelző



Erőforrásjelző



Méregjelző



Emlékműjelzők



Emlékművek



Kezdőjátékos-jelölő /
Ingyenélő-jelölő



Boldogságjelölők



Találmánykártyák



Lakomakártyák



Alternatív aratássávlapkák



Ingyenélőkártyák
és ingyenélőtábor
(a szólómódhoz)

Főtábla

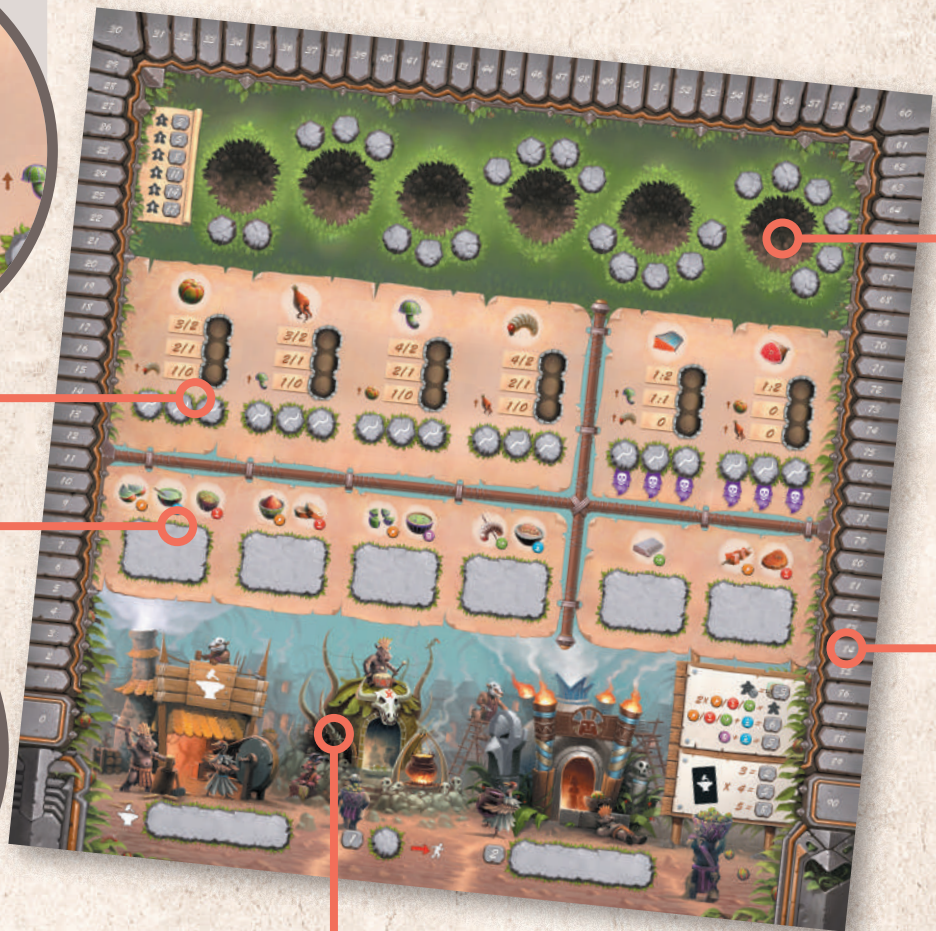
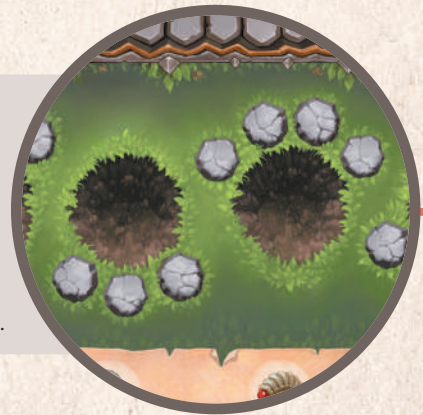
Aratássávok

Minden nyers erőforráshoz kapcsolódó terület tartalmaz egy aratássávot és három sarlósymbólumos mezőt, amelyekre a játékosok lehelyezhetik a törzslakóikat. Egy mezőre csak egy törzslakó kerülhet.



Emlékműépítési területek

A főtábla felső része hat nagy, kerek mezőt tartalmaz az emlékműjelzők számára. Ezeket kisebb mezők (kettőtől hatig) veszik körül, ahová a törzslakók kerülnek. Minden mezőre csak egy törzslakó kerülhet.



Erőforrás-feldolgozás

A sarlóval jelölt mezők alatt vannak az erőforrás-feldolgozó mezők, amelyeket egy adott nyers erőforrásból előállítható feldolgozott erőforrások szimbólumai jelölnek. Ezek a mezők nem rendelkeznek törzslakókorláttal.

Falu

A főtábla alsó részén található mezők, ahová szintén lehet törzslakókat lehelyezni (műhely, sámánkunyhó, templom), a szabálykönyv későbbi részében kerülnek részletesen bemutatásra.

Boldogságsáv

A főtábla mentén fut a boldogságsáv. Minden alkalommal, amikor egy játékos boldogságpontokat szerez vagy veszít, a boldogságjelölőjét a sávon a megfelelő számú mezővel arrébb kell mozgatnia.

Törzstáblák és törzslakók

A törzstáblák kissé eltérőek, ami az egyes törzsek kultúrájában és technológiájában mutatkozó különbségeket tükrözi. A törzstábla alján van egy terület a rendelkezésre álló törzslakóknak. A játékosok által birtokolt erőforrások a törzstábla mezőire kerülnek. A hat oszlop tetején van jelölve, hogy melyik nyers erőforráshoz tartozik. A nyilak mutatják, hogy lehet az adott erőforrást feldolgozni.

Minden színben kilenc törzslakó van. Nem mindegyik áll azonnal rendelkezésre, de ez a maximum, amivel egy játékos rendelkezhet. A törzslakók a törzstáblán vannak, és a főtábla egyes mezőire helyezve ott akciót hajtanak végre.



Jelzők

A jelzőknek 3 típusa van:



Az **erőforrásjelzők** univerzálisak - csak a törzstábla meghatározott mezőire helyezve válnak konkrét erőforrásokká, a mező szimbólumától függően. Az egyes mezők tetején lévő szimbólum jelzi, hogy milyen erőforrásról van szó, míg az alján lévő szimbólum jelzi, hogy az milyen típusú erőforrás, és milyen különleges szabályok vonatkoznak rá.



A **méregjelzők** a *fnörd* és a *hlák* vadászatánál használatosak. Az ott használt méreg extra törzslakónak számít. A méreg használatához a szokásos módon helyezz le egy törzslakót egy szabad mezőre, majd tegyél egy méregjelzőt a törzstábláról az imént lehelyezett törzslakó alatti koponyával jelölt mezőre. Törzslakónként csak egy méregjelzőt használhatsz. **Szólo és 2-fős játékban minden játékos területenként csak egy méregjelzőt használhat.**



Az **éhségjelző** a törzslakók etetésének elmulasztásáért járó büntetés. Minden éhen maradt törzslakó után vegyél egy éhségjelzőt a készletből. A játék végén ezek a jelzők -3 pontot érnek.

Az elérhető jelzők mennyisége korlátlan. Abban a nagyon ritka, de lehetséges helyzetben, ha nincs elég jelző, használjatok bármit a helyettesítésükre.

Aratásjelölők



A hat fa jelölő az aktuális aratási szint jelzésére szolgál a főtáblán.

Kártyák

A többjátékos módban kétféle kártya van. A szólómódban használt kártyákról részletesen lásd: Szólójáték szabályai, 14. oldal.

A **lakomakártyák** különleges követelménye a játék végén extra boldogságpontokat biztosíthat. Mindenki kap egy kártyát a játék kezdetén.



Szükséges erőforrások a játék végén

Jutalom az összegyűjtött szettek számától függően

$\times 1 = 6$
 $\times 2 = 9$

Lakomakártya

A **találmánykártyák** segítenek a törzslakóknak vadászni, gyűjtögetni és erőforrásokat feldolgozni. A találmánykártyáknak 3 típusa van, és állandó bónuszokat biztosítanak a játék végéig. Egy találmánykártyából nem lehet két azonos nálad.



Szett szimbóluma

A találmányt ábrázoló kép

Elérhető akciók. Mindig hajts végre egyet a megfelelő játékfázisban.

Találmánykártya

Az ingyenes feldolgozást lehetővé tevő kártyákkal korlátozott mennyiségű erőforrást (egy vagy két darab) lehet feldolgozni a feldolgozásfázisban, törzslakó használata nélkül.



Példa: A feldolgozásfázisban egyszer ingyen feldolgozhatsz egy nyers ulukot erjesztett ulukká VAGY egy nyers zorkot erjesztett zorkká.

Az extra erőforrást biztosító kártyákkal plusz egy darabot kapsz egy adott erőforrásból, ha egy vagy több törzslakót küldesz vadászni vagy gyűjtögetni egy adott területre. Akkor is biztosítanak neked egy

erőforrást, ha a törzslakó(k) 0 erőforrást szerezne neked egy területről az aratás során.



Példa: Ha hlákot vadászol, kapsz egy extra nyers hlákot ingyen.

Az extra boldogságpontokat biztosító kártyák a következő esetekben aktiválódnak:



Amikor a törzslakót elmozgatod a sámánkunyhótól.



Amikor ünnepi segédanyagot használsz egy ünnepség során.

ERŐFORRÁSOK

A fő tábla központi része hat területet tartalmaz, amelyek a játékban rendelkezésre álló hat alapvető nyers erőforrásnak felelnek meg. Ezek a következők:



szent gyümölcs
uluk



kemény gumó
mgobu



méregző gomba
tlön



tápláló lárva
zork



repülő hal
fnörd



böggő emlős
hlák

A törzstáblák megmutatják, hogyan lehet a nyers erőforrásokat feldolgozni:



pácolt
uluk



darált
mgobu



pörkölt
tlön



szárított
zork



sózott
fnörd



füstölt
hlák



erjesztett
uluk



főtt
uluk



sült
mgobu



tlön
ragu



erjesztett
zork



pörkölt
hlák

Az erőforrások fajtái



Élelem

Ez az erőforrás élelemnek minősül, és felhasználható törzslakók etetésére.



Romlandó élelem

Ez az erőforrás élelemnek minősül, de romlandó, és az évszak végén a törzstábláról vissza kell tenni a készletbe.



Ínyencség

Ez az erőforrás élelemnek minősül, és a fogyasztása után 1 boldogságpont jár.



Ünnepi segédanyag

Nem minősül élelemnek, de ünneplésre felhasználható.



Méreg

Amikor megkapod, helyezz egy méregjelzőt a helyére a hagyományos erőforrásjelző helyett. Az ehhez a folyamathoz használt erőforrásjelzőt tedd vissza az általános készletbe.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére. Szólo vagy 2-fős játékban használjátok az alternatív aratássávlapkákat, lefedve velük a táblán lévő sávokat.
2. Helyezzétek a hat aratásjelölőt az aratássávok középső mezőjére, az üres oldalukkal felfelé.
3. A hat emlékműjelzőből véletlenszerűen válasszatok ki annyit, ahány játékos van. Mozgassátok az aratásjelölőt egy mezővel feljebb minden olyan aratássávon, amelyik megfelel a kiválasztott jelzőkön lévő szimbólumnak.
4. Keverjétek meg újra az összes emlékműjelzőt, és tegyétek azokat képpel lefelé a főtábla felső részén lévő mezőkre. Egy véletlenszerűen kiválasztott jelzőt kell helyezni minden egyes nagy kerek mezőre.
5. Keverjétek meg külön-külön a találmány- és lakomakártya paklikat, majd tegyétek azokat képpel lefelé a főtábla mellé. Hagyjatok némi helyet az asztalon a találmányok dobópaklijának.
6. Osszátok ki minden játékosnak véletlenszerűen egy törzstáblát és egy lakomakártyát. Négynél kevesebb játékos esetén a megmaradt táblákat és kártyákat tegyétek vissza a dobozba. Megnézhetitek a lakomakártyákat, de ne mutassátok meg a többi játékosnak.
7. A játékosok törzstábláinak megfelelő boldogságjelölőket helyezétek a boldogságsáv 0 mezőjére. Négynél kevesebb játékos esetén a megmaradt boldogságjelölőket tegyétek vissza a dobozba.
8. Helyezzétek a megfelelő színű törzslakókat a törzstáblák alján lévő mezőre. 2-fős játékban mindkét játékos hat törzslakót kap. 3-fős játékban minden játékos öt törzslakót kap. 4-fős játékban pedig minden játékos négy törzslakót kap. A megmaradt törzslakókat tegyétek a főtábla mellé az asztalra. Ez lesz az általános törzslakó készlet.
9. Válogassátok szét a kartonjelzőket típus szerint, és hozzátok létre belőlük egy általános készletet a főtábla mellett.
10. Állítsátok össze az emlékműveket a műanyag talpakkal, és helyezzétek a jelzők mellé.
11. Húzzátok annyi kártyát a találmánypakliból, ahány játékos részt vesz a játékban, és tegyétek azokat egy sorba a főtábla mellé.
12. Az a játékos kezdi a játékot, aki utoljára készített el egyedül egy ételt. Ő kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt, és egy darab sült *mgobut* helyez a törzstáblájára. A második és harmadik játékos két darab sült *mgobut* kap. A negyedik játékos három darab sült *mgobut* kap.



Sutu tu, bamu su, et viola!

“Adj hozzá egy csipet sót és egy szelet mgobut az íz miatt, majd keverd készre.”

- Nagymama részletes receptje a tlön raguhoz





30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59

29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

4

2

7

1

3/2 2/1 1/0

3/2 2/1 1/0

4/2 2/1 1/0

4/2 2/1 1/0

1:2 1:1 0

1:2 1:1 0

3 = 2
2x = 3
K 4 = 5
5 = 5

3 = 2
K 4 = 5
5 = 5



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Egy forduló ismertetése

A játék hat fordulóból, azaz évszaktból áll. Egy évszaknak 6 fázisa van:

1. Lehelyezési fázis
2. Aratásfázis
3. Feldolgozásfázis
4. Etetési fázis
5. Ökológiai fázis
6. Frissítési fázis

Minden fázist a kezdőjátékos-jelölő tulajdonosa kezdi, majd a többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben hajt végre akciókat.

Lehelyezési fázis

- Minden lehelyezési fázis elején fedjete fel egy még képpel lefelé lévő emlékműjelzőt - balról az elsőt. A jelző körüli mezők ebben az évszakban válnak elérhetővé a törzslakók számára.
- Ezután a játékosok felváltva lehelyeznek egy törzslakót a főtábla különböző mezőire, amíg az összes rendelkezésre álló törzslakót le nem rakták. Lehelyezéskor a törzslakót a törzstábláról a főtábla egy szabad mezőjére kell helyezni. Ha több törzslakód van, mint a többi játékosnak, akkor a megmaradt törzslakóidat azután rakhatod le, hogy a többiek befejezték a sajátjaik lehelyezését.



Emlékműépítési területek

Törzslakókat küldhetsz oda, hogy emlékműveket építsenek. Az emlékmű körüli összes mező elfoglalásával az építkezés befejeződik, és extra boldogságpontokat hozhat a frissítési fázisban (lásd: frissítési fázis) az elküldött törzslakók számától függően, ahogyan azt a főtábla bal oldalán lévő táblázat jelzi.

Ha a játék során bármikor egy emlékműjelző körüli összes mezőt elfoglalják a törzslakók, azonnal növeld meg a jelzőn látható erőforrás aratásszintjét.



Vadászó és gyűjtögető területek

A sarló szimbólummal jelölt mezők a vadászathoz és az erőforrások gyűjtögetéséhez tartoznak. Minden aratássáv alatt három mező található, amelyek egy adott nyers erőforráshoz tartoznak. Minden ilyen mezőn csak egy törzslakó lehet.

Az aratássávon a jelölő pozíciója határozza meg az adott erőforrásból rendelkezésre álló mennyiséget (lásd: aratásfázis). A mérgejelzők csak itt használhatóak. (lásd: jelzők).



Feldolgozómezők

A sarlóval jelölt mezők alatt egy adott erőforrás feldolgozásához kapcsolódó mezők találhatók, amelyek az adott nyers erőforrásokból nyerhető feldolgozott erőforrások szimbólumaival vannak jelölve. A mezőknek nincs törzslakó korlátja. Az ezekre a mezőkre helyezett törzslakók lehetővé teszik a törzstáblán tárolt erőforrások feldolgozását (lásd: feldolgozásfázis).



Műhely

Ha egy törzslakót a műhely mezőjére helyezel, azonnal vegyél el egy rendelkezésre álló találmánykártyát, és tedd a törzstáblád mellé. A mezőnek nincs törzslakó korlátja.



Sámánkunyhó

Ha egy törzslakót helyezel a sámánkunyhóhoz, azonnal kapsz 1 boldogságpontot. Ezenkívül, amikor minden játékos lehelyezte az összes törzslakóját a főtáblára, a sámánkunyhónál lévő törzslakó átmozgatható bármelyik másik szabad mezőre. A sámánkunyhónál csak egy törzslakó lehet.



Templom

Ha egy törzslakót helyezel a templommezőre, azonnal kapsz 2 boldogságpontot. A mezőnek nincs törzslakó korlátja.



Aratásfázis

Az aratásfázisban a játékosok megkapják a törzslakók által összegyűjtött nyers erőforrásokat. A készletben lévő kerek erőforrásjelzők univerzálisak, és a törzstábla adott mezőire helyezve válnak konkrét erőforrásokká (nyers vagy feldolgozott): *uluk*, *mgobu*, ünnepi segédanyag stb. A megszerzett erőforrások mennyiségének jelöléséhez vegyél el annyi erőforrásjelzőt a készletből, amennyire szükséged van, és helyezd azokat a törzstáblád meghatározott mezőire. Egy erőforrásjelző egy darabot jelent az adott erőforrásból. Ebben a fázisban csak nyers, feldolgozatlan erőforrásokat szerezhetsz, amelyeket a törzstábla legfelső mezőire helyezel.



Egy aratásfázis eredményessége az egyes területek aratásszintjétől függ.

Uluk, *mgobu*, *tlön* és *zork* aratásánál a bal oldali érték határozza meg az adott erőforrás mennyiségét, amelyet az a játékos kap, aki a legtöbb törzslakót küldte gyűjtögetni az adott területre. Az összes többi játékos, aki legalább egy törzslakót küldött a területre gyűjtögetni, a jobb oldali mennyiséget kapja. Ha a törzslakók száma döntetlen, akkor minden döntetlen játékos az alacsonyabb mennyiséget kapja meg. A többség eldöntésén kívül a játékosok által lehelyezett törzslakók száma nem befolyásolja a gyűjtött erőforrások mennyiségét.

Fnörd és *hlák* esetében a főtáblán lévő értékek határozzák meg, hogy az adott erőforrásból mennyit gyűjt a területre küldött minden egyes törzslakó. Minden itt használt méreg egy extra törzslakónak számít. A méreg használatához a szokott módon helyezz le egy törzslakót egy szabad mezőre, majd helyezz egy méregjelzőt a törzstábládról az imént lehelyezett törzslakó alatt lévő koponyával jelölt mezőre. Minden mezőn csak egy méregjelző lehet.

Ha vannak olyan kártyáid, amelyek extra erőforrásokat biztosítanak gyűjtögetés vagy vadászat során, most használhatod azokat (lásd: kártyák).

Megjegyzés: Ne távolítsátok el a törzslakókat a főtábláról az aratásfázis befejezése után. Ezt csak a frissítési fázisban tehetitek meg.

Feldolgozásfázis

A feldolgozásfázisban a korábban az erőforrás-feldolgozó mezőkre (a főtábla középső részének alsó mezői, a feldolgozott erőforrások szimbólumaival jelölve) helyezett törzslakók feldolgozzák az erőforrásokat. Minden egyes ilyen, egy adott erőforrásnak megfelelő mezőre helyezett törzslakó lehetővé teszi, hogy az adott erőforrásból tetszőleges mennyiségét egyszer feldolgozz. Bármennyit hagyatsz akár feldolgozatlanul is. Egy erőforrás feldolgozásához vedd el a megfelelő számú erőforrásjelzőt a törzstáblán lévő eredeti mezőjükről, és helyezd azokat a feldolgozott erőforrások mezőjére. Ha a folyamat során csökken vagy nő az erőforrásjelződ száma, adj vissza vagy vegyél el erőforrásjelzőket az általános készletből. A folyamat a törzstáblán lévő nyilak szerint zajlik (lásd alább).

Ha sikerült olyan kártyákat szerezned, amelyek ingyenes feldolgozást tesznek lehetővé, azokat most használhatod (lásd: kártyák).



A nyíl melletti X2 szimbólum azt jelenti, hogy két darab feldolgozott erőforrást kapsz egy darab feldolgozatlan erőforrásból.

Példa: Két darab nyers *uluk* van a törzstábládon és egy törzslakó a főtábla megfelelő feldolgozómezőjén. A feldolgozásfázisban két darab nyers *uluk*-ból négy darab pácolt *uluk*-ot készítesz.



A nyíl melletti 2:3 szimbólum azt jelenti, hogy három darab feldolgozott erőforrást kapsz minden két darab feldolgozatlan erőforrás után. Ha maradna egy darab, azt 1:1 arányban lehet feldolgozni.

Példa: A törzstábládon két darab nyers *hlák* van, és egy törzslakó a főtábla megfelelő feldolgozómezőjén. A feldolgozásfázisban két darab nyers *hlák*-ot dolgozol fel három darab füstölt *hlák*-ká.

A törzstábládon öt darab nyers *hlák* van, és egy törzslakó a főtábla megfelelő feldolgozómezőjén. A feldolgozásfázisban négy darab nyers *hlák*-ból hat darab füstölt *hlák*-ot készítesz.

Taka utu ma cotáka uluk!

“Egy napot ne a learatott termés, hanem az elfogyasztott *uluk* alapján értékeljetelek.”

- ősi mondás

készítesz (kétszer 2:3). A maradék egy darab nyers hlákot 1:1 arányban dolgozod fel, így öt darab nyers hlákból összesen hét darab füstölt hlákot kapsz.



A nyíl melletti +1 vagy -1 szimbólum azt jelenti, hogy bármennyi erőforrás feldolgozása után egy darabbal több vagy kevesebb feldolgozott erőforrást kapsz.



Példa: A törzstábládon három darab nyers fnörd van, és a főtábla megfelelő feldolgozómezőjén egy törzslakód. A feldolgozásfázisban három darab nyers fnördöt két darab sózott fnördé alakítasz.

A törzstábládon egy darab nyers tlön van, és a főtábla megfelelő feldolgozómezőjén egy törzslakód. A feldolgozásfázisban egy darab nyers tlönből két darab pörkölt tlönt készítesz.

Ha a nyíl mellett nincs szimbólum, akkor az erőforrás feldolgozása 1:1 arányban történik.

Erőforrások feldolgozása egyidejűleg különböző erőforrásokká

A törzstáblától függően néhány nyers erőforrás két különböző erőforrássá dolgozható fel. A lehetőségek változóak, de a nyers tlön jó példa, mivel azt minden törzs feldolgozhatja így. Ha egynél több nyers tlön van a törzstábládon, néhányat feldolgozhatsz ehető pörkölt tlönné, a többit pedig mérgező tlön raguvá, de ehhez két törzslakót kell a játéktábla megfelelő mezőjére helyezned.

A tlön feldolgozása méreggá

Amikor bármennyi tlön ragut kapsz a fent leírtak szerint, ne a normál erőforrásjelzőket használd a megjelölésére. Tedd vissza az elköltött erőforrásjelzőket az általános készletbe, majd vedd el onnan a megfelelő számú méregjelzőt és helyezd azokat a törzstáblád megfelelő mezőjére.



Etetési fázis

Az etetési fázisban a játékosok a korábban megszerzett erőforásaikat törzslakóik etetésére költik. Először is, minden törzslakó megeszik egy darabot a törzstábládon elérhető bármelyik választott élelemből. Ha van bármilyen étel a törzstábládon, akkor meg kell etetni a törzslakóidat. Ne feledd, hogy az az erőforrás nem étel, amelynek a törzstáblán lévő mezőjén nincs szimbólum! Minden egyes éhen maradt törzslakóért el kell vened egy éhségjelzőt (-3 boldogságpont a játék végén) az általános készletből, amelyet tegyél a törzstáblád mellé. Ha sikerült az összes törzslakódat megetetni, kapsz 1 boldogságpontot, szaporíthatod a törzslakókat és/vagy ünnepeket rendezhetsz.

Ha a törzslakókat ingyencséggel eteted, kapsz 1 boldogságpontot minden egyes elfogyasztott darab után.

Szaporodás

Ha sikerült az összes törzslakódat megetened, akkor extra ételmet költhetsz el a szaporodásukhoz. Bármely két darab ételért egy új törzslakót kapsz az általános készletből. A törzslakófigurákat helyezd a törzstáblád alsó mezőjére, akik a következő évszaktól kezdve lesznek elérhetőek.



Ha ingyencséget használtál a szaporodáshoz, kapsz 1 boldogságpontot minden egyes felhasznált darab után.

Ünnepség

Az ünnepséghez először meg kell etetned az összes törzslakódat, majd el kell költened egy darab bármilyen ételmezt és egy ünnepi segédanyagot. Az elköltött jelzőket tedd vissza az általános készletbe. Az ünnepségért 6 boldogságpontot kapsz. Étellel helyett költhetsz egy méregjelzőt is, de akkor csak 3 boldogságpontot kapsz.



Egy játékos csak egyszer tarthat ünnepséget egy évszakban.

Kapsz 1 boldogságpontot minden egyes felhasznált ingyencség után.

Ínyencség

Az ínyencség egy különleges típusú étel. Amikor törzslakó etetésekor, szaprodáskor vagy ünnepség tartásakor használod, minden darab után 1 boldogságpontot kapsz. Bármennyi ínyencséget felhasználhatsz, hogy több boldogságpontot szerezz.

Élelem megromlása

Az etetési fázis végén minden megmaradt romlandó erőforrás (homokóra szimbólummal jelölve) megromlik, ezért le kell venni azokat a törzstáblákról, és visszatenni az általános készletbe.

Ökológiai fázis

Az ökológiai fázisban bizonyos erőforrások aratásszintje megváltozik. Ez két lépésben történik.

Először is, mozgassátok az aratásjelölőket minden egyes aratássávon, attól függően, hogy mennyi törzslakó van az egyes erőforrásokhoz tartozó sarlóval jelölt mezőkön.

- Ha ebben az évszakban egyetlen törzslakót sem küldtetek egy adott erőforrás begyűjtésére, akkor az adott erőforrás aratásszintje 1-gyel nő.
- Ha csak egy törzslakót küldtetek az erőforrás begyűjtésére, az aratásszint változatlan marad.
- 2 törzslakónál 1, míg 3 törzslakónál 2 értékkel csökken az aratásszint.



Ha az aratásjelölő így olyan mezőre kerül, amelynek bal oldalán valamelyik erőforrás szimbóluma található, akkor fordítsátok az adott erőforrás aratássávján lévő jelölőjét a nyilat ábrázoló oldalára. Ez azt jelenti, hogy (az ökológiai összefüggések miatt) ezen erőforrás aratásszintje még növekedni fog. Majd sorban, mozgassátok felfele az összes, nyilas oldalára fordított aratásjelölőt a saját aratássávján, mégpedig annyi mezővel, ahány ilyen erőforrás-szimbólum van az összes jelölő mellett ekkor (általában egy, ritkán kettő). Figyelem, ezek a változások egyszerre történnek, és nem befolyásolják egymást.



Az aratásszint soha nem lehet nagyobb, mint az aratássáv maximális pozíciója, és soha nem lehet kisebb, mint az aratássáv minimális pozíciója. Ha egy aratásszintnek bármilyen okból nagyobbak vagy kisebbnek kellene lennie, semmi sem történik.

Frissítési fázis

A frissítési fázisban az ősi istenek emlékműveit építetek meg, és felkészültök a következő évszakra.

Emlékmű építése

Ha a frissítési fázis kezdetén egy adott emlékmű körül az összes mezőt elfoglalták a törzslakók, akkor az emlékmű megépült!

Azok a játékosok, akiknek van törzslakójuk az emlékmű körül, boldogságpontokat kapnak a főtáblán lévő táblázat szerint. A kapott boldogságpontok száma a lehelyezett törzslakók számától függ. A legtöbb törzslakóval rendelkező játékos megkapja az emlékműjelzőt, és a törzstáblája mellé helyezi. Egyenlőség esetén egyik játékos sem kapja meg, és a jelző eltávolításra kerül a főtábláról (de az emlékmű továbbra is megépítettnek számít). Helyezd az emlékművet arra a mezőre, amelyről az imént levett a jelzőt (függetlenül attól, hogy egy játékos kapta meg, vagy eltávolításra került). Az ezen emlékművet körülvevő, törzslakók számára fenntartott mezők többé nem lesznek elérhetőek.



Ha a frissítési fázis kezdetén egy adott emlékmű körül nincs minden mezőn törzslakó, akkor az emlékmű nem épült

meg. Nem kaptok boldogságpontokat, az emlékműjelző a helyén marad, és a körülötte lévő mezők a következő évszakban is a törzslakók rendelkezésére állnak.

Ha egynél több emlékmű hatását kell rendezni a frissítési fázis kezdetén, haladjatok balról jobbra, teljesen rendezve egy emlékmű hatásait, mielőtt a következővel folytatnátok.

Felkészülés a következő évszakra

Az emlékműépítés hatásainak rendezése után, függetlenül attól, hogy épült-e emlékmű vagy sem, minden játékos visszaveszi a törzslakóit a főtábláról a törzstáblájára. Minden aratásjelölőt fordítsatok vissza az üres oldalára. Minden találmánykártyát, amelyet ebben a fordulóban senki sem vett el, dobjatok a találmánypakli melletti, képpel felfelé lévő dobópakliba. Húzzatok annyi új kártyát a találmánypakliból, ahány játékos van, és alkossatok egy új sort. Adjátok át a kezdőjátékos-jelölőt az óramutató járásával megegyező irányban következő játékosnak, aki elkezdí az új évszakot.

A játék vége

A játék hat teljes évszak után véget ér. Hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. A játékosok, akik rendelkeznek a lakomakártyáikon feltüntetett erőforrásszettekkel a törzstáblájukon, a kártyákon jelzett boldogságpontokat kapják. Ha egy szett szükséges erőforrással rendelkezel, az alacsonyabb értéket kapod, míg ha két szetted van, a magasabbat. Nem jár plusz pont azért, ha kettőnél több erőforrásszettel rendelkezel.
2. Minden játékos 3 boldogságpontot veszít minden egyes éhségjelzője után.
3. A legtöbb emlékműjelzővel rendelkező játékos 3 boldogságpontot kap. Döntetlen esetén csak az a játékos kap plusz boldogságpontot, akinél a legmagasabb számmal rendelkező jelző van.



4. Az a játékos, akinek találmánykártyáin (a bal felső sarokban) három különböző szimbólum található, 2 boldogságpontot kap, négy különböző szimbólumnál 5 boldogságpontot

kap, míg akinek öt különböző szimbólumból álló készlete van, 8 boldogságpontot kap.



Az a játékos, aki a fenti lépések végrehajtása után a legtöbb boldogságponttal rendelkezik, megnyeri a játékot, és ő lesz a törzsek fővezére! Persze csak a következő játékig...

Egyenlőség esetén a legtöbb emlékműjelzővel rendelkező játékos nyer. Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos nyer, akinél a legmagasabb számmal jelölt jelző van.

SZÓLÓMÓD SZABÁLYAI

A játék előkészületei

Kezdd el az előkészületeket, mint a kétfős játékban, de miután kiválasztottad a törzstábládat, vedd még egy szett törzslakófigurát is, egy másik színben. Ők lesznek az ingyenélők - az ellenfél törzslakói, akiket az ingyenélőkártyák irányítanak. Helyezd a törzstáblád mellé az ingyenélőtábor-kártyát, és rakd rá hat ingyenélőt, a többit pedig tedd vissza a készletbe. Ezután keverd meg a 20 ingyenélőkártyát, és alkoss egy képpel lefelé fordított ingyenélőpaklit.

Játékmenet

Az első évszakban te vagy a kezdőjátékos. A frissítési fázis után fordítsd át a kezdőjátékos-jelölőt az ingyenélők jelét ábrázoló oldalra, jelezvén, hogy a következő évszakban az ingyenélők kezdenek. A második évszak frissítési fázisa után fordítsd vissza a kezdőjátékos-jelölőt, és Te kezded a következő évszakot, és így tovább. Így folytasd a játék végéig.

Ingyenélők

A normál szabályok szerint játssz, kivéve a lehelyezési fázist. Amikor az ingyenélőkre kerül a sor, fedd fel az ingyenélőpakli legfelső lapját, és rendezd a hatását. Ezután keverd vissza a kártyát a pakliba, kivéve, ha az egy Új törzslakó! kártya, mert azt dobd el. Ismételd ezt meg minden alkalommal, amikor egy törzslakót helyezel a főtáblára. Ha kevesebb törzslakód van, mint az ingyenélőknek, húzz addig kártyákat, amíg az összes ingyenélő törzslakó fel nem kerül a főtáblára.

Ha egy ingyenélő törzslakót olyan helyre kellene lehelyezni, amely valamilyen okból nem elérhető, akkor helyezd azt a templom mezőjére. Az ingyenélők sosem kapnak boldogságpontot.

A játék vége

A játék hat évszak után véget ér. Számold meg a boldogságpontjaidat a normál szabályok szerint, és az alábbiak alapján kiderül, hogy mennyire vagy jó vezető.

- **90 vagy több** - Te vagy az igazi fővezér, akit az istenek megjövendöltek!
- **60 vagy több** - Egy jó fővezér, aki bekerül a történelemkönyvekbe.
- **30 vagy több** - Nem vagy valami nagy fővezér, de remélhetőleg az utódod majd jobb lesz.
- **30 alatt** - Fővezér? Te? Az is csoda, hogy egyáltalán még élünk...

Ingyenélőkártyák leírása



Ima a patrónushoz

Helyezz egy törzslakót a jobb-szélső elérhető emlékműjelző egy mezőjére.



Ima az ősi patrónushoz

Helyezz egy törzslakót a bal-szélső elérhető emlékműjelző egy mezőjére.



Uluk aratás

Helyezz egy törzslakót az *uluk*-gyűjtőterület egy mezőjére.



Mgobu aratás

Helyezz egy törzslakót a *mgobu*-gyűjtőterület egy mezőjére.



Tlön aratás

Helyezz egy törzslakót a *tlön*-gyűjtőterület egy mezőjére.



Zork aratás

Helyezz egy törzslakót a *zork*-gyűjtőterület egy mezőjére.



Fnörd vadászat

Helyezz egy törzslakót a *fnörd* vadászterület egy mezőjére.



Hlák vadászat

Helyezz egy törzslakót a *hlák* vadászterület egy mezőjére.



Hibás találmány!

Helyezz egy törzslakót a műhelyhez. Dobd el a bal szélső elérhető találmánykártyát.



A sámán tanácsa

Helyezz egy törzslakót a sámán-kunyhóhoz. Miután az összes többi törzslakó lehelyezésre került, húzz még egy kártyát ennek a törzslakónak.



Új törzslakó!

Az ingyenélők kapnak egy új törzslakót. Vegyél el egy figurát a készletből, és helyezd az ingyenélőtábor-kártyára. A következő évszaktól kezdve használható. Ha ez az utolsó évszak, azonnal húzz egy másik kártyát, és rendezd a hatását. Az Új törzslakó! kártyát ne keverd vissza az ingyenélőpakliba, hanem felhasználás után dob el.



Mit keresel itt?

Helyezz egy törzslakót egy vadász- vagy gyűjtőterület mezőjére, ahol a játékosnak már van törzslakója. Ha nincs ilyen, helyezd bármelyik vadász- vagy gyűjtőterület mezőjére.





© 2023 Hexy Studio
Al. Niepodległości 18
02-653 Warsaw, Poland
studio@hexy.studio