

Vége a hosszú és fagyos télnek, és kezdetét veszi a tavasz.

Eljött az idő, hogy az emberek felszántsák a földet, és vadállatokat szelídítsenek.

Eljött az ideje, hogy a föld gyermekei megaliteket (kőoszlopokat) állítsanak.

Ideje újjá varázsolni a földet.

Játékelemek:

1 játéktábla ❶

- 10 Sámánfigura:

- 5 tengeri sámán ❷

- 5 erdei sámán ❸

- 3 Akciólapka ❹

- 1 Átváltoztatás (száműzetés) lapka ❺

- 14 Megalit lapka ❻

- 2 Pontjelző ❼

(1 erdő, 1 tenger)



Egyeztetek meg abban, hogy ki melyik törzzsel legyen, vegyék el ennek megfelelően az 5 sámánt és a hozzájuk tartozó pontjelzőt.

- Tegyék a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy a tenger a tengeri, az erdő az erdei sámánokkal rendelkező játékos felé nézzen.

- Tegyetek 3 sámánt a tábla felétek első sorába a 3 totem nélküli mezőire, és a megmaradt 2 sámánt pedig a falutokba ❶.

- A pontjelzőtök kerüljön a pontszámsávotok első, felétek eső mezőjére ❷.

- A megkevert megalit lapkák kupacban képpes felükkel lefelé kerülnek a játéktábla mellé ❸.

- A megalit kupac tetejéről 2 lapkát képes felével felfelé tegyetek a játéktábla két kő-kör mezőjére ❹.

- Majd tegyetek újabb 2 lapkát megalitet a kupac tetejéről képes felével felfelé a játéktábla két megalit-pótló mezőjére ❺.



- Tegyék a 3 akciólapkát akciómezőkre véletlenszerűen választott oldalukkal felfelé ❻.

- Tegyék véletlenszerű oldalával felfelé az átváltoztatás lapkát az átváltoztatás mezőjére ❼.



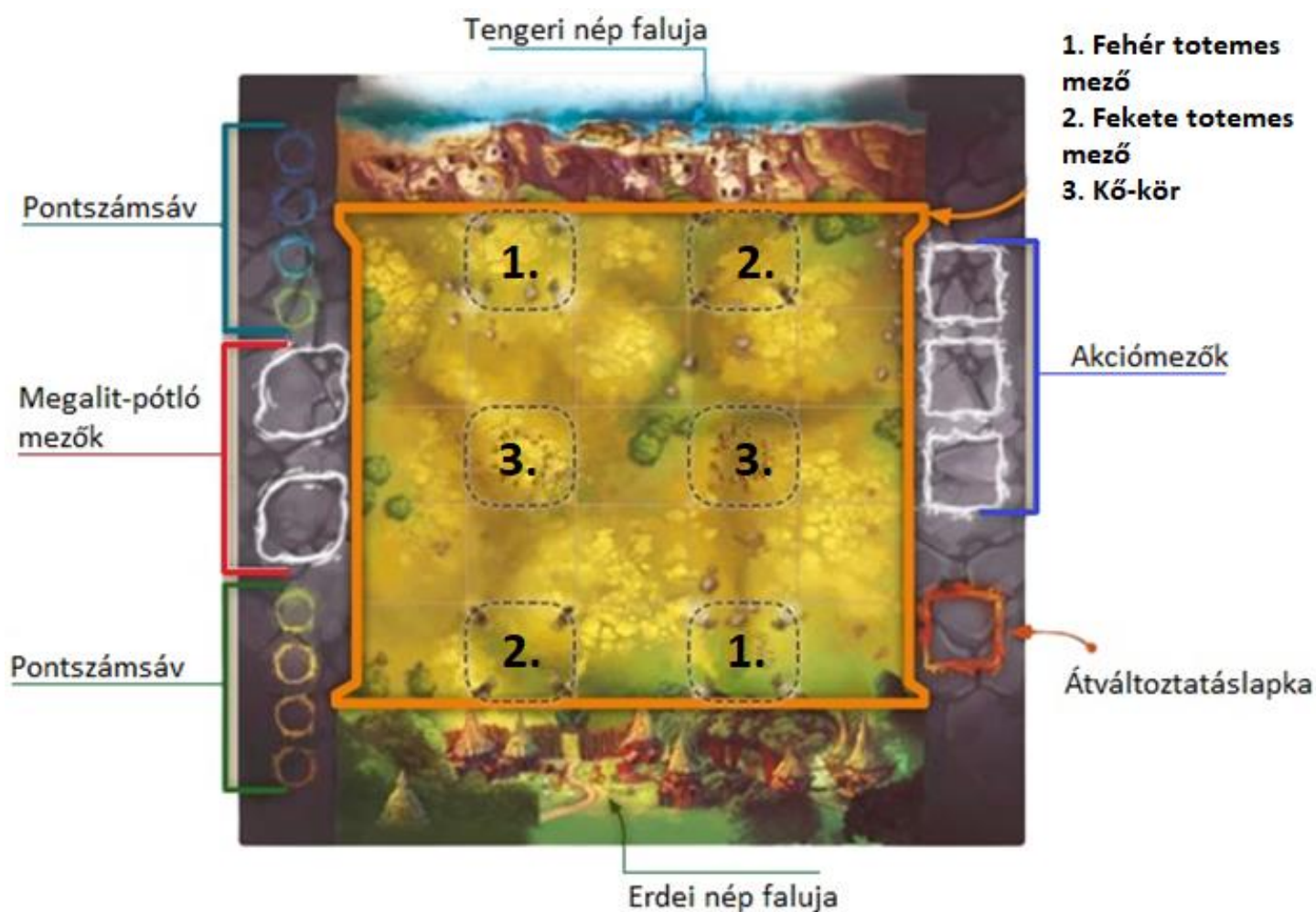
Döntsétek el egy általatos preferált módszerrel, hogy ki legyen a kezdőjátékos, és indulhat a játék!

Első játék esetén:

- A játék megismeréséhez azt ajánljuk, hogy csak azokat megalit lapkákat használjátok, amelyeken az ikonok világos kőháttérrel vannak  ellátva.
- A sötét kőháttérrel ellátott ikonokkal rendelkező megalit lapkákat majd akkor használjátok, ha már elsajátítottátok a játék szabályait. 
- Tegyétek le a játéktábla Kő-kör mezőire a következő két megalitot ahelyett, hogy a pakliból húznátok őket:



A játéktábla részletezése



Játékkoncepció

Mindkét játékos egy sámán törzset képvisel, akikkel részt vesz a nagy tavaszi rituálén. A rituálé célja 3 megalit megépítése. Az a nyertes, akinek ez előbb sikerül. A győztes törzs elnyeri a Földanya kegyelmét.

Játékmenet:

A játékosok a köreikben az alábbi lépéseket hajtják végre:

- Választás: a 3 akció közül egyet.
- Ellenőrzés: aktiválható-e az átváltoztatás.



A. Választás: a 3 akció közül egyet

Az akciókat kétoldalas akciólapkák biztosítják. Az akciólap felfelé néző oldalát kell alkalmazni; azután viszont át kell fordítani. (Így a másik játékos csak a másik oldali akciót választhatja a saját körében azon a lapkán.) **Fontos:** Minden mezőn csak egy sámán tartózkodhat.

1) Kilépés az egyik sámánnal a totemmel ellátott mezőre (fehér vagy fekete):



Lépj a sámánnal az első sorod fehér totemes mezőjére.



Lépj a sámánoddal az első sorod fekete totemmel ellátott mezőjére.

Fontos: Ha ellenfelednek van sámánja a totemmel ellátott mezőn, akkor száműzheted onnan ebben az esetben, majd odaléphetsz a sámánoddal (lásd 5. oldal).

2) Egy sámán mozgatása 1 mezővel (vízszintesen/függőlegesen vagy átlósan):



Lépj el a sámánoddal az öt körülvevő mezők egyikére vízszintesen vagy függőlegesen.



Lépj el a sámánoddal az öt körülvevő mezők egyikére átlós irányba.

3) A sámán átugrása (a sajátodat vagy az ellenfeledét).



Átugorhatod az egyik szomszédos a saját sámánodat, így lépve az mögötte lévő üres mezőre.



Átugorhatod a sámánoddal szomszédos mezőn álló ellenfeled sámánját, így lépve a mögötte lévő üres mezőre.

Az ugrás lehet vízszintes/függőleges vagy átlós.

Fontos megjegyezni: A lépés vagy ugrás akció használatával a sámánod kiléphet ellenfeled falujába, és megalitot építhet (lásd 5-6. oldal). Csak így lehet kilépni a pályáról.

B. Ellenőrzés: aktiválható-e az átváltoztatás

Miután befejezted a kiválasztott akciódat, és megfordítottad az általad használt akciólapkát, ellenőrizd, hogy aktiválható-e az átváltoztatás. Az átváltoztatás lehetővé teszi, hogy számúzd ellenfeled egyik sámánját, és megalitet építs a helyére. Fordulónként csak egy átváltoztatást aktiválhatsz.

Az átváltoztatás aktiválásához két feltételnek kell teljesülnie:

- Létre kell hoznod az átváltozás lapkán ábrázolt sorrendet.
- Majd számúznöd kell az sorrendben a piros X-el jelölt sámánt. Ha nem jött létre olyan elrendezés a körödben, hogy számúzhesd a sorrendben megfelelő helyen álló ellenfeled sámánját, akkor nem aktiválhatod az átalakulást.

Ha mindkét feltétel teljesült, alkalmazd a következőket:

- Fordítsd át az átváltoztatás lapkát a másik oldalára.
- Számúzd az ellenfeled sámánját, amely az elrendezés része (lásd a lenti képes példákon.).
- Építs egy megalitet (lásd a 5-6. oldalt).

Az átváltoztatáshoz a megfelelő sorrendet vízszintesen/függőlegesen vagy átlósan is létrehozhatod.



A sámán száműzése:

Bizonyos helyzetek lehetővé teszik egy sámán száműzését. Ha számúztél egy sámánt tedd vissza a tulajdonosának falujába.

A megalitek lehetővé teszik, hogy a játék során erőket, hatásokat aktiválj.

Az a játékos, aki elsőként épít 3 megalitet, megnyeri a játékot.

Megalitek építése:

Megalitek építése két esetben lehetséges:

- Amikor sámánod elhagyja a játékeret azaz ellenfeled faluján keresztül kilép, építs egy megalitet arra a mezőre, amiről a sámánod kilépett.
- Vagy amikor végrehajtottál egy átváltoztatást, megalitet építhetsz arra a helyre, ahol ellenfeled sámánja állt.

A megalit megépítése után, hajtsd végre a következő lépéseket:

- Válassza egyet a két megalit-pótló közül, és helyezd a mezőre az 5. oldalon megadott módon.
- Lépj előre 1 mezőt a pontszámsávon.
- Tegyél a kupac tetejéről egy új megalitet a megalit-pótló mezőre.

Nagyon fontos: Minden mezőn csak egy megalit lehet. Tehát, ha egy mezőn már van egy megalit, akkor nem építhetsz oda egy másikat (és ezért nem is léphetsz előre a pontszámsávon).



❶ Luca elhagyja a játékteret, átugorva ellenfele sámánját. ❷ Ezért megépíti a két megalit egyikét arra a helyre, ahol a sámánja állt, mielőtt kilépett volna. ❸ Ezután kupacból pótolja a megalitet, és 1 pontot lép előre a pontszámsávján.



❶ Krisztián egy mezővel arrébb lép az sámánjával, és aktiválja az Átalakítást. ❷ Így számúzi ellenfele sámánját, de sajnos a sámán által elfoglalt helyen már egy megalit van. ❸ Ezért nem építhet új megalitet. Így nem kell húznia megalitet sem a megalit-pótló mezőre, és nem lép előre a pontsávján.

A megalit hatásának aktiválása:

A felépített megalitet mindkét játékos használhatja. A megalit akkor aktiválódik, amikor egy sámán rááll (akár önszántából, akár nem). A sámán tulajdonosának alkalmaznia kell a megalit erejét. **Pontosítás:** Amikor egy sámán egy akció után egy megalitre lép, először meg kell fordítania az akciólapkát, majd azután alkalmazza a megalit hatását.



❶ Luca Fehér totemes akciólapkát választva kilép a falujából egy sámánjával a fehér totemes mezőre, amely egy megalitet tartalmaz: a Szarvassziklát. ❷ Megfordítja a fehér totemes akciólapkát. ❸ Ezután aktiválja a megalit hatását, amely lehetővé teszi számára, hogy egy vele szomszédos sámánt egy mezővel arrébb helyezzen.



❶ Krisztián átugrik a saját sámánja felett, és egy megalitet tartalmazó mezőn ér földet: a Tündérgörre. ❷ Megfordítja az ugráshoz használt akciólapkát, majd aktiválja a megalit hatását, ami lehetővé teszi számára, hogy elmozdítsen egy ellenséges sámánt. Így Luca egyik sámánját egy olyan mezőre mozgatja, amelyen egy másik megalit található: A korok szentélye. ❸ Luca aktiválja a Szentélyt, ami egy megalit elmozdítását teszi lehetővé egy mezővel.

A Cairn kétféleképpen érhet véget:

- 1) Aki hamarabb 3 megalitet megnyeri a játékot.
- 2) Aki a köre elején a 3 akció közül egyiket sem tudja végrehajtani valaki, az azonnal elveszítette a játékot.

Megalitek hatásainak leírása:

Szomszédos mezők esetén: Választhatsz egy sámánt/megalitet a megalitet körülvevő nyolc hely valamelyiről.

Mozgatás: Egy sámánt/megalitet vízszintesen vagy függőlegesen, vagy átlósan mozgathatsz.

Amikor egy megalitet mozgatsz a sámán alá, az nem aktiválja a megalit hatását.

Ne feledd! Minden mezőn egyszerre csak egy sámán és egy megalit lehet.

Kezdő lapka: A játékkal való ismerkedéshez ajánlott lapkák.



Óriások káosza:
(kezdő lapka)
Számúzz a falud előtti, első sor bármely mezőjéről, egy ellenséges sámánt.



Hajnali kőrakás:
(kezdő lapka)
Lépj ki az egyik sámánoddal a faludból az első sorod egyik mezőjére.



Csillagok kőköre:
(kezdő lapka)
Lépj át a sámánt erről a megalitról egy másik megalitre.



Tavas oszlopai:
(kezdő lapka)
Ezután a kör után újra te következelsz.



Korok szentélye:
(kezdő lapka)
Tegyél át egy megalitet egy vele szomszédos másik mezőre.



Árnyak tombolása:
Számúzd a sámánt erről a megalitról.



Viharkút:
Cserélj ki egymással két megépített megalitet a játéktáblán.



Tündérek köre:
Lépj az ellenfeled egyik sámánjával egy mezőt valamerre.



Alkonyat sikátora:
(kezdő lapka)
Számúzz egy
ellenséges sámánt
ennek a megalitnek
a szomszédságából.



Szarvasszikla:
(kezdő lapka)
Lépj egyet ennek a
megalitnek a
szomszédos
mezőjén álló
sámánnal.



Menhirek táncosa:
(kezdő lapka)
Lépj egyet a
sámánnal erről
megalitről egy
másik mezőre.



Megtisztulás
menedéke:
Lépj egy másik
sámánoddal egy
mezőt valamerre.



Emlékezés dombja:
Fordíts meg egy
akciólapkát.



Ezüstforrás:
Cseréld ki egy
megépített megalitet
a megalit-pótló
megalitek egyikével,
a kicserélt megalitet
tedd a megalitkupac
aljára.

Cairn promolapkák:

Íme 3 új megalit, amikkel bővítheted az alapjátékot.



A váltókó:
Másold le és alkalmazd az egyik elérhető megalit hatását.

Kiegészítő a játékszabályhoz:

Ha egy akció keretében kerül sámán a megalitre, azonnal aktiválja a hatását. Ha ez a hatás arra készíti a sámánt, hogy rákerüljön egy másik megalitre akkor annak is aktiválja a hatását.



A kolosszus sétája:
Cseréld meg az egyik sámánod a táblán az ellenfeled egyik sámánjával. Ez a művelet nem aktivál egyetlen megalitot sem.

A Föld szíve:
Építsd meg a két rendelkezésre álló megalit egyikét a megalit-pótló mezőkről játéktér egyik üres mezőjére. Ez a művelet nem növeli a pontszámot. (Ne felejtse el pótolni egy új megalitot.)

Cairn – gyakran ismételt kérdések 1.2:

Mi történik, akkor ha egy megalit hatására olyan elrendezés alakul ki a sámánoknál, ami a feltétel az átváltoztatás (száműzetés) lapkán?

- Az átváltoztatás (száműzetés) feltétele létrejön. Hiszen a megalit hatások a mozgás fázis részei, tehát előbb lépni kell, majd a megalit hatását végrehajtani, végül ellenőrizni, hogy az átváltoztatás (száműzetés) végrehajtható-e.

Ha az egyik sámán elhagyja a játéktér mezőjét, tehát kilép az ellenfél falujába, akkor, mi történik a sámánoddal?

- Ebben az esetben a sámánod visszamegy a faludba.

A szabálykönyv szerint a sámán csak az ellenfél faluján keresztül hagyhatja el a játékosablát. A 4. oldalon van egy kép, amin átlósan kilép a játéktábláról az ugrás akcióval. Így nem a falun keresztül, hanem a tábla oldalán lép ki, ez szabályos lépés?

- Igen, szabályos, átlósan is el lehet hagyni a játékosablát a falu vonalában a sámánnal az sámán átugrása akcióval. És így is visszakerül a sámán a faludba.

Elmozdít valaki egy megalitot, aminek a tetején egy sámán van a Korok szentélye nevű megalit hatására, mi történik?

- Csak a megalit mozoghat, a sámán az eredeti helyén marad.

Mi történik, ha a megalit a mozgatása következtében egy másik sámán alá kerül, aktiválódik annak a megalit hatása?

- A megalitek hatásai csak akkor aktiválódnak, amikor egy sámán rájuk kerül. Viszont akkor a hatásai nem aktiválódnak, ha olyan mezőre kerülnek, amin áll már egy sámán, itt a hatás létrejötte nélkül kerül a megalit a sámán alá.

A megalitek megcserélése aktiválja-e az kicserélt megalit hatását?

- Nem, hisz a megalitek hatásai csak akkor aktiválódnak, amikor sámánt helyeznek rá.

A hajnali kőrakás megalit segítségével kiléphetek-e a faluból arra a mezőre, amin már áll az ellenfelem sámánja, tehát száműzhetem-e így?

- Nem, így nem lehet száműzni az ellenfél sámánját. Faluból kilépve csak a totemes mezőre lépés akció esetén lehetséges egyből száműzni az ellenfél sámánját.

Kiléphetek a sámánommal a totemes mezőre, ha van rajta megalit?

- Igen.

A Szarvasszikkával elhagyhatom a játékeret az ellenfél faluján keresztül?

- Igen. Megalitekat használhatsz arra, hogy elhagyd a játékosablát az ellenfél faluján keresztül.

A mező elhagyása/és a sámán száműzése nem jelent pontszerzést, csak az ha megalitot építek?

- Pontosan, csak akkor kapsz pontot, ha építesz egy megalitet.

Végrehajthatom a kilépést, száműzést és az átváltoztatást akkor is, ha nem tudok utána megalitet építeni?

- Igen, a kilépés, a száműzés és az átváltoztatás is végrehajtható, ha ha nem tudsz utána építeni.

Megrekedtem két megalit között, a hatásaik miatt végtelen hurokba kerülve. Mit kell tennem?

- Aki egy végtelen hurokban ragadt, annak meg kell állnia a hurokban bárhol.

Mi történik, ha az egyik sámánomat két ellenséges bábu közé helyezem (vagy két szomszédos ellenséges bábu közelébe), így az átváltoztatás lapkán látható elrendezést alkotva?

- Az átalakulás nem történik meg, és a sámánod nem kerül száműzésre.

Muszáj-e a megalit hatását használnom, ha rálépek, de nem szeretném?

- A hatás mindenképp aktiválódik, ha szeretnéd, ha nem.

Használhatom a "sámán átugrás" akciót egynél több sámán átugrására?

- Nem.