

# Clans

**Társasjáték az első emberi falvak kialakulásáról**  
Tervező: Leo Colovini

2 – 4 játékos részére  
10 éves kortól  
Játékidő: kb. 30 perc

## A játék alapötlete

Öt klán vándorol az őskori pusztában, biztonságos lakóhely után kutatva. Időnként egymás mellé építik kunyhóikat: így alakulnak ki az első falvak.

De a békés látszat néha csalóka, és néhány egyszerű szabály alapján szokatlan vetélkedés alakul ki a klánok között, hogy eldőljön, melyikük a legerősebb.

## Összetevők

**1 játéktábla.** A tábla 60 mezőből áll, minden mező a következő tereptípusok egyikébe tartozik: hegy (szürke), erdő (sötétzöld), sztyeppe (sárga) vagy rét (világoszöld). A mezőket folyók és tavak 12 területre osztják. (A területeknek csak a játék elején, a kunyhók felállításánál van szerepük.) A táblán egy korszaktáblázat is található. Ezen 5 korszak látható (I – V), főlülről lefelé haladva. Minden korszaknál jelölve van, hogy melyik tereptípus kedvező és melyik kedvezőtlen az adott korszakban. A táblázat körül található az eredményjelző sáv, ahol a klánok pontjait lehet nyomon követni, anélkül hogy a játékosoknak el kéne árujniuk, melyik klánnal vannak.

**60 kunyhó, 5 színben, színenként 12 db.**

**5 titkos klánkártya, az öt szín mindegyikéből egy.**

**12 sárga bónuszseton**

**5 korong a pontozáshoz, minden színből egy**

**1 szabálykönyv**

Fontos: néhány dobozban az 5. szín nem fekete, hanem fehér



## Előkészületek

Tegyetek 1-1 kunyhót a 60 mező mindegyikére!

A színek egyenletes eloszlása érdekében először osszátok a kunyhókat 12 ötös csoportra úgy, hogy mindegyik csoportban mind az öt szín szerepeljen! A tábla minden területére le kell rakni egy csoportot, végül pedig minden csoport kunyhóit szét kell osztani az adott terület mezőin.

Az 5 korongot az eredményjelző sáv startmezőjére kell tenni.

Minden játékos húz egy klánkártyát, amit a játékvégi pontozásig titokban tart. A fel nem használt kártyákat úgy kell visszatenni a dobozba, hogy senki se lássa őket.

A 12 bónuszsetont a korszaktáblázat megfelelő helyeire kell tenni.

## A játék célja

A játékosoknak arra kell törekedniük, hogy a klánjuknak minél több pontot szerezzenek, anélkül hogy kiderülne, melyik klánnal vannak. Minden falu megalapításakor minden klán pontokat kap, ha legalább egy kunyhója megtalálható a faluban. Ezenfelül az a játékos, aki a falut alapította, kap egy bónuszsetont (ami egy pontot ér).

A cél tehát minél több falu alapítása; lehetőleg olyan falvaké, amiben a saját klánunk is megtalálható. A falvak annál több pontot érnek, minél több kunyhó alkotja őket. Figyelnünk kell azonban, hiszen azokért a falvakért, amelyek a korszak szerinti kedvezőtlen terepű mezőn jönnek létre, nem jár pont; néha pedig viszály alakulhat ki a faluban, ami miatt néhány kunyhó eltűnhet a tábláról.

## A játék menete

### 1. Kezdés

Véletlenszerűen döntenek el, ki kezdi a játékot. A játék a óramutató járása szerint halad.

### 2. Lépés

A játékban csak egyféle lépés van: az egyik mező minden kunyhóját át kell tolni egy szomszédos, nem üres mezőre.

Így a játék során a mezők nagy része fokozatosan kiürül, míg a kunyhók néhány mező köré csoportosulnak.

Ha egy csoport 7 vagy több kunyhóból áll, nem lehet elmozdítani. A szomszédos mezőkről azonban továbbra is lehet ide kunyhókat tolni. Folyókon keresztül lehet mozogni, de tavakon keresztül nem.

Abban a ritka esetben, ha több, 7 vagy több kunyhóból álló csoport egymás mellé kerül, a kettőt össze kell olvasztani úgy, hogy a kisebb csoportot a nagyobbba toljuk. Ha a két csoport egyforma méretű, az aktív játékosnak kell eldöntenie, melyiket tolja a másikba.



*1. példa: mozgás*

*Az 1. csoport 4 helyre léphet erről a mezőről, de ebből csak kettő szabályos, mivel a másik két mező már üres. A 2. csoport már nem mozoghat, mert több, mint 7 kunyhóból áll.*

### 3. Korszakok

A játék 5 korszakon keresztül zajlik, ahogy az a táblán is látható. Az első 4 korszak mindegyikében van egy tereptípus, ami különösen kedvező a falvak alapítására (az, amelyik a táblázat baloldalán szerepel, pl. az első korszakban az erdő). Egy másik tereptípuson viszont kedvezőtlenek az életkörülmények (azon, amelyiket egy rom jelöl a táblázat jobb oldalán, pl. az első korszakban a hegyeken). A többi tereptípus semleges. Az ötödik korszakban minden tereptípus kedvező.

Ha egy falut kedvező terepen alapítanak meg, az annyi plusz pontot ér, amennyi a korszaktáblázaton látható (pl. a 2. korszakban 2-t). Ha egy falu kedvezőtlen terepen jön létre, akkor semennyi pont nem jár érte (se alap, se plusz).

Minden korszakban annyi falu alapítható, ahány bónuszseton tartozik a korszakhoz a korszaktáblázaton (az 1. korszakban 4, a 2-ban 3, stb.). Amikor egy játékos megalapít egy falut, megkapja a legfelső bónuszsetont. Ha egy korszak összes zsetonja elfogy, a korszaknak vége. Ha a játékos egyszerre alapít meg két falut, de a korszakból már csak egy zseton van hátra, akkor a két falu egyike már a következő korszakban jön létre. Azt, hogy melyik falu melyik korszakban alapul, az aktív játékos dönti el. Ez a szabály érvényes akkor is, ha egy játékos egyszerre több falut alapít.

Ha a 12. és a 13. falu egyszerre alakul ki, szintén az aktív játékos dönti el, hogy melyik számít a 12.-iknek, amelyik még pontot ér.

### 4. Falvak

Egy kunyhócsoport (vagy akár egyetlen kunyhó) akkor válik faluvá, ha valamelyik játékos körének végén csupa üres mező veszi körül.

Az a játékos, aki a falut megalapította (vagyis aki ebben a körben lépett), megkapja a legfelső zsetont a korszaktáblázatról, és maga elé teszi az asztalra. A játék végén minden játékos minden bónuszsetonért egy-egy pontot kap.

Minden alkalommal, amikor egy falu létrejön, három dolog történik:

1. A falut alapító játékos megkapja a legfelső bónuszsetont.
2. Kiszámítjuk a falu értékét (lásd 5. rész).
3. A faluban jelenlévő klánok korongait előretoljuk az eredményjelző sávon. Ezután a következő játékos jön.



#### 2. példa: Falu alapítása

Az 1. mezőn lévő kunyhókból falu alakul, ha a játékos a 2. mezőn lévő kunyhókat az 1. vagy a 3. mezőre tolja, mivel ekkor az 1. mező minden szomszédos mezője (amik zöld ponttal vannak jelölve) üres lesz.

A falut alapító játékos (vagyis aki a 2. mezőn lévő kunyhókkal lépett) megkapja a korszaktáblázat legfelső zsetonját. A játék végén minden játékos minden bónuszsetonért egy-egy pontot kap.

## Viszály

A klánok általában békésen élnek egymás mellett, egy kivétellel: ha egy falu alapításakor mind az öt klán kunyhói jelen vannak, viszály alakul ki. Ilyenkor a faluból ki kell venni azokat a klánokat, amelyeknek csak egy kunyhójuk van a faluban, és csak ezután kell kiszámolni a falu értékét.



### 3. példa: Viszály

Ez a falu 9 kunyhóval alakult. Mind az öt klán kunyhói jelen vannak benne: 4 fekete, 2 piros, 1 kék, 1 sárga és 1 zöld kunyhó.

A kék, a sárga és a zöld kunyhót ki kell venni a faluból, mielőtt a falu pontértékét meghatározzuk – ez a 3 klán nem kap pontot ezért a faluért.

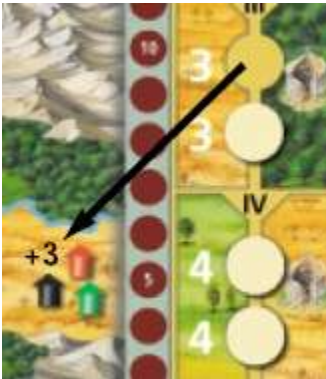
## 5. A falvak értéke

Amikor egy falu megalakul, minden olyan klán, amelyiknek van kunyhója a faluban, annyi pontot kap, ahány kunyhóból a falu áll – függetlenül attól, hogy az adott klánnak hány kunyhója van a faluban.

Két kivétel van ez alól a szabály alól: ha a falu

- kedvező terepen jön létre, a falu értékéhez hozzá kell adni annyi bónusz pontot, amennyit a korszaktáblázat jelez.
- kedvezőtlen terepen jön létre, a faluért egyik klán sem kap semennyi pontot se (se a kunyhókért, se bónusz pontot). A falut alapító játékos azonban ilyenkor is megkapja a bónuszpontot a korszaktáblázatról.

### – 4. példa: Kedvező és kedvezőtlen terep



A 3. korszakban a sztyeppe kedvező terep, ezért a falu 3 bónusz pontot ér.



A rét kedvezőtlen terep a 2. korszakban. Ezért a faluért nem jár pont.

A 12. faluért mindig 5 bónusz pont jár, függetlenül attól, hogy milyen terepen jött létre.

A falu annyi pontot ér, ahány kunyhóból áll, plusz a bónusz pontokat. Ennyivel kell a faluban lévő klánok korongjait előretolni az eredményjelző sávon.

