



A csapatjáték lehetővé teszi, hogy felfedezd az Ősidők öröksége egy még dinamikusabb **4 fős** játékmódját.

Ebben csapattársaddal egyszerre játszol, a játék végén pedig összegzitek a pontjaitokat.

Ezen az lapon a csapatjátékhoz szükséges előkészületeket és az alapjátéktól eltérő szabályokat találod.

ELŐKÉSZÜLETEK

Alkossatok 2 kétfős csapatot. Ülj a csapattársad mellé, majd készítsd elő a játékot 4 főre (lásd az alapjáték szabálykönyvének 5. oldalát).



ÁTTEKINTŐ

Az alapjáték szabályai mellett a következőket is be kell tartani:

A CSAPAT KÖRE

Csapattársaddal egyszerre játszod le a köröd (a 3 szakasos fázist követve). Amikor mindketten végeztetek, a másik csapaton a sor.

A. AKCIÓFÁZIS

Szabadon beszélgethettek és tervezhettek a csapattársaddal (pl. a TANULJ akciónál fontos lehet).

ELCSERÉLHETTEK 1 KÁRTYÁT

Az ellenfél csapat köre alatt elcserélhettek 1-1 kézben tartott kártyát egymás között a társaddal, azaz adhatsz 1 kártyát 1 kártyáért cserébe. Ezzel a lehetőséggel nem kötelező élni. A kézben tartott kártyákról beszélhettek, de **NEM** mutathatjátok meg azokat egymásnak.

HATÁSOK ÉS CÉLPONT

Az ellenfelekre ható kártyák csak az ellenfél csapatban lévő játékosokra vannak hatással, a csapattársadra nem.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén számoljátok meg, hogy hány **✳**-ot gyűjtöttetek a csapattársaddal közösen. **A legtöbb ✳-ot elérő csapat nyer.** Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyikben a legtöbb egyéni ponttal rendelkező játékos van.

EGY KÖR MENETE

Adrienn és Gergő az **1. csapat**, Robi és Júlia a **2. csapat**.

Az **1. csapat** kezdi a játékot. Adrienn és Gergő egyszerre játsszák körüket **1**.

Az **1. csapat** köre alatt, Robi és Júlia elcserélnek 1-1 kézben tartott kártyát egymás között **2**.

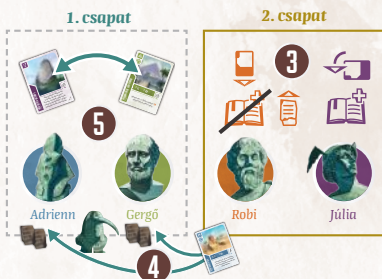


A **2. csapat** következik.

Robi és Júlia ugyanazt a technológiakártyát akarják elvenni. Megbeszélik a legjobb stratégiát, és úgy döntenek, hogy Júlia végrehajt egy **TANULJ** akciót, hogy a kártya a gyűjteményébe kerüljön. Robi egy másik akciót hajt végre **3**.

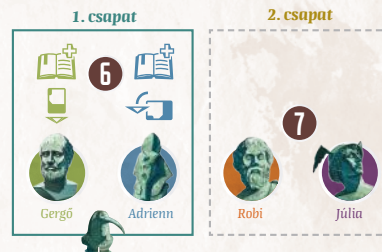
Robi kijátssza a Gizai nagy szfinx kártyát az idővonalára és 2-2 -t helyez Adrienn és Gergő egy-egy emlékművére. A kártya nincs hatással Júliára **4**.

A **2. csapat** köre alatt Gergő el akarja cserélni az egyik kártyáját Adrienn-nel. Bár legszívesebben megtartaná az összes kártyáját, a csapat érdekében Adrienn belemegy a cserébe **5**.



A játék egy későbbi pontján, az **1. csapat** köre alatt Adrienn elégedetlen az elérhető technológiakártyákkal. Gergő végrehajtja a **TANULJ** akciót, és az új technológiájával lecseréli a technológiakártyákat. Adrienn-nek így új lehetőségei vannak, és most hajtja végre a **TANULJ** akciót **6**.

Az **1. csapat** köre alatt Robi és Júlia cserélhetne kártyát, de úgy döntenek, hogy nem cserélnek **7**.



A játék végén a játékosok a szokásos módon összeszámolják pontjaikat, majd összeadják azt a társuk pontjaival.

Robi és Júlia nyerik meg a játékot, mert az ellenfél csapatnál több pontjuk van összesen.

