

TÉMATICKÉ POZADÍ



Ve starší době kamenné (asi před 30.000 – 10.000 př.n.l.) byli lidé především lovci a sběrači. Ještě se neusídlovali natrvalo, nýbrž putovali tam, kde nacházeli potravu. Navzdory mnoha katastrofám, které si lidstvo muselo vytrpět, se lidstvu podařilo rozšířit se téměř po celém světě.



V mladší době kamenné (asi před 12.000 - 2.200 př.n.l.) se lidé začali usazovat. Lidé se prostřednictvím polního hospodářství a chovu dobytka zaopatřovali na jednom stálém místě, které mohli snadněji ubránit proti nepříteli. Díky tomu se v této epoše počet obyvatel zvětšil v doposud nepoznané míře.



V době bronzové (asi 3.300 – 800 př.n.l.) se lidé naučili tavením mědi a cínu vyrábět mnohem tvrdší materiál – bronz. Tento nový odolný materiál se používal jako platidlo. Snadno se převáželo a tak bylo možné shromáždit velké bohatství a založit první významné říše.



Kozy patří mezi první domestikovaná zvířata. Chovaly se pro mléko a maso, jejich kůže se zpracovávaly. Pastervecké národy se s jejich pomocí mohly rozvíjet v oblastech, které nebyly vhodné pro zemědělství.



Na jeskynních malbách starých přes 30.000 let byla nalezena vyobrazení velkých, divoce žijících **koní**. Původně se tato zvířata lovila kvůli jejich masu. Ale kmeny, které koně domestikovaly a uměly na nich jezdit, měly na honech a v bojích velké výhody. Koně se využívali také jako tažná zvířata.



Divoce rostoucí **pšenice** se zpočátku sklízela a konzumovala zasyrova, jako každá jiná rostlina. Kmeny, které žily na severním okraji syrské pouště, byly prvními, které se naučily zúrodnit půdu. Tím, že jiné rostliny vytrhávaly a vysévaly nová semínka, vyrostlo v následujícím roce více pšenice.



Zlato bylo pro pravěké kmeny jedinečné. Bylo odolné vůči větru a nepříznivému počasí, dalo se opracovávat nářadím a tvarovat a bylo díky svému lesku zbožňováno. Tím se zlato stalo v podobě šperků cenným zbožím a platidlem.



Poté, co se lidé naučili ovládat oheň, netrvalo dlouho, než poznali, že kouř je cítit rozdílně, podle toho, co hoří. Mnohé vůně byly vnímány jako obzvláště příjemné a tak se tyto vůně dávaly jako obětní dary bohům. Pálení **kadidla** se stalo důležitým náboženským rituálem.



Pazourky patří mezi nejstarší nástroje dějin lidstva. Používaly se mimo jiné ke kopání, porcování ryb, řezání rostlin a jako zbraně v podobě pěstního klínu a čepele.



Spondylus - mušle (ostnatá ústřice) patřily v minulosti k obchodnímu zboží. Nacházely se v mírných a teplejších mořích a rozšiřovaly se prostřednictvím obchodních cest do dalekých oblastí. Později jejich význam zanikl příchodem nového platidla z bronzu.

Autor:

Rustan Häkansson, narozen v roce 1981, žije se svojí rodinou ve švédském Norköpingu. Vyrůstal na po domácku vyráběných hrách svého tatínka a později hrál všechny druhy moderních společenských her. Po několika letech v branži deskových her se nyní stal vývojářem her na hlavní pracovní poměr. Ve svých hrách se stále a znovu pokouší jít trochu jinými cestami. Ve hře Tribes (Kmeny) se jedná o to, že namísto společného vyložení políček si každý hráč vyloží políčka s krajinou sám. Původně se tato jednoduchá civilizační hra objevila v malém vydání ve švédském nakladatelství Tea Time Productions. Společně s nakladatelstvím Kosmos vyvinul autor novou, zde předloženou verzi.



Redakce: Wolfgang Lüdtkke

Redakční podpora: Kosmos-Team, Peter Neugebauer,

Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Ilustrace: Claus Stephan

Grafika: Antje a Claus Stephan

Autor a nakladatelství děkují všem hráčům, kteří hru otestovali a všem, kteří četli pravidla.

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
www.kosmos.de

Všechna práva vyhrazena.
VYROBENO V NĚMECKU

© 2017 Tea Time Productions



Distributor:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591,
160 00 Praha 6-Vokovice,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz
www.facebook.com/PiatnikCZ



Tribes

ÚSVIT
LIDSTVA

Pro 2 - 4 hráče od 10 let

CÍL HRY

Každý hráč provádí svůj kmen třemi dávnými epochami historie lidstva. Putování začíná ve starší době kamenné, kdy lidé ještě vedli kočovný život a chodili na lov, pokračuje mladší dobou kamennou, ve které se lidé začali usazovat, z lovců a sběračů se pomalu stávali sedláky, rybáři a pastýři. Putování končí v době bronzové, ve které vznikaly první velké říše.

Každý kmen začíná na svém vlastním malém prozkoumaném území. V důsledku své činnosti zvyšuje počet svých příslušníků, zvětšuje svůj známý prostor v krajině a získává přístup k cenným přírodním zdrojům. Pomocí těchto zdrojů získává hráč další

dovednosti, které s sebou přinášejí vítězné body a přístup k dalším pokrokům. Hráč musí však také dbát na to, aby jeho kmen byl dostatečně silný a dokázal přestát i takové události, jako jsou přírodní katastrofy, nemoci a přepadení nepřátel, aby se osvědčil a udržel jako nejúspěšnější kmen.

Hru vyhrává hráč, který má na konci nejvíce vítězných bodů.

OBSAH HRY

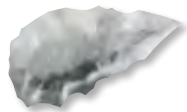
1 hrací deska



60 figurek kmenových příslušníků
(15 od barvy hráče)



1 znamení hráče, který hru začíná



48 dřevěných kostiček kmenů



16 malých kostiček pokroku
(4 od barvy hráče)



15 destiček pokroků (5 různých od každé barvy)



24 destiček s událostmi (8 různých od každé barvy)



6 destiček akcí



50 políček s krajinou (po 10 od každého přírodního zdroje)



89 destiček s medvědími zuby



4 destičky se šipkou



20 destiček s mušlí



1 látkový sáček



1 visačka na sáček



PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou vyjměte opatrně všechny díly z rámu.

- 1.** Visačku umístěte na sáček tak, že provléknete šňůrku dírkou ve visačce (1). Následně prostrčte visačku smyčkou (2). Poté smyčku utáhněte (3).
- 2.** Hrací desku položte doprostřed stolu.
- 3.** Každý hráč obdrží ve své barvě **15 figurek**, **12 dřevěných kostiček kmenů** a **4 kostičky pokroku**. Kromě toho dostane každý hráč **5 mušlí** a **1 destičku se šipkou**.
- 4.** Na každý ze **4 ukazatelů pokroku** položí každý hráč 1 svou **kostičku pokroku**, vždy na **spodní** políčko. Čárky vedle políček udávají intenzitu činností, čísla na políčkách udávají vítězné body na konci hry.
- 5.** **50 políček** s krajinou se vloží do sáčku a dobře zamíchá.
- 6.** Každý hráč začíná na malém prozkoumaném území, každý si vytáhne ze sáčku **3 políčka s krajinou** a položí si je před sebe obrázkem nahoru do tvaru trojúhelníku, tak jak je znázorněno na obrázku. Nezáleží přitom na tom, na jakém místě se nachází která krajina.

UPOZORNĚNÍ: pokud by si hráč vytáhl více políček se stejnou krajinou, pak si smí vytáhnout nová políčka, dokud nezíská **3 různé** krajiny. Ostatní políčka se vrátí zpět do sáčku. Toto platí pouze na začátku hry. Během hry si hráč může vytáhnout stejná políčka s krajinou a všechna si uloží před sebe.

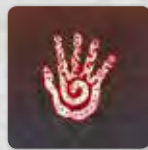
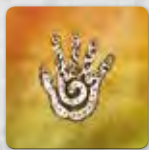
- 7.** **6 destiček akcí** se zamíchá a vyloží obrázkem nahoru do řady na horní okraj hrací desky. To je **řada akcí**.
- 8.** **15 destiček pokroků** se roztřídí podle barev a zamíchají. Jedna náhodná destička od každé barvy se ze hry vyloučí a uloží se do krabice.
- 9.** **4 destičky pokroků od každé barvy** se vyloží na hrací desku. Ve spodní epoše (doba kamenná) se hnědé destičky náhodně rozloží **obrázkem nahoru**. Do prostřední řady (mladší doba kamenná) se položí čtyři zakryté zelené destičky (obrázkem dolů). A do horní řady (doba bronzová) se položí 4 zakryté oranžové destičky.
- 10.** **24 destiček s událostmi** se roztřídí podle barev a zamíchá. Destičky se (po 8 kusech) položí zakryté na hromádku na příslušná políčka hrací desky.
- 11.** Hru začíná nejstarší hráč a dostane **pazourek - znamení hráče, který začíná**. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

UPOZORNĚNÍ: během hry se nemění hráč, který hru začíná. Pazourek slouží k tomu, aby se stále vědělo, u kterého hráče kolo končí.

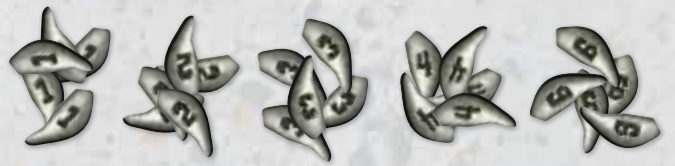
- 12.** **Medvědí zuby** se rozdělí podle hodnot a připraví se do zásoby. **Při hře čtyř** hráčů obdrží třetí a čtvrtý hráč po 1 medvědí zub v hodnotě 1 vítězného bodu. **Při hře tří** hráčů obdrží třetí hráč 1 medvědí zub v hodnotě 1 vítězného bodu a **při hře ve dvou** obdrží druhý hráč 1 medvědí zub v hodnotě 1 vítězného bodu.



8.



12.



ROZLOŽENÍ HRY 4 HRÁČŮ

5.



9.



10.



11.



PRŮBĚH HRY

Nasazení první figurky kmenového příslušníka

Před vlastní hrou nasadí každý hráč svou první figurku na jedno ze svých políček s krajinou. Jako první nasadí figurku začínající hráč, ostatní ho následují ve směru hodinových ručiček.

Tip: hráči by si měli vybírat taková políčka s krajinou, na kterých je vyobrazený stejný přírodní zdroj, jako na destičkách pokroků první epochy. Hráč by si měl vybrat, pokud možno, jiný přírodní zdroj než spoluhráči.

Průběh herního tahu

1. Výběr 1 destičky akce
2. Provedení akce
3. Položení destičky akce na konec řady

Výběr destičky akce

- Hráč, který je na řadě, si **musí** vybrat 1 destičku akcí z řady.
- Pokud se rozhodne pro **první** destičku, pak je akce **zdarma**. Pokud si ale vybere destičku s akcí dále vpravo, musí za ni zaplatit mušlí. Na **každou** destičku, kterou hráč vynechá, musí položit 1 mušli.
- Hráč, který si vybere destičku, na které leží mušle, získává mušli dodatečně po provedení akce.

DŮLEŽITÉ: i když má na začátku každý hráč jen málo mušlí, neměl by se bát tyto mušle použít. Pomohou mu v určitých situacích provést požadovanou akci a nezůstat závislý na náhodném uspořádání destiček v řadě akcí.

- Tři z destiček znázorňují pouze 1 akci. Je to: **přírůstek, pohyb a průzkum**.
- Tři další destičky znázorňují vždy **1 akci a jednu ruku**. Ruka symbolizuje **pokrok**, který hráč může získat. U těchto destiček má hráč na **výběr**, zda chce provést akci nebo získat pokrok. Obojí udělat nemůže.
- Po splnění akce nebo získání pokroku položí hráč destičku až na samý **konec** řady a celou řadu posune směrem doleva, takže nyní leží vpředu další destička.
- Tím jeho tah končí a na řadě je další hráč.



Příklad 1: hráč chce provést akci „přírůstek“. Protože se tato destička nachází v řadě destiček na prvním místě, může si ji hráč vzít zdarma.



Příklad 2: hráč se rozhodl provést „průzkum“. Protože se tato akce nachází až na třetím místě, musí hráč položit mušličku na obě dvě destičky, které leží před jeho zvolenou.



Příklad 3: hráč se rozhodl provést „průzkum“. Protože se tato akce nachází na druhém místě, musí nejprve zaplatit mušli za první destičku. Pokud již leží na zvolené destičce mušle z předchozích tahů, získává je hráč dodatečně po provedení akce.

UPOZORNĚNÍ: v průběhu hry se přidávají do řady destiček akcí také destičky s událostmi, které si hráč může vybrat.

Akce



Přírůstek

Hráč si vezme tolik svých figurek ze zásoby, kolik je uvedeno u jeho kostičky na ukazateli pokroku u „přírůstku“. Čím výše je jeho kostička na tomto ukazateli pokroku, tím více figurek hráč obdrží. Tyto

figurky může hráč libovolně rozmístit na svých políčkách s krajinou, na kterých již figurky stojí. Na prázdná políčka se nové figurky stavět nesmí.



Příklad: ČERNÝ hráč si může vzít 2 figurky. Obě dvě figurky postaví na pole „koza“, na kterém už stojí 1 příslušník kmene. Hráč ale také mohl postavit 1 figurku na pole s kozou a druhého na pole s pšenicí, na kterém se nachází další příslušník kmene.



Pohyb

Hráč získá pro své figurky tolik možností pohybu, kolik udává jeho kostička na ukazateli „pohyb“. Čím výše je jeho kostička na tomto ukazateli pokroku, tím více kroků hráč získá. Tyto kroky může hráč použít pro 1 figurku nebo je může rozdělit mezi více příslušníků kmene. Hráč může také kroky nechat propadnout.



Příklad: ČERNÝ hráč obdrží 3 kroky. Posune 1 figurku o 2 políčka dál a 1 další o jedno políčko.



Průzkum

Hráč si vytáhne ze sáčku tolik políček s krajinou, kolik udává jeho kostička na ukazateli „průzkum“. Čím výše je jeho kostička na tomto ukazateli pokroku, tím více políček s krajinou si hráč může vytáhnout. Poté, co si hráč vytáhl všechna políčka, může je libovolně přiložit ke svým políčkům s krajinou.



Příklad: ČERNÝ hráč si může ze sáčku vytáhnout 2 políčka s krajinou. Vytáhne si 1 pšenici a 1 zlato, obě políčka přiloží.

UPOZORNĚNÍ: políčka s krajinou, která hráč jednou přiloží, už nesmí během hry přesouvat na jiné místo.

Cesty k pokroku

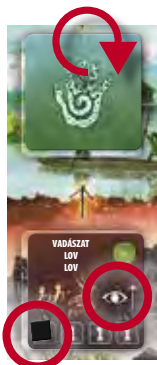
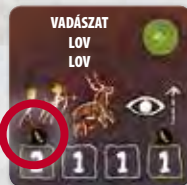


Pokud chce hráč získat pokrok, musí si za tímto účelem vybrat destičku s akcí, na které je znázorněn **symbol „ruky“**.

- Každý hráč musí začínat s pokroky ve **spodní epoše**. Aby hráč mohl získat pokrok, musí disponovat potřebnými přírodními zdroji. K tomu je zapotřebí, aby alespoň **1 příslušník jeho kmene stál na políčku s tímto zdrojem**. Tento zdroj hráč nemusí odevzdávat.
- Hráč nasadí jednu ze svých dřevěných kostiček kmenů na **první volnou pozici** z levé strany na destičce s pokroky na hrací desce a získá zobrazené vítězné body v podobě medvědíků zubů, které sbírá na hromádce před sebou.

UPOZORNĚNÍ: v případě potřeby může hráč medvědí zuby kdykoliv vyměnit. Hráč nemusí svým spoluhráčům vyzrazovat, kolik vítězných bodů má na svém kontě.

- Je-li nad políčkem vyobrazený **„blesk“**, pak se z příslušné hromádky této epochy odkryje destička s událostí, která je na vrchu, přečte se a **položí na konec řady destiček akcí**. Tato událost se provede až ve chvíli, kdy si ji některý z hráčů ve svém tahu vybere.
- Na každé destičce s pokroky se vpravo nachází **symbol pokroku** (symbol se šipkou nahoru). Za ten posune hráč svou **kostičku** na této **lišťě pokroků** o 1 pole nahoru. Tímto může hráč v budoucnu tuto činnost hojněji využít.
- Položí-li hráč jako **první dřevěnou kostičku kmenů** na destičku s pokroky, odkryje se také destička s pokroky ve **výše položené epoše** tak, že nyní se mohou všichni podívat, jaké zdroje budou zapotřebí. Ve druhé **epoše** jsou to **2 stejné** zdroje a ve třetí epoše **3 stejné** zdroje.

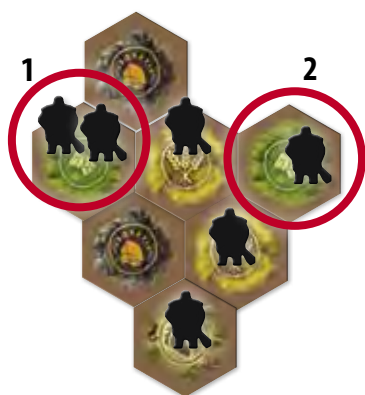


Příklad 1: ČERNÝ hráč si osvojil pokrok „lov“. Je prvním hráčem, který získal tuto dovednost, a proto pokládá svou dřevěnou kostičku kmenu na pole zcela vlevo. Hráč obdrží medvědí zuby v hodnotě 2 bodů, a kromě toho posune svou kostičku na liště pokroků „průzkum“ o 1 políčko nahoru. Následně odkryje destičku s pokroky ve výše položené prostřední epoše. Protože na destičce „lov“ nad jeho kostičkou je znázorněn symbol blesku, odkryje hráč **vrchní destičku s akcí** z hromádky a položí ji na konec řady s destičkami akcí.



Příklad 2: ČERNÝ hráč si osvojil pokrok „vaření“. Protože hnědý a šedý hráč si již tento pokrok osvojili, pokládá hráč svou kostičku na **třetí pole zleva**. Za to získává medvědí zub v hodnotě 1 a 1 krok na liště pokroku „přirůstek“. Protože nad jeho políčkem není znázorněn žádný symbol akce, hráč tentokrát **neodkrývá žádnou destičku s akcí**.

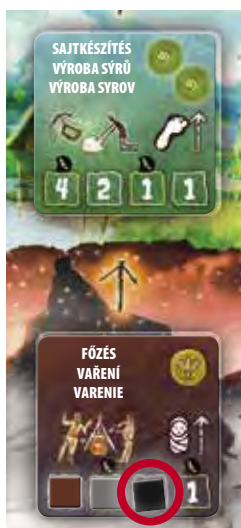
DŮLEŽITÉ: když jsou zapotřebí **2 nebo 3 stejné přírodní zdroje**, musí mít hráč minimálně stejný počet políček s krajinou s tímto druhem zdrojů a na každém z těchto políček musí stát alespoň 1 figurka. Není tedy dostačující, když pro pokrok ve druhé epoše jsou zapotřebí dvě kozy a hráč má na jednom políčku s „kozou“ 2 figurky.



Příklad 3: ČERNÝ hráč si chce osvojit pokrok „výroba sýrů“ a k tomu potřebuje přístup ke 2 kozám. 2 z jeho figurek stojí na políčku s krajinou „koza“. To však není dostačující, protože se musí jednat o dvě rozdílná pole s kozou. Protože má ale hráč ještě 1 figurku na dalším poli s „kozou“, může si tento pokrok osvojit.

- V zásadě platí pro **druhou a třetí epochu**, že hráč zde může získávat pokrok pouze tehdy, pokud již má získané **níže položené** pokroky v předchozích epochách. To znamená, že jedna dřevěná kostička kmene hráče tam už musí ležet.

Pokračování příkladu 3: pokud by si **ČERNÝ** hráč již neosvojil dovednost „vaření“, nebylo by možné, aby získal pokrok „výroby sýra“.



Příklad: kdyby, na rozdíl od předchozího příkladu, neměl **ČERNÝ** hráč své figurky na 2 polích s krajinou „kozy“, mohl by vyčerpat pole s „pšenicí“, aby ji tak využil jako žolíka za chybějící „kozou“. Za tímto účelem hráč otáčí pole s pšenicí na zadní stranu a postaví si na ni svou figurku.

Destičky se šipkou



V zásadě může hráč uskutečnit pokrok pouze tehdy, pokud již vytvořil pokrok v dřívější epoše, která této epoše bezprostředně předchází.

- Jedenkrát ve hře může každý hráč od tohoto pravidla upustit tím, že použije svoji destičku se šipkou.
- Hráč položí svou destičku se šipkou mezi pokrok, na kterém se nachází jeho kostička a jeden diagonální sousední, **právě odkrytý** pokrok. Tímto může hráč získat tento pokrok, i když ještě nemá přímo pod destičkou pokroku svou kostičku.
- Destička se šipkou zůstává poté ležet na místě a od této chvíle ji mohou využívat také další hráči.

DŮLEŽITÉ: každý hráč si smí osvojit každý pokrok **pouze jednou**.

To znamená, že žádný hráč nesmí mít 2 nebo více kostiček kmene na stejné destičce s pokroky.

Využití políček s krajinou jako žolíků

- Nemá-li hráč potřebné zdroje, aby mohl získat pokrok, může na to **čerpat políčka s krajinou**.
- Hráč obrátí na zadní stranu libovolné políčko, na kterém stojí jeden (nebo více) příslušníků kmene a následně tyto figurky postaví zpět na obrácené políčko. Tím je tato krajina až do konce hry vyčerpaná. Figurky ale mohou na vyčerpané pole i nadále vstupovat.

DŮLEŽITÉ: aby bylo možné použít políčko s krajinou jako žolíka, musí se na tomto poli nacházet alespoň 1 člen kmene.

- V **první epoše** může hráč využít 1 vyčerpanou krajinu na **libovolné zdroje**.
- V **druhé a třetí epoše** musí mít hráč alespoň **1 zdroj požadovaného druhu**. Druhý zdroj, nebo ve třetí epoše také třetí zdroj, může hráč nahradit jednou nebo dvěma vyčerpanými krajinami (mohou být různé).



Příklad: **ČERNÝ** hráč si chce osvojit pokrok „tkaní“, aby získal 6 bodů. Hráč splňuje podmínku 3 různých polí s krajinou „kozy“, která jsou obsazena alespoň 1 jeho figurkou. Ale hráč si zatím neosvojil předchozí pokrok „tavení kovů“. Proto položí svoji destičku se šipkou mezi destičky pokroků „výroba sýrů“ a „tkaní“.

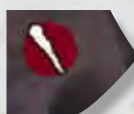
Události



Události se dostávají do hry, když si hráč osvojí pokrok a když se nad destičkou, na kterou hráč položí dřevěnou kostičku kmene, nachází symbol blesku.



Akce se **provede teprve** tehdy, když si hráč **musí vzít z řady akcí** namísto destičky s akcí **destičku s událostí**, anebo si ji hráč dobrovolně vybere. Pokud hráč nechce událost provést, může destičku vynechat a musí, jako u destiček s akcí, na tuto destičku položit mušlí.

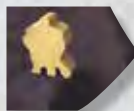


Většina událostí se týká pokroku „**síla**“. Na jedné destičce je vyznačeno „...pokud jsi nejsilnější“ a myslí se tím hráč, který stojí na ukazateli s pokroky „**síla**“ nejvýše. I když je více hráčů „nejsilnějších“, platí událost jen pro hráče, který si destičku vybere ve svém tahu. To samé platí, když je vyznačeno „...pokud jsi nejslabší“.

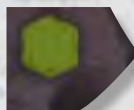
Vezme-li si hráč destičku s událostí, která se ho **netýká**, vyjme se ze hry, aniž by měla nějaký účinek.

Příklad: na destičce je vyznačeno „Ztrácíš 2 vítězné body, pokud jsi nejslabší“. Pokud hráč není na ukazateli síly na posledním místě, pak neztrácí žádné body.

Stojí-li hráči na stejném políčku na ukazateli síly, pak jsou všichni považováni za „nejslabší“ nebo „nejsilnější“.



Pokud hráč ztrácí své figurky, pak odevzdává nejvýše tolik figurek, aby mu vždy jedna zbyla. Svého posledního příslušníka kmene hráč nikdy neztrácí.

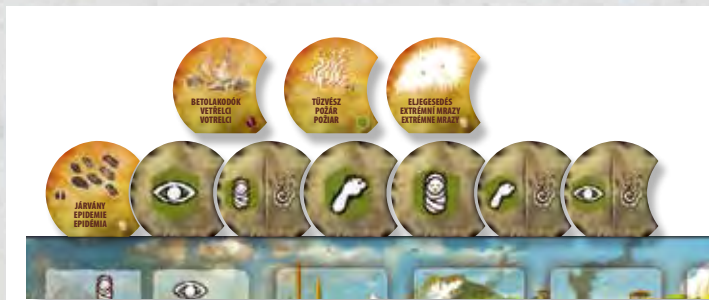


Je-li hráč nucen vyčerpat pole s krajinou, pak se na těchto polích nesmí nacházet žádné jeho figurky. Hráč může otáčet pole, která nejsou obsazena.

Pokud je událost určena **VŠEM** hráčům, odehraje ji jako první hráč, který je na řadě, dále pak ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Poté co je událost provedena, destička s událostí je ze hry venku.

Destičky s událostí z **první a druhé epochy** se **ukládají zpátky do krabice**.



Jedna destička s událostí **třetí epochy** (oranžová) se namísto toho **vyloží vedle hrací desky**, aby bylo vidět, kolik těchto událostí již bylo provedeno, protože určitý počet událostí hru ukončuje.

KONEC HRY

Hra končí v tom kole, ve kterém se uskuteční určitý počet událostí poslední epochy:

Při hře 2 hráčů jsou to 2 události
Při hře 3 hráčů 3 jsou to události
Při hře 4 hráčů 4 jsou to události

DŮLEŽITÉ: událost se musí skutečně vybrat a **provést**. Nestačí jen, pokud se událost odkryje a položí do řady. Poté se rozehrané kolo ještě dohraje, až po hráče, který sedí vpravo od začínajícího hráče s pazourkem. Následně se spočítají vítězné body.

Hodnocení na konci hry

1. Ukazatel s pokroky

Hráč obdrží **6, 3 nebo 1 vítězný bod**, podle toho jak daleko se na ukazateli s pokroky dostane - přírůstek, průzkum a pohyb (viz obrázek).



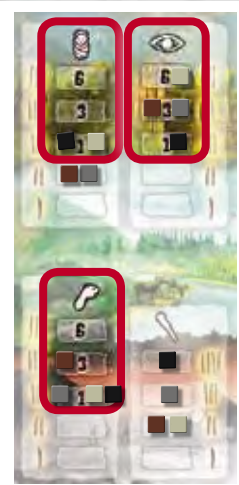
2. Většina figurek příslušníků kmene

2 vítězné body obdrží hráč, který nasadil nejvíce figurek (má tedy nejméně figurek v zásobě).



3. Většina políček s krajinou

2 vítězné body obdrží hráč, který vlastní většinu nevyčerpaných (=neotočených) políček s krajinou.



UPOZORNĚNÍ: pokud mají hráči vyrovnaný stav u figurek příslušníků kmene nebo u políček s krajinou, obdrží všichni zúčastnění hráči **2 vítězné body**.



4. Medvědí zuby

Na závěr každý hráč **sčítá vítězné body** na svých sesbíraných medvědí zubech.

Vítězí hráč, který získal nejvíce vítězných bodů.

Je-li stav vyrovnaný, vyhrává hráč, který má více muší. Pokud by i počet muší byl stejný, pak vyhrává hráč, který vyčerpal méně políček s krajinou. Pokud by stále vítěz nebyl jednoznačný, pak bude vítězů několik.

DALŠÍ PRAVIDLA

V zásobě už nejsou žádné figurky příslušníků kmene

Pokud by se přihodilo, že hráč již nemá v zásobě žádné figurky, protože je právě všechny nasadil, může tento hráč, pokud má přírůstek, místo toho přemístit již nasazené figurky.

V sáčku nejsou žádná políčka s krajinou

Pokud by se přihodilo, že sáček je prázdný, může hráč při průzkumu místo toho znovu otočit vyčerpaná políčka s krajinou, na kterých se nenachází žádné figurky. Pokud by to nebylo možné, hráč se nemůže vydat na průzkum.