

# CHEROKEE

Frédéric Moyersoén játéka

2-4 játékos részére, 10 éves kortól  
játékidő kb. 30 perc

## TARTOZÉKOK

szabályfüzet

106 kártya

- 6 klánkártya
- 72 harcoskártya
- 28 tollkártya

## JÁTÉKÖTLET

Jonaguszka főnök halála után összegyűlik a csiroki törzs, hogy új főnököt válasszanak. Minden klán (a Madár, a Kék, a Vadburgonya, a Szarvas, a Farkas és a Hosszúhaj) azt szeretné, ha közülük kerülne ki az új főnök. Ahogy az az indiánoknál szokás, minél idősebb és bölcsőbb valaki, annál nagyobb befolyással bír (amit a tollak jelölnek); azonban az öregebbek egyszersmind gyengébbek is. A fiatalokban viszont buzog a bizonyítási vágy, és igyekeznek feljebb jutni a törzs hierarchiájában. Amelyik klán a legtöbb tollat szerzi, az jelöli ki az új főnököt.

(Valójában hét csiroki klán volt, de a Festék klán nem szerepel a játékban.)



## A JÁTÉK CÉLJA

Igyekeztek minél magasabbra juttani a törzsi hierarchiában klánotok harcosait.

## A KLÁNOK

Hat klán van, mindegyikben 6-6 férfi és női harcosal. A férfiak ereje 4-9 lehet, a nőké 3-8. A férfiak kicsit erősebbek, de a nők nyerik a döntetleneket.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a klánkártyákat és képpel lefelé mindenkinek osszatok egyet. Saját klánkártyákat nézzétek meg, majd rakjátok le magatok elé képpel lefelé. A felesleges klánkártyákat képpel lefelé rakjátok vissza a dobozba.

Keverjétek meg a harcoskártyákat, és alkosatok belőlük egy olyan piramost, mint ami alant látható (8 szint, a legelső szint 8 lap). Az összes maradék harcoskártyát osszátok ki, képpel lefelé - ezeket vegyétek a kezetekbe.



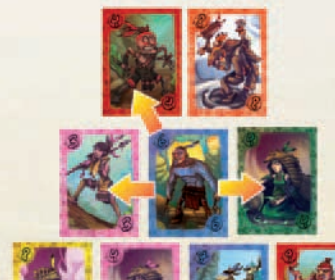
## A JÁTÉK MENETE

Válasszatok egy kezdőjátékost.

Aki a soron van, az először elkerget valakit a piramisból, akinek a helyét betöltik alulról, annak a helyét is, és így tovább; végül az alsó sor üres helyére lerak a játékos egy lapot. Ezután bal oldali szomszédján a sor.

## Elkergetés

Hogy elkergezz valakit, meg kell támadnod egy vele szomszédos, de másik klánba (nem feltétlen a te klánodba) tartozó, erősebb harcosal (nagyobb szám van a kártyáján). Támadni oldalra vagy felfelé lehet, lefelé nem lehet támadni.



*Példa: A kék harcos három irányba támadhat.*

## Közös támadás

Ha a megtámadott szomszédságában két vagy több azonos klánba tartozó harcos van, ezek egyesült erővel támadhatnak. A megtámadott mindig egyedül harcos, nem segítik szomszédos klántagjai.



*Példa: A sárga harcosok egyesült erővel támadnak a vörös harcosra.*

## Öregség

Aki magasabban van, öregebb és gyengébb annál, aki alatta van; akit lentől támadnak, annak ereje 1-gyel csökken. Ha egyesült erővel támadják, és legalább egyvalaki lentől támadja, az ereje lecsökken 1-gyel.



*Példa: A sárga harcos ereje csak 5, amikor lentől megtámadja a rózsaszín harcosnő.*

## Az elkergetés után

A megtámadott harcos kártyáját rakd a dobott lapokhoz, és helyére rakd a támadó lapját. Ha többen is támadtak, a legerősebb támadót rakd oda, egyenlő erőnél közülük a nőt.

## Feltöltés

Ezután a támadó üressé vált helyére kell felraknod az alatta lévő két lap közül az erősebbet; egyenlő erőnél a harcosnő megy feljebb. Ha a két harcos ugyanolyan erős és ugyanolyan neműek, te döntesz, melyiket rakod fentebb.

Ezt addig folytasd, amíg az üres kártyahely "le nem jut" a legelső sorba.

Ekkor a kezeden lévő lapok közül egyet rakj le erre az üres helyre.



*Példa: A kék harcos erősebb a zöld harcosnőnél, így ő jut feljebb.*



*Példa: A két harcos ereje ugyanakkora, de a vörös harcos nő, így ő jut feljebb.*

## A JÁTÉK VÉGE

Miután elfogyott a kezetekből az összes lap, a játék véget ér. A tollkártyákat érték szerint válogassátok szét, és osszátok ki a piramisban lévő harcosoknak:

- 7-est a legfelsőnek
- 6-ost 2. sornak
- 5-öst a 3. sornak
- és így tovább...

A legelső sorban lévőért nem jár toll. Ezután fedjétek fel klánkártyákat, és számoljátok össze, hány tollatok (győzelmi pontotok) van. Akinek a legtöbb, az győzött. Egyenlőség esetén az győz az érintettek közül, akinek több harcosnője van a piramisban.



## Tipp

Figyelj arra, kit támadnak a többiek, hogy rájössz titkolt klánjukra; nagy előny, ha tudod, kikkel kell igazából megküzdened.

## VARIÁNS

Klánkártyátok nyilvános, képpel felfelé van az asztalon, ahogy kint van 2 semleges klánkártya is (3 játékosnál egy, 2 játékosnál két semleges klánkártya képpel lefelé marad). Mind csak saját klánotokkal, illetve a látható semleges klánokkal támodhattok. Egyebekben a szabályok nem változnak.

Illusztrátor: Loic Billau  
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



© 2011 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com