

ABIGAIL
AZ ARANYÁSÓ

ISAIAH
A PREMVAĐASZ

TUCO
A CSAPOS

KALANDOK A VADNYUGATON

SUZIE
A TELEPES

MAC GREED
A BANKAR

MEI-LIN
A TEHÉNSZLANY

💡 JOACHIM THÔME

🎨 EMIR DURMIŠEVIĆ



JÁTÉKSZABÁLY

COLORADO





Fedezzétek fel a vadnyugatot csupán egy filctoll és kártyák segítségével! Az expedíció sikeréhez próbáljátok a legjobb kártyákat megszerezni a játékosársaktól, és azokat adjátok tovább, amelyek hatása a szármotokra legelőnyösebb.

Párosítsátok a karaktereket a kedvenc szerszámaikkal és közlekedési eszközeikkel, hogy új területekre tudjanak eljutni! Vajon ki lesz a legjobb felfedező?



• A JÁTÉK CÉLJA •

A játék során pontokat szerezhetek a térképeteken lévő régiók szakaszainak  megjelölésével, illetve, ha a **pontozótáblán** elsőként fejezitek be az egyes sávokat. A pontokat a pontozótábla jelvényeibe  írjátok.

A játék végén további pontokat kaptok a felfedezett régiókért.

A **legtöbb pontot** szerző játékos lesz a **győztes**.



• TARTOZÉKOK •

78 kártya



4 játékosgedlet



4 letörölhető
filctoll



1 hívó-
jelző



20 aranyrög












4 játékos tábla
(térkép)






1 közös
pontozótábla

• ELŐKÉSZÜLETEK •

1. Helyezzétek a pontozótáblát a játéktér közepére.
2. Az **aranyrögökből** képezzetek egy készletet, majd mindenki vegyen magához **3 aranyrögöt**.
3. Az a játékos, aki utoljára járt egy elhagyatott bányában egy rozsdás, szénporos csillén, megkapja a **hívójelzőt**, és ő kezdi a játékot. Természetesen máshogy is eldönthetitek, hogy ki legyen a kezdőjátékos.
4. Keverjétek meg az összes **kártyát**, és alkossatok egy paklit. Húzzátok fel a kezdőkártyáitokat: **az első játékos 4, a második 5, a harmadik 6, a negyedik játékos pedig 7 kártyát** húz. Figyeljetez arra, hogy a kezetekben lévő kártyákat a többiek ne láthassák!
5. Ezután mindenki húzzon még **1 kártyát**, és tegye **képpel felfelé** maga elé, kialakítva ezzel a játékerületét.
6. Minden játékos vegyen magához egy térképet és egy filctollat. Minden térkép **egyedi játékosikonnal** (, , , ) rendelkezik.
7. Minden térképen van **2 piros zászló** . Jelöljétek meg az egyiket, ami az expedíciótok kiindulópontja lesz.

A pontozótábla minden zónájában 4 sor található, amelyeket játékosikonok (, , , ) jelölnek. A játékosikonod sora a te sávod.

8. A pontozótáblán jelöljétek be az első üres mezőt **a sávotokon**, az adott zászlóhoz  tartozó zónában (a  zónája). Ezután minden alkalommal így járjatok el, amikor megjelöltök egy  -t a térképeteken.



. JÁTÉKMENET .

Minden forduló az alábbi 3 fázisból áll. A fordulókat addig játsszátok, amíg valamelyik játékos kiváltja a játék végét (*A játék vége, 13. oldal*).

I. HÍVÁS *A hívójelzővel rendelkező játékos kér egy kártyát egy általa választott ellenféltől.*

A hívó 1 kártyát kér az általa választott játékostól, meghatározva annak színét és értékét.

A hívó nem kérhet olyan kártyát, amilyen már van a játékterületén.

A választott játékosnak 3 lehetősége van, a kezében lévő kártyáktól függően:



• A játékosnál van a kért kártya. → Odaadja a hívónak.

• Nincs a játékosnál a kért kártya, de van ugyanolyan színű vagy értékű kártyája.



A játékos a hívónak ad egy általa választott kártyát, ami ugyanolyan színű vagy értékű, mint a kért kártya.

• A játékosnak nincs ugyanolyan színű vagy értékű kártyája.



Ezt bejelenti a hívónak, aki véletlenül húz egy kártyát a kezéből.

Bármilyen kártyát is kapott, a hívó ellenőrzi, hogy a játékterületén van-e már olyan kártya:

• Nincs ilyen kártya a hívó játékterületén.



Leteszi a játékterületére.

• Van ilyen kártya a hívó játékterületén.



Képpel felfelé eldobja a kártyát a pakli mellé, és elvesz 1 aranyrögöt a készletből.

Pisti a 2-es narancssárga kártyát kéri Floritól.



Nincs Flóri kezében az a kártya, de van nála 2-es zöld és 1-es narancssárga. Úgy dönt, hogy a zöld kártyát adja oda Pistinek.

Pisti játékterületén már van ilyen kártya, ezért eldobja a Floritól kapott kártyát, és elvesz 1 aranyrögöt + kárpottásul.




Akár a hívó játékterületére, akár a dobópakliba került a kártya, **mindenki végrehajtja a kártya két akciójának egyikét**, ahogyan az a következő oldalon olvasható.



II. AKCIÓK *Minden játékos választ 1-et az adott kártyán lévő 2 akció közül.*

Minden játékos egyszerre választ az adott kártyán látható két akció közül (6. és 7. oldal). Egy játékos által választott akció gyakran lehetővé teszi, hogy újabb akciókat hajtson végre (például más kártyák kijátszása), amelyekből csak ő profitálhat, azaz lehetséges több akciót összefűzni a többi játékostól függetlenül.

Minden játékos 1 akciót hajthat végre a hívónak adott kártya 2 akciójából.

Bármely más kártya csak az azt kijátszó játékosnak kedvez.

A hívó által kapott kártyán a jobbra látható akciók vannak. Mindenki választ egyet. Zoli az 1. akciót választja (☞ ) ezért elvesz 1 aranyrögöt.

Viki a 2. akciót (☞   ☞) választja, és kijátszza a telepést a kezéből 3 aranyrög megfizetésével.

Viki – és csakis ő – a kijátszott új kártyája akciói közül is választ egyet (7. oldal).


III. A FORDULÓ VÉGE *Amikor minden játékos befejezte az akcióit, 3 dolgot kell még végrehajtanotok:*

A. Viki játékkerületén a forduló végén van egy színsor. Eldobja a 3 kártyát, és felfedez egy új régiót.









B. Florinak már csak 2 kártya maradt a kezében, ezért húz 1-et, hogy 3 legyen.








C. Senki sem írt pontot a 7. -ébe, így Pisti továbbadja a hívójelzőt a tőle balra ülő Vikinek.

A/ ÚJ RÉGIÓ FELFEDEZÉSE

Ha egy játékosnak van színsora a játékkerületén (egy színből az 1-es, a 2-es és a 3-as), a következőket kell tennie minden színsorral:

– Eldobja a 3 kártyát, majd a térképén **megjelöli** egy olyan régió zászlóját (, , , ), amely **szomszédos** egy már megjelölt **zászlóval**  

– A **pontozótáblán** a megjelölt -hoz tartozó zónában bejelöli a sávján (, , , ) az első üres mezőt.


B/ MINIMÁLIS KÁRTYASZÁM

Minden játékos **addig húz kártyákat, amíg legalább 3 nem lesz a kezében.**

Ha a pakli kifogyott, keverjétek meg a dobópaklit, és folytassátok a húzást az új pakliból.

Két régió nem szomszédos, ha hegy választja el azokat.

C/ A JÁTÉK VÉGÉNEK ELLENŐRZÉSE

Ellenőrizzétek a pontozótáblán, hogy szerzett-e valaki pontot a sávja 7. -én:

- Ha igen, akkor vége a játéknak, és összesítsétek a pontjaitokat a 13. oldalon leírtak szerint.
- Ellenkező esetben a hívó továbbadja a hívójelzőt a tőle balra ülő játékosnak, és új forduló kezdődik.

A KÁRTYÁK


A kártyákon lévő információkat az alábbiakban ismertetjük.

Színsor: ugyanabból a színből mind a 3 kártya a játékkerületeden van. (Pl. az 1-es, 2-es és 3-as)


A játékkerületeden soha nem lehet egynél több példány ugyanabból a kártyából.


A KÁRTYA SZÍNE


A 6 szín mindegyike az ikonja és a színe alapján is azonosítható:


Piros  : az aranyásó, a szamara, a csákánya.

Zöld  : a bankár, a postakocsija, a székulcsa.

Szürke  : a tehenészlány, a lova, a lassója.

Lila  : a csapos, a kocsmája, a palackja.

Kék  : a telespes, a kordéja, a vasvillája.

Narancssárga  : a prémvadász, az öszvére, a csapdája.

A KÁRTYA ÉRTÉKE


- 3: a karakter
- 2: a karakter közlekedési eszköze
- 1: a karakter szerszáma


AKCIÓ TÍPUSA



A jobb felső sarokban lévő ikon mutatja a kártya akciótípusát.

Ezt a kártya színe is jelzi:

Piros, zöld: aranyrög 

Szürke, lila: kártya 

Kék, narancssárga: jelölés 



VÁLASZTÁS A KÉT AKCIÓ KÖZÜL




Minden kártyajátékoskor a kártya alján látható akciók közül az egyiket **VAGY** a másikat **kötelező** végrehajtani.

A játékosok önállóan és kizárólag saját maguk számára választják ki, hogy melyik akciót kívánják végrehajtani.

(Az akciók listája a túloldalon található.)



A KÁRTYÁKON LÉVŐ AKCIÓTÍPUSOK

Az , a  és a  ikonok elsősorban a kártyákon találhatóak, de előfordulnak a térképen és a pontozótáblán is.

Bárhol is legyenek, minden esetben **2 akció közül kell választani:**



Vegyél el 1 aranyrögöt a készletből.



Játszd ki egy olyan kártyát a kezedből, amelyből még nincs a játéktérleteden, az értékétől (a kártya bal felső sarkában) függően 1–3 aranyrög kifizetésével.






Húzz 3 kártyát a pakli tetejéről.







Dobj el 2 ugyanolyan színű kártyát a kezedből, hogy kijátssz egy olyan kártyát, amelyből még nincs a játéktérleteden.







Jelöld meg a térképeden az egyik régió egy szakaszát . Ennek kapcsolódnia kell egy már megjelölt -hoz vagy -hoz.






Jelöld meg a vasútvonalad egy olyan szakaszát , amelyik egy megjelölt -hoz kapcsolódik. Minden elágazásnál válassz egy irányt. A másik irány szakaszai ezután már nem választhatók.



A térképek régiói zászlókból , szakaszokból  és az ezeket összekötő utakból állnak.

Egy  megjelöléséhez annak kapcsolódnia kell egy már megjelölt -hoz vagy -hoz.

Egy ikont tartalmazó  megjelölésekor azonnal végre kell hajtani annak hatását (10. és 11. oldal).



Ne feledjétek, hogy ha ez egy  vagy  ikon, akkor **mindig** 2 akció közül választhattok (6. és 7. oldal).

Egy olyan régió -át **tilos** megjelölni, amelyet még nem fedeztek fel.

Egy régió felfedezésekor meg kell jelölnöd egy olyan régió -ját, amely szomszédos egy már felfedezett régióddal (megjelölt -jú). A hegyek átjárhatatlanok.






Régiót 2 módon fedezhettek fel:

- színsor eldobásával a forduló végén (5. oldal).
- felfedezés  ikon megjelölésével (a térképek vasútvonalán vagy a pontozótábla  sávján).

Minden térképen van egy játékosikon: , , , .

A pontozótábla egyes zónáiban a bal oldalon látható ikonok jelzik a sávotokat.

Egy jelölés akciótípusú kártya jobb oldali akciójával  jelölhetitek meg a vasútvonalatok egyik -át, hogy végrehajtsátok annak hatását.

Balról jobbra haladva jelöljétek, és minden elágazásnál gondoljátok meg, hogy melyik irányt választjátok, mert a másik már nem lesz elérhető. Aki eljut a vasútvonala végére, megkapja az azért járó pontot. 

A térképek régiókból áll, melyeket a zászlójuk és a színük különböztet meg.



A hegyvidéki régiók (fehérrel jelölve) átjárhatatlanok, ezért a hegyek által elválasztott régiók **nem** szomszédosak.



A városok a játék kezdetét teszik változatosá. Az előkészületek során minden játékos válassza ki és jelölje meg a térképén az egyik piros zászlót.



Az erdők jó egyensúlyt kínálnak a -eik értéke és a -aik akciói között.



A sivatagok gyakran sok -ból állnak, de értékesebbek.



A tavak kevésbé értékesek, de a -aik sok akciót biztosítanak.





Egy régió összes mezőjének (+) megjelölésekor megkapjátok a -ének a pontjait, amit írtatok fel a sávotokra a pontozótáblán.




A vasútvonal akcióival felgyorsíthatjátok a felfedezéseket.




SZAKASZ

Amikor ezt  az ikont látjátok a szabályban, az a térképek egyik szakaszára hivatkozik:

– A térképek üres -ainak nincs közvetlen hatásuk, de szükségesek a régiók befejezéséhez.


– Ha egy  vagy  ikonnal rendelkező -t jelölsz meg, akkor az adott akciótípus két akciója közül kell választanod egyet (7. oldal).


– Végül, ha a következőkben ismertetett ikonok egyikét tartalmazó -t jelölsz meg, akkor végre kell hajtanod annak hatását.

KIJÁTSZÁS


Játssz ki **ingyen** 1 olyan kártyát a kezedből, amelyből még nincs a játékerületeden, és hajtsd végre a kártya 2 akciója közül az egyiket (7. oldal).


SZALON

Jelöld meg a pontozótáblán a szalonsávod  következő mezőjét.

Az utolsó mező megjelölésével  pontokat szerezhetsz (11. oldal).


KÖRÖZÉS

Jelöld meg a pontozótáblán a körözésávod  következő mezőjét, és ha van felette ikon, hajtsd végre annak hatását.

Az utolsó mező megjelölésével  pontokat szerezhetsz (11. oldal).



TÍPI

Jelöld meg a pontozótáblán a tipisávod  egyik mezőjét, és ha van, hajtsd végre a felette lévő ikon hatását is.

Elsőként a középső mezőt kell megjelölni. Ezután bármelyik olyan mezőt választhatod, amelyik szomszédos egy, már korábban megjelölt mezővel.






Az utolsó mezők megjelölésével  pontokat szerezhetsz (11. oldal).

Ne felejtsetek el végrehajtani a  és a  sávok feletti ikonok hatásait!

PONTOZÓTÁBLA IKONJAI







FELFEDEZÉS

Fedezz fel egy régiót a  (, , , ) megjelölésével (5. oldal).








JELVÉNY

Amikor megjelölsz egy -t, a pontozótáblán lévő  sávod soron következő jelvényére írd a szerzett pontszámot. Amikor egy játékos pontot ír a 7. -ére, kiváltja a játék végét (13. oldal).











Kétféleképpen szerezhettek -t:


1/ A térképeten:

Egy régió utolsó -ának vagy a vasútvonalad valamelyik jobb szélső -ának megjelölésekor megkapod az ott lévő  pontjait.

Ezt a -t jelöld meg, majd a pontozótáblán írd fel a pontszámot a soron következő -re a sávodon (12. oldal).



2/ A pontozótáblán:

Amikor megjelölsz a  sávod végein lévő két mező egyikét, vagy a  /  sávod utolsó mezőjét, vagy egy -s sávod (, , ) utolsó mezőjét, és van ott legalább egy jelöletlen , akkor megkapod a legmagasabb értékű jelöletlen  pontjait. Ezután jelöld meg ezt a -t.

A pontozótáblán megjelölt  nem elérhető már senkinek, kivéve, ha egy másik játékos is meg tudja azt jelölni ugyanabban a fordulóban.

Ne feledjétek, hogy egy régió felfedezésének leggyakoribb módja egy színsor 3 kártyájának eldobása a forduló végén (5. oldal).







A pontozótábla egyes zónáiban a bal oldalon lévő játékosikonok (, , , ) jelzik a sávotokat.







Ha ugyanabban a fordulóban több játékos is meg tudja jelölni ugyanazt a -t, akkor mindegyikük megkapja az érte járó pontot. Ha egy sáv összes -e meg van jelölve, akkor nem lehet több pontot szerezni onnan.









A PONTOZÓTÁBLA



A pontozótábla zónákra van osztva, **játékosonként egy sávval**. Amikor egy sávon megjelöltök egy mezőt, figyeljete az alábbiakra:

- A játékosikonotok (, , , ) jelzi a sávjaitokat.
- Balról jobbra haladva jelöljete (kivéve a  sávotokon, 10. oldal).
- Ha van, hajtsátok végre a megjelölt mező feletti ikon hatását.
- Ne felejtsetek el felírni az esetleges sáv végi  pontokat.



Amikor megjelöltök egy új  -t a térképeteken, mindig jelöljete meg a sávotok következő mezőjét is a megjelölt  -hoz tartozó zónában (, , , ).

Az első játékos, aki megjelöli egy  -s zóna (, , ) utolsó mezőjét, jelölje meg a  -t is, és megkapja annak pontjait. Ha ugyanabban a fordulóban több játékos is meg tudja jelölni ugyanazt a  -t, mindannyian megkapják a pontokat (11. oldal).





Amikor megszerzete egy  pontjait, mindig írjátok fel a  sávotokra.

Amikor megjelöltök egy  -t a térképeteken, mindig jelöljete meg a  sávotok egyik mezőjét is, a középsővel kezdve (10. oldal).

Megjegyzés: ne feledkezzete meg az ikonok hatásairól, amikor megjelölite a  sávotok mezőit.


Amikor megjelöltök egy  -t vagy egy  -t a térképeteken, jelöljete meg egy mezőt a megfelelő sávon.


Megjegyzés: ne feledkezzete meg a  sávotok 2. mezőjéhez tartozó  ikonról.



Aki a  sáv végén lévő két mező egyikét, illetve a  vagy a  sáv utolsó mezőjét megjelöli, megkapja a legmagasabb értékű elérhető  -t (11. oldal).



· A JÁTÉK VÉGE ·



A III. fázis C/ lépésénél (5. oldal), ha egy játékos a 7. -ébe pontot írt, a játék véget ér. A hívójelző átadása helyett a pontok összesítése következik.

Adjátok össze a -s sávjaitok utolsó megjelölt mezői felett látható pontokat.

 11 pontot szerzett
(4+3+1+3),
amíg  15-öt
(0+10+4+1).







Folytassátok itt, a -eitek összegzésével.

 39 pontot szerzett
(7+6+4+8+9+2+3),
míg  34-et
(3+1+4+6+5+15).



Végül adjátok össze a 2 eredményt, és írjátok ide a végső pontszámotokat.

Az előző példát folytatva,  50 pontot szerzett (11+39),
 pedig 49 pontot (15+34).

A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a  sávján a legtöbb kitöltött  van. Ha még mindig döntetlen, akkor a legtöbb aranyröggel rendelkező játékos győz. Ha még ezután is döntetlen, akkor újabb játék szükséges a döntetlen feloldásához!



PÉLDA A JÁTÉK EGY FORDULÓJÁRA

I. **Hívás:** Pisti a hívó, és Zolitol a 2-es narancssárga (a prémvadász oszvére) kártyát kéri. Zolinak nincs a kezében ilyen lap, de nála van a 2-es zöld (a bankár postakocsija) és az 1-es narancssárga (a prémvadász csapdája). Úgy dönt, hogy a postakocsit adja át. Pisti előtt már van 1 kijátszott postakocsi, így eldobja azt, amit Zoli adott neki, és elvesz 1 aranyrogot kárpottlásul.



II. **Akciók:** Mindenki, Pistit is beleértve, választ egyet az átadott kártyán lévő 2 akció közül. A postakocsi akciótípusánál a kártya alján is látható 2 akció közül lehet választani: 1 aranyrog elvétele vagy aranyrogek kifizetésével egy kártya kijátszása.



- Pisti úgy dönt, hogy elvesz 1 aranyrogot.

- Zoli fizet 1 aranyrogot az 1-es narancssárga kártyája kijátszásáért. A ikon azt jelenti, hogy megjelöl 1 -t az egyik régiójában vagy a vasútvonalán. Úgy dönt, hogy egy -t jelöl meg, majd a pontozótableán a sávjá jobb szélső mezőjét választja, és megkapja érte a 9 pontot . Ezt is megjelöli, és felírja a pontot a sávjára.



- Viki úgy dönt, hogy 2 aranyrogetért kijátszsa a 2-es kék lapját (a telepes kordéja), hogy megjelöljön 1 -t. A bal oldali kék (tó) régió utolsó -át jelöli meg, egy -t, ezzel befejezi a régiót, ezért megjelöli a -t is, és a pontozótableán felírja a 3 pontot a sávjára. Végül kijátszik 1 tetszőleges kártyát. A 3-as keket választja ki, és a vasútvonalán a -t jelöli meg, amiért választ egyet az ikonhoz tartozó 2 akció közül. A 3 kártya felhúzását választja.



III. A forduló vége:

A. Viki játékkerületén van egy kék színsor (mind a 3 kék kártya - a telepes, a kordéja és a vasvillája). Ezeket eldobja, és az elérhető régiók közül megjelöli a középső sivatagot (a fent lévő erdő megközelíthetetlen, mivel egy hegy túloldalán van), és a pontozótableán a sávjának következő mezőjét.



B. Zolinak csak egy kártyája maradt, ezért húz meg kettőt, hogy legalább 3 legyen a kezében.

C. Mivel senki sem szerzett pontot a 7. -ébe, a játék folytatódik, és Pisti átadja a hívójelzót a balján álló Vikinek.

· GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK ·

· VAN ÖSSZEFÜGGÉS A KÁRTYÁK SZÍNE ÉS A RÉGIÓK SZÍNE KÖZÖTT?

Nincs. Amikor felfedeztek egy új régiót, az eldobott 3 kártya színének nem kell az új régió színével egyeznie.

· MOST DOBTAM EL A KAPOTT KÁRTYÁT, MERT ABBÓL MÁR VAN A JÁTÉKTERÜLETEMEN. ÍGY IS VÁLASZTHATUNK EGY AKCIÓT A KÁRTYÁRÓL?

Igen, minden játékos választ 1 akciót, de mivel te vagy a hívó, előtte kapsz egy aranyrögöt kárpótlásul.

· SZERETNÉK EGY OLYAN KÁRTYÁT KIJÁTSZANI, AMELYIK MÁR A JÁTÉKTERÜLETEMEN VAN. MEGTEHETEM EZT ÚGY, HOGY PROFITÁLOK AZ EGYIK AKCIÓJÁBÓL, MAJD ELDOBOM A KÁRTYÁT?

Ügyes próbálkozás, de nem, ezt nem teheted meg.

· FELFEDEZHETEK-E EGY RÉGIÓT ÚGY, HOGY A KÖVETKEZŐ AKCIÓM ELŐTT DOBOM EL A HÁROM KÁRTYÁMAT EGY SZÍNBŐL, ÉS AZ AKCIÓMMAL MEGJELÖLÖM AZ ÚJ RÉGIÓ EGY SZAKASZÁT?

Nem, csak a forduló végén, a III. fázisban dobhatod el azt a 3 kártyát, amelyekkel új régiót fedezel fel.



KÉSZÍTŐK

Játéktervező

Grafika

Művészeti vezető

Játékfejlesztés és szabályok

Grafikai tervezés

Játéktesztelők és lektorálás

Fordító

Lektor

Joachim Thôme

Emir Durmisevic

Pierre Steenebruggen

Pierre Steenebruggen, Joachim Thôme

Maxime Sarthou, Stéphane Vachon,

Pierre Steenebruggen

Marie, Jérôme, Camille, Gilles, Yann, Vanessa, Charlot, Pieter, Luc, Benoît, Xavier, Aline, Achille, Tom, Emilie, Rémi, Caro, Benito, Flo, Adri, Vic, Romain, Mika, Quentin, Sylvie, Audrey és mindenki más!

Szabados Krisztián

Vágó I. Dániel, Nagy Levente

sylex

© Copyright 2022 Sylex Edition
Minden jog fenntartva!
- sylex-edition.fr

KÁRTYAİKONOK



KÁRTYA

Húzz 3 kártyát.

VAGY

Dobj el 2 **ugyanolyan színű** kártyát, hogy kijátssz egy kártyát.



ARANYRÖG


Vegyél el 1 aranyrögöt.

VAGY


Játssz ki egy kártyát a kezedből, aranyrögben fizetve meg annak értékét.



JELÖLÉS

Jelöld meg az egyik régióid 1 -át.

VAGY

Jelöld meg a vasútvonalad 1 -át.

EMLEKEZTETŐK

• Ha olyan kártyát kapsz, amelyből már van a játékterületeden, dobd el, és kapsz egy aranyrögöt kárpótlásul. Ezután **mindenki** választ egyet a **kártyán** lévő 2 akció közül.

• Hajtsd végre a fordulóban a játékterületedre helyezett **összes** kártya akcióját.

• Minden forduló végén húzz, amíg legalább 3 kártya lesz a kezekben.

EGYÉB IKONOK




KJÁTSSZÁS

Játssz ki 1 kártyát a kezedből.



KÖRÖZÉS

Jelöld meg a  sávod egyik mezőjét.




FELFEDEZÉS

Jelöld meg egy felfedezett régióval szomszédos bármely régió -ját. A pontozó táblán is jelöld meg a -hoz tartozó zónában a sávod egyik mezőjét.



TÍPI

Jelöld meg a  sávod egyik mezőjét. Elsőként a középsőt, utána egy szomszédosat.





SZALON

Jelöld meg a  sávod egyik mezőjét.



JELVÉNY

Amikor megjelölsz egy -t, a pontokat írd fel a  sávodra a jutalom táblán.