



A kanadai vadon a kezetekben van! Alakítsátok úgy a térképet, hogy felfedezetek, építsetek és megszereztek birtokokat.

*Tervezd meg a legjobb akciókat, hogy elérd célodat és megnyerd a játékot!
2-4 játékos, 10+ év, 45 perc*

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok Brit Kolumbia Okanagan megyéjét fedezik fel a területlapkák megszerzésével. Minden területen jutalmak vannak, amiket megszerzve a játékosok győzelmi pontokhoz juthatnak. Két forduló után az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.



48 épület

4 siló, 5 raktár és 3 farm minden játékos színben



60 lapka (előlap / hátlap)

Az előlapokon területek vannak, a hátlapokon speciális akciók (A speciális akciókat lásd a 8. oldalon)



1 kezdőlapka

TARTALOM



36 célkártya

Minden kártyával győzelmi pontok szerezhetőek a játék végén.



1 másodikforduló-kártya

MEGJEGYZÉS: Az egyszerűség és olvashatóság miatt férfi névmásokat használunk.



1 felfedező-kártya



144 jutalomjelző

Minden jutalomjelző a 12 jutalom egyikének felel meg.



17 aranyröggártya

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek az asztalra a felfedezőkártját, a másodikforduló-kártyát és az aranyröggkártyát, a játékosok számára könnyen elérhető közelségbe.
- 2 Keverjétek meg a célkártyákat, és osszatok minden játékosnak ötöt. Az öt kártyából minden játékos válasszon hármat, a másik kettőt képpel lefelé tegye a a dobópaklira.
- 3 A játékosok számától függően minden játékos megkapja a színének megfelelő épületeit az alábbi táblázatban szereplő darabszámban, fordulónként külön csoportosítva. Az első fordulás épületeket mindenki maga előtt tartja, a második fordulás épületeket pedig a másodikforduló-kártyára teszi.

2 JÁTÉKOS		3 JÁTÉKOS		4 JÁTÉKOS	
1. forduló	2. forduló	1. forduló	2. forduló	1. forduló	2. forduló
1 farm	2 farm	1 farm	1 farm	1 farm	1 farm
3 raktár	2 raktár	3 raktár	2 raktár	2 raktár	2 raktár
2 siló	2 siló	2 siló	2 siló	2 siló	2 siló



- 4 A különböző jutalomjelzőket típusonként egy-egy halomba téve kell az asztalra tenni talonként.
- 5 A kezdőjátékos-lapkát tegyétek az asztal közepére.
- 6 Az összes területlapkákat keverjétek meg, és minden játékosnak adjatok képpel lefelé egyet. A maradékból 3 egyforma méretű, képpel lefelé fordított paklit készítsétek. Majd minden pakliból a legfelsőt fordítsátok meg, és tegyétek a pakli elé a terület oldalával felfelé.
- 7 Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENETE

Az *Okanagan* játék 2 fordulóból áll, minden forduló több körből épül fel, a játékosok az óramutató járásával megegyezően kerülnek sorra.

A játékosnak körében az alábbi lépéseket kell megtennie, a következő sorrendben:

1. Kijátszik egy maga előtt lévő, lefordított területlapkát.
2. Felépíti egy épületét az épp letett lapkára.
3. Ellenőrzi, hogy befejeződött-e egy terület.
4. Választ egy új lapkát.

1. Egy lapka kijátszása

A lapka kijátszásakor a következő szabályokat kell követni:

- Minden újonnan kijátszott területlapkának legalább egy, már az asztalon lévő lapkával szomszédosnak kell lennie.
- Az újonnan kijátszott lapka minden oldalának ugyanolyan területtípusúnak kell lennie, mint az érintkező szomszédos lapkának.
- A lapkáknak az oldalukkal kell illeszkedniük, a sarkok illesztése nem megengedett.

Abban az igen ritka esetben, ha a játékos nem tudja sehova letenni a lapkáját, mutassa be, majd tegye az egyik pakli aljára, és húzzon újat.



2. Egy épület építése

A játékosnak a készletéből még elérhető épületek közül kell egyet választania, és az épület típusától függően kell letennie az éppen kijátszott lapka egyik helyszínére:



A silót a lapka közepére kell építeni, és a lapka minden területével érintkeznie kell.



A raktárat két különböző típusú terület határára kell építeni.



A farmot egy területtípuson belül kell megépíteni.

FONTOS : A játékos csak az épp kijátszott lapkára tehet épületet.

MEGJEGYZÉS: Amikor minden játékos megépítette az első fordulóban rendelkezésére álló épületeket, megkezdődik a második forduló (lásd az 5. oldalon).

3. Terület-befejezés ellenőrzése

Ha egy vagy több terület lezárul egy új lapka lerakásával, a játékosoknak a következőket kell tenniük az itt megadott sorrendben, területről területre haladva és azzal a játékosal kezdve, aki befejezte az adott területet.

1. A területen a befolyás kiszámolása

2. Egy speciális akció végrehajtása

3. Jutalmak begyűjtése

1. A területen a befolyás kiszámolása

A játékosok a következők alapján számolják ki a befolyáspontjukat:

- 3 pont jár egy farmért
- 2 pont jár egy raktárért
- 1 pont jár egy silóért

Holtverseny esetén az a játékos dönti el sorrendet köztük, aki befejezte az adott területet (lásd a példát az 5. oldalon).

Ha egy játékos egyedül van az épp befejezett területen, akkor választania **kell**, hogy a speciális akciót **vagy** a jutalmat kéri.

2. Speciális akció végrehajtása

A területen legkisebb befolyással bíró játékos egy **speciális akciót** hajthat végre (lásd a 8. oldalon).

A speciális akciót a 3 elérhető speciális akciólapka (az előkészületek során létrehozott 3 képpel lefelé fordított területpakli legfelső lapkái) közül választhatja ki a játékos.

A felhasznált lapkát a paklija **aljára** kell tenni.



Példa speciális akcióra

3. Jutalmak begyűjtése

A területen megtalálható minden jutalom után vegyetek el egy megfelelő jutalomjelzőt a talonból, és tegyétek le egy helyre ezeket, ez lesz a jutalomalap.

A legnagyobb befolyással rendelkező játékos annyi jutalmat vegyen el a jutalomalaptól, amennyi a befolyása. Szabadon választhat a jutalomalaptól.

Majd a befolyásuk csökkenő sorrendjében a többi játékos is ugyanígy vegye el a jutalmát. Előfordulhat, hogy a legkevesebb befolyással rendelkező játékosnak csak kevesebb jutalom jut, mint amennyit elvehetne, vagy akár nem is jut jutalom neki.

Megjegyzés: Ha egy adott jutalom paklija elfogy, akkor az adott jutalom nem lesz elérhető a játék hátralévő részében.



Ezt az erdőterületet éppen befejezte a **piros** játékos. Az területért járó befolyáspontok az alábbiak:

- 4 pont a **fehér** játékosnak (1 farm & 1 siló)
- 2 pont a **sárga** játékosnak (1 raktár)
- 2 pont a **piros** játékosnak (1 raktár)

2



3



1 A kiszámolt befolyás:

- Fehér = 4 pont
- Piros = 2 pont
- Sárga = 2 pont

A fehér játékos az első 4-es befolyással. Piros játékosnak, aki befejezte a területet, kell döntenie maga és a sárga játékos közt a második és a harmadik helyről (a holtverseny miatt).

Úgy dönt, hogy a sorrend: fehér > sárga > piros

2 Speciális akció

A piros játékosnak a legkisebb a befolyása, ő nyeri a speciális akciót. A Húzz egy aranyrög-kártyát speciális akciót választja.

3 Jutalomszerzés:

Elsőként a fehér játékos vesz el 4 jutalmat, mert a befolyása 4.

3 favágót & 1 bőrt vesz el.

Majd a sárga játékos vesz el 1 bőrt & egy fát.

Piros játékos nem kap semmit, mert a terület kigogyott a jutalmakból.

1



4. Új lapka választása

A játékosnak egy új területlapkát kell választania a képpel felfelé fordított lapkák közül, vagy a képpel lefelé fordított paklik egyikének legfelső lapkáját.

Ha a képpel felfelé néző lapkák közül választ, akkor a helyére egy új lapkát kell a megfelelő pakliból tennie. A kiválasztott lapkát képpel lefelé maga elé kell raknia, hogy a következő körében kijátszhassa.

1 FORDULÓ VÉGE

Amikor minden játékos felépítette a készletében lévő minden épületét, az első forduló véget ér. Minden játékos elveszi összes saját épületét a másodforduló-kártyára tettekből, majd húz két új célkártyát a meglévő három (első fordulós) mellé.

A most kézben lévő 5 kártya közül azonban csak hármat lehet megtartani, kettőt képpel lefelé dobni kell.

A JÁTÉK VÉGE ÉS AZ ÉRTÉKEKELÉS

A játék a második forduló bejeztével véget ér, miután minden játékos lerakta az összes épületét. A játékosok ezután felfedik célkártyáikat és kiszámolják győzelmi pontjaikat az alábbiak szerint:

- A felfedezőkártya formájától függetlenül minden 4 különböző színű jutalomért 4 győzelmi pontot ad.
- A három célkártya feltételeinek telejsítése (lásd a 7. oldalon).



MEGJEGYZÉS: Egy jutalomjelző több célkártya feltételeinek teljesítésére felhasználható.

A játékos összegyűjtött jutalmai

Felfedezőkártya

$2 \times 4 = 8$ pont

A játékos 3 célkártyája

$3 \times 5 = 15$ pont

$4 \times 3 = 12$ pont

$2 \times 7 = 14$ pont

- Aranyrögök értékelése:
 10 GYP a legtöbb aranyrögöt összegyűjtő játékosnak
 5 GYP a másodiknak
 2 GYP a harmadiknak
 0 GYP a legkevésébet gyűjtőnek



= 49 pont

3 aranyrögkártya
 ezzel első a játékos
 az aranyrögökben

+10 pont

= 59 pont

MEGJEGYZÉS: Holtverseny esetén a benne résztvevő mindegyik játékos megkapja a helyezéshöz tartozó maximum pontszámot. Ha például két első helyezett van, mindketten 10 GYP-t kapnak, a következő játékos így harmadik lesz 2 ponttal -nem második 5 ponttal-.

A legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos nyeri a játékot.

Holtverseny esetén a közülük a több jutalomjelzővel rendelkező játékos nyer. Ha továbbra is holtverseny áll fenn, a játékosok megosztottnak győzelmen.

Magyar fordítás: Dunda&Szilva

CÉLKÁRTYÁK



Jutalomszett

Minden adott formájú jutalomszett 7 győzelmi pontot ér.



Területszett

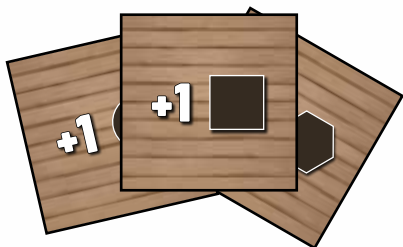
Egy adott terület minden jutalomszettje 5 győzelmi pontot ér.



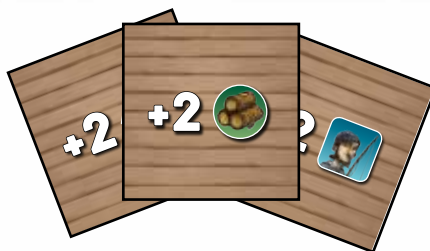
Speciális jutalom

Minden adott típusú jutalom 3 győzelmi pontot ér.

SPECIÁLIS AKCIÓK



+1 jutalom a megadott formából.



+2 jutalom a megadott típusból



Elsőként gyűjts be a jutalmaid.



Húzz 1 aranyröggkártyát



Húzz 2 célkártyát, majd dobj 2-t



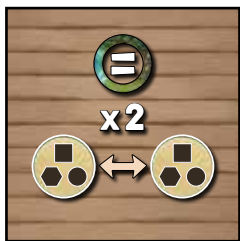
Minden játékos ad neked egy tetszőleges jutalmat.



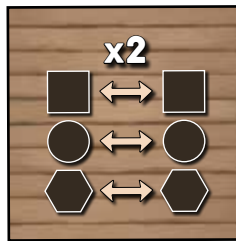
Cserélj 1 jutalmat egy másik játékosal.



Dobd a három képpel felfelé lévő lapkát, tedd vissza a dobozba és húzz a helyükre 3 újat.



Kétszer cserélhetsz ki a jutalmat a talonból más formájúra, de azonos színűre.



Kétszer cserélhetsz ki a jutalmat a talonból azonos formájúra, de más színűre.