

THE CIRCULAR MARING WORLD

ANTHROPOLOGICAL BOARDGAME | 15+ | 4p | 3h



NAUSIKA



Co-funded by
the European Union

LARPifiers



project 2020-3-PL01-KA205-094937 „Circular Maring World -
Modeling sustainable development in the times of climate crisis”

Ο Κυκλικός Κόσμος των Maring

Οι αυτόχθονες φυλές Maring της νήσου Παπούα ζουν εδώ και 10000 χρόνια σύμφωνα με τους πολιτιστικούς τρόπους των προγόνων τους και σε απόλυτη αρμονία με το φυσικό περιβάλλον. Αντί να κατακτήσουν ο ένας τα εδάφη του άλλου και να ενοποιηθούν σε χώρες, προτίμησαν να διατηρήσουν μια κυκλική ισορροπία ανθρωπών, παραδόσεων και πόρων.

Θα υποδυθείτε μία από τις φυλές, που αγωνίζεται να διατηρήσει την ισορροπία σε καιρούς παγκοσμιοποίησης, η οποία απειλεί να σας βγάλει εκτός ισορροπίας.

Πρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 4 παίκτες και χρόνο παιχνιδιού περίπου 3 ωρών. Βασίζεται στην ακαδημαϊκή έρευνα του Roy Rappaport (Pigs for the Ancestors, 1968, New Haven: Yale University Press) και θα βρείτε πολλές ανθρωπολογικές λεπτομέρειες στην ιστορία, ενώ σε γενικότερο επίπεδο, το Παιχνίδι πραγματεύεται σύγχρονα θέματα υποβάθμισης, κυκλικής οικονομίας και βαθιάς οικολογίας.

Ο ΚΥΚΛΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MARING

Αγαπητέ παίκτη,

Σχεδιάσαμε αυτό το παιχνίδι κατά τη διάρκεια πολλών ετών διασκέδασης και δημιουργικής σκέψης, αφιερώνοντας την καρδιά και το μυαλό μας για να προσφέρουμε κάτι νέο και εξαιρετικό.

Σας παρακαλούμε να εκτιμήσετε την προσπάθειά μας με τον ακόλουθο τρόπο:

Φτιάξτε μια φωτογραφία ενώ παίζετε (είτε τους εαυτούς σας είτε μόνο το παιχνίδι στο τραπέζι σας) και δημοσιεύστε την σε οποιοδήποτε μέσο κοινωνικής δικτύωσης με το hashtag μας και τον σύνδεσμο προς την ιστοσελίδα του έργου, από όπου ο καθένας μπορεί να κατεβάσει την εκτυπώσιμη έκδοση ή να ζητήσει ένα δωρεάν φυσικό αντίγραφο.

www.nausika.eu/maring

[#maring_project](https://www.instagram.com/maring_project)

Αποκτήσατε ή παίξατε αυτό το παιχνίδι δωρεάν χάρη στη **χρηματοδότηση της ΕΕ**, η εκτίμησή σας θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε το εγχείρημα του **σχεδιασμού παιχνιδιών για τη βιώσιμη οικονομία**.

ο υπογράφων

Zbigniew Janczukowicz

Nausika Foundation & Partners

*Zbigniew
Janczukowicz*



Co-funded by
the European Union

LARPifiers



Συγγραφείς

ΚΥΡΙΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ

Zbigniew Janczukowicz (Ζμπύσεκ Τζανσουόκοβιτς)

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Rudolf Miczka (Ρούντολφ Μίτσκα), Piotr Więckowski (Πιότρ Βιετσκοβίτσκι), Patrycja Paula Gas (Πατρίτσια Πάουλα Γκάς),

Alexandros Alexiou (Αλέξανδρος Αλεξίου), Polinikis Paroulias (Πολυνείκης Παπούλιας)

ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Sarah Raslan (Σάρα Ρασιάν), Zorka Krisztics (Ζόρκα Κριζτικς),

Jakub Mularczyk (Γιακούμπ Μουλάρτσικ), Piotr Warzyszyński (Πιότρ Βαρτσισινσκι),
Arkadiusz Pawlik (Αρκάντιους Παβλικ)

TESTING

Odysseus Dallas, Lars Hunnekens, Ivo Valls, Barbara Moś, Piotr Krzystek, Maksymilian Cholawa, Wojciech Nowak, Katarzyna Kania, Michael Maurer, Karolina Gromada, Irene Charakaidi, Jaanika Malla, Antonios Triantafyllakis, Axel Wagner, Leon Schirung, Vasileios Dionysios Zafeiris, Aias Perikles Konstantinidis, Aristeidis Zampetakis, George Adamakis, Oleksandr Shaforostov, Markos Chrysofakis, Theodoros Oikonomou, Angie Bandhosingh, Tomislav Varzil, Mateusz Miczka, Lara Malan-Woodgate, Amy van der Zee, Krištof Malovrh, Maximum Karlsson, Natalia Habrajska, Patryk Wierzchoś & many others



ΣΥΜΒΑΛΟΜΕΝΟΙ

Το παιχνίδι περατώθηκε χάρη στην συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας:

© 2023 [Nausika Foundation](#) (Πολωνία)

© 2023 [Larpifiers AMKE](#) (Ελλάδα)

© 2023 [Fahrten Ferne Abenteuer](#) (Γερμανία)



Co-funded by
the European Union

LARPIFIERS



Συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση, Πρόγραμμα Erasmus+

2020-3-PL01-KA205-094937 “Circular Maring World

- Μοντελοποίηση της βιώσιμης ανάπτυξης σε περιόδους κλιματικής κρίσης”

Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΧΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΧΕΑ μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

Άδεια Creative commons [CC BY-NC-ND](#)



Αυτή η άδεια επιτρέπει στους χρήστες να αντιγράφουν και να διανέμουν το υλικό σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή μόνο σε μη προσαρμοσμένη μορφή, μόνο για μη εμπορικούς σκοπούς και μόνο εφόσον γίνεται αναφορά στον δημιουργό.

Οι φωτογραφίες των ανθρώπων του Maring έγιναν από τον Roy Rappaport (*Pigs for the Ancestors, 1968, New Haven: Yale University Press*) και δημοσιεύτηκαν στο διαδίκτυο για μη εμπορική χρήση από τη Βιβλιοθήκη του UC San Diego:

<https://library.ucsd.edu/dc/collection/bb92848410>

ΤΟ ΠΛΗΡΕΣ ΥΛΙΚΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ



www.nausika.eu/maring

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΡΩΤΗΣΤΕ ερωτήσεις ή ΜΟΙΡΑΣΤΕΙΤΕ ανατροφοδότηση biuro@nausika.eu

ΚΑΤΕΒΑΣΤΕ ή ΛΑΒΕΤΕ το παιχνίδι www.nausika.eu/maring

ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ μας στο Facebook www.facebook.com/Nausika.Foundation

ΚΑΛΕΣΤΕ τον σχεδιαστή απευθείας **0048 518 584 244**



ΕΚΤΥΠΩΣΗ

Αυτό το Εγχειρίδιο έχει βελτιστοποιηθεί για οικιακούς εκτυπωτές (υψηλή αντίθεση, χωρίς φόντο). Εκτυπώστε κατά προτίμηση σε μορφή A5 ή σε χαρτί A4 ως φυλλάδιο. (2 σελίδες σε 1 φύλλο). Μπορείτε να εκτυπώσετε απευθείας από το έγγραφο Google ή από PDF.

A5

Είναι επίσης βελτιστοποιημένο για ανάγνωση απευθείας από κινητά τηλέφωνα (χρησιμοποιήστε την εφαρμογή Google Docs). Μπορείτε να κατεβάσετε τις ελληνικές, γερμανικές και πολωνικές μεταφράσεις του παρόντος εγχειριδίου από τη διεύθυνση:

www.nausika.eu/maring

Όλα τα άλλα στοιχεία του παιχνιδιού είναι διαθέσιμα για λήψη από την ίδια ιστοσελίδα. Εκτυπώστε τα σε μορφή A4, σε πραγματικό μέγεθος, έγχρωμα, σε σκληρό χαρτί. Χρησιμοποιήστε τα πλαίσια για να κόψετε τις κάρτες, τους πίνακες και τις μάρκες. Για να παίξετε το παιχνίδι, αρκεί να εκτυπώσετε τις σελίδες από το 1 έως το 18.

Εκτός από τα υλικά εκτύπωσης, για να παίξετε το παιχνίδι θα χρειαστείτε 4 ζάρια και 17 μάρκες, κατά προτίμηση σε διαφορετικά χρώματα. Θα πρέπει να είναι εύκολο να τα "δανειστείτε" από άλλα παιχνίδια ή να αγοράσετε σε οποιοδήποτε κατάστημα επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Μπορείτε επίσης να επικοινωνήσετε μαζί μας και ίσως να σας τα στείλουμε!

ΥΛΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο Κυκλικός Κόσμος του Maring μπορεί να παιχτεί ως επιτραπέζιο παιχνίδι, αλλά και να διαβαστεί ως ιστορία. Η ιστορία χωρίζεται σε 72 κάρτες άμεσες και γεγονότων, οι οποίες είναι τυπωμένες με πλάγια γράμματα. Δεν είναι απαραίτητες για τη διαχείριση των πόρων στο παιχνίδι, αλλά σίγουρα θα προσθέσουν ένα βαθύτερο επίπεδο στην εμπειρία σας (μπορείτε επίσης να τις διαβάσετε απευθείας στο [Γλωσσάριο](#)).

Ομοίως, σε αυτή την Οδηγία, υπάρχουν επίσης αφηγηματικά μέρη, γραμμένα με *πράσινη πλάγια γραφή*, τα οποία θα σας εξηγήσουν την ανθρωπολογική σημασία των αφηρημένων μηχανισμών που θα βρείτε μέσα στο παιχνίδι.

Η Παπούα είναι ένα μοναδικό νησί. Ο συνδυασμός παραγόντων όπως η θερμοκρασία, η υγρασία και το υψόμετρο με τους τύπους των τοπικών οικόσιτων φυτών και ζώων, δημιούργησε μια μοναδική οικολογική θέση. Σε αυτό το νησί, ο ανθρώπινος πληθυσμός έχει φτάσει στο βέλτιστο μέγεθος και πυκνότητα πριν από χιλιάδες χρόνια και στοχεύει στη διατήρησή του και όχι στην επέκτασή του. Με άλλα λόγια, στην Παπούα, το να μεγαλώνεις πολύ είναι εξίσου επιβλαβές με το να γίνεσαι πολύ μικρός.

Υπάρχουν 3 είδη πόρων στο παιχνίδι: ΑΝΘΡΩΠΟΙ, ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, ΠΟΥΛΙΑ. Κάθε πόρος μετράτε με βάση την παρακάτω κλίμακα:

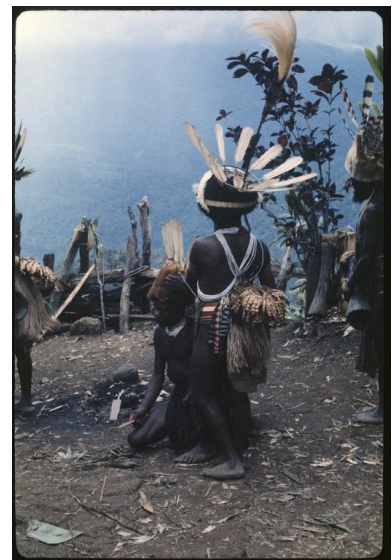


ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Ο ανθρώπινος πληθυσμός της φυλής. Οι φυλές Maring ζουν στα δυσπρόσιτα υψίπεδα της νήσου Παπούα, κάθε φυλή μιλάει τη δική της διάλεκτο, αλλά μοιράζεται παρόμοιο πολιτισμό και παράδοση. Μια φυλή αποτελείται από περίπου 80 έως 600 εκατοντάδες άτομα.

ΠΟΛΥ ΛΙΓΟΙ, ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Κάτω από έναν κρίσιμο αριθμό, μια φυλή θα αποσταθεροποιηθεί. Δεν είναι δυνατόν να μεγαλώνουν παιδιά και να οργανώνονται βάρδιες στους κήπους. Μια τέτοια ομάδα θα ενσωματωνόταν σύντομα σε άλλες φυλές ή απλώς θα διασκορπιζόταν χαοτικά στα δάση σε αναζήτηση άγριας τροφής.

ΠΟΛΛΟΙ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Οι άνθρωποι γίνονται ξένοι μέσα σε μια φυλή, εμφανίζονται συγκρούσεις λόγω σύγχυσης, κλοπής και δυσπιστίας. Η λήψη αποφάσεων γίνεται χαοτική, οι άνθρωποι συνήθιζαν απλώς να συναντιούνται όλοι μαζί και να συζητούν τα θέματα, αλλά τώρα είναι δύσκολο να ακούσεις τους πάντες σε ένα τέτοιο πλήθος.



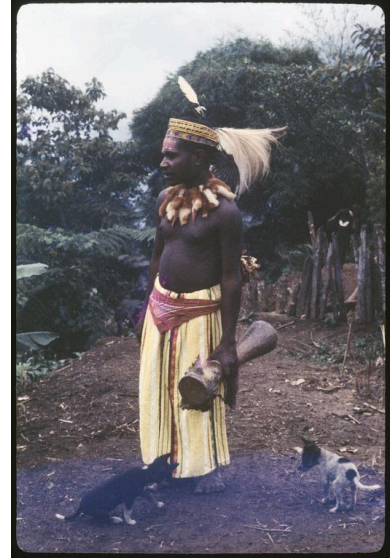


ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ

Μεγάλα εξημερωμένα ζώα, τα οποία ήρθαν στην Παπούα πριν από μερικές χιλιάδες χρόνια και από τότε διατηρούν έναν κρίσιμο ρόλο στον τοπικό πολιτισμό, την οικονομία, τη θρησκεία και τη διατροφή, συμπεριλαμβανομένου της διάσημης γιορτής των Γουρουινών (που ονομάζεται η τελετουργία ΚΑΙΚΟ στο παιχνίδι).

ΠΟΛΥ ΛΙΓΑ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Χωρίς τα γουρούνια, οι άνθρωποι θα στερούνταν την κύρια πηγή πρωτεϊνών υψηλής ποιότητας, η οποία δεν είναι διαθέσιμη μέσα στο σύνολο των τοπικών καλλιεργειών της Παπούα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα μειωμένη ανοσία σε ασθένειες, στρεβλές εγκυμοσύνες και μη ανεπτυγμένη σωματική ανάπτυξη των παιδιών.

ΠΟΛΛΑ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Τα γουρούνια συνήθως διατηρούνται μέσα στο χωριό, κάτω από τα σπίτια που υψώνονται πάνω από το έδαφος πάνω σε ξύλινους στύλους. Σε μεγαλύτερες ομάδες, γίνονται βίαια και ορμητικά. Σπάζουν τους φράχτες και τρέχουν τριγύρω προκαλώντας όχι μόνο ζημιές σε κατασκευές και κήπους, αλλά και βίαιες συγκρούσεις μεταξύ των ιδιοκτητών τους.



ΠΟΥΛΙΑ

Οι μάρκες "πουλιών" συμβολίζουν κάθε είδους τοπικά αγαθά κύρους και καλλιτεχνικής αξίας: διακοσμητικά εργαλεία, πολύχρωμα φτερά, εορταστικά φτερά, μέχρι και πραγματικά πουλιά κλειδωμένα σε κλουβιά. Μετά τον πόλεμο, είναι έθιμο να στέλνετε δώρα ευγνωμοσύνης στους συμμάχους που σας βοήθησαν και δώρα αποζημίωσης στις οικογένειες των σκοτωμένων πολεμιστών.

ΠΟΛΥ ΛΙΓΑ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Έλλειψη "πουλιών" σημαίνει πολιτιστική φτώχεια, έλλειψη σεβασμού, αδυναμία σύναψης εμπορικών και γαμήλιων σχέσεων με άλλες φυλές.

ΠΟΛΛΑ ΦΕΡΝΟΥΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ. Προκύπτουν εσωτερικές συγκρούσεις σχετικά με την ιδιοκτησία, καθώς και προβλήματα με την αποθήκευση και την προστασία τους από κλοπές. Αρχίζει να αναπτύσσεται μια κοινωνική ομάδα αργόσχολων και ιδιοκτητών. Επιπλέον, εμφανίζεται πληθωρισμός - οι μεγάλες ποσότητες αγαθών γενικά μειώνουν την κοινωνική και συναισθηματική αξία των αγαθών ειδικότερα.



Πριν παίξετε το παιχνίδι, μπορείτε να μεταβείτε πρώτα στους [ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ](#) (σελίδα 24)

ΣΤΗΣΙΜΟ

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, ανοίξτε το κουτί και τοποθετήστε όλα τα στοιχεία στο τραπέζι.

Αυτό θα σας πάρει λιγότερο από 5 λεπτά. Ένα τραπέζι 1x1m θα πρέπει να είναι αρκετό.

1. Μοιράστε και τα 4 ταμπλό φυλών στους παίκτες.
2. Κάθε παίκτης θα πρέπει να βρει τις ακόλουθες κάρτες και να τις τοποθετήσει κοντά στο ταμπλό της φυλής του:
3. Κάρτα πνεύματος στο χρώμα της φυλής τους (συγκεκριμένη για κάθε παίκτη)
4. Κάρτα πολέμου/ειρήνης (ίδια για κάθε παίκτη)
5. Σκονάκια Κανόνων (ίδια για κάθε παίκτη)
6. Χωρίστε τις υπόλοιπες κάρτες σε 2 τράπουλες (Γεγονότα - πράσινο, Άμεσες κάρτες - βιολετί), ανακατέψτε τις και τοποθετήστε τις στο τραπέζι με την όψη προς τα πάνω.

Τοποθετήστε τις ξύλινες μάρκες των ΑΝΘΡΩΠΩΝ (στο χρώμα της κάθε φυλής), των ΓΟΥΡΟΥΝΙΩΝ(ροζ), των ΠΟΥΛΙΩΝ (μοβ) στους πίνακες των φυλών σύμφωνα με τις αρχικές τιμές, οι οποίες καθορίζονται στον πίνακα κάθε παίκτη.

Τοποθετήστε τον Τροχό της Εποχής στο κέντρο του τραπεζιού, τοποθετήστε τα πιόνια ΑΝΘΡΩΠΟΙ

(1 για κάθε Φυλή, στα χρώματά τους) στο πεδίο "1" και ένα μαύρο δείκτη στη μέση.

Διπλώστε τις φιγούρες χαρακτήρων στη μέση και τοποθετήστε τες μέσα σε ένα ανοιχτό κουτί του παιχνιδιού, τοποθετήστε το κουτί κοντά στον Τροχό των Εποχών.



ΚΑΝΟΝΕΣ

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για σταθερό αριθμό 4 παικτών:



Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος τις 9 πέτρες Ringgi κερδίζει το παιχνίδι.

Οι παίκτες παίζουν με τη φορά των δεικτών του ρολογιού, ο ένας μετά τον άλλο.

Κάθε γύρος πρέπει να παίζεται σύμφωνα με τις ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΟΥ

(που περιγράφονται παρακάτω και στα Σκονάκια Κανόνων).

Γεγονότα, Άμεσες Κάρτες και Εποχές με τυχαίο στόχο ή αποτέλεσμα θα πρέπει να επιλύονται με ρίψη των ζαριών.



Κάθε φορά που ρίχνεται ξανά ένα ζάρι, πρέπει να εφαρμόζεται το τελευταίο αποτέλεσμα.

Το όριο των στιγμιαίων καρτών στο χέρι είναι 2 για κάθε παίκτη.

Δεν μπορείτε να τραβήξετε άλλη κάρτα αν το χέρι σας είναι γεμάτο.

ΕΚΚΙΝΗΣΗ!

Ένας εθελοντής ή ένας τυχαίος παίκτης ξεκινά το παιχνίδι.



Τα πνεύματα είναι ΕΝΕΡΓΑ κατά την έναρξη του παιχνιδιού.

Κατά την έναρξη, ο Τροχός των Εποχών ΔΕΝ είναι ΕΝΕΡΓΟΣ. Θα ενεργοποιηθεί για πρώτη φορά όταν μια ενέργεια, μια στιγμιαία ενέργεια ή ένα συμβάν σας πει να επιλέξετε μια εποχή.



ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΟΥ

Παίξτε κάθε γύρο σύμφωνα με τις Φάσεις Γύρου. Περνάτε από όλους τους γύρους με την καθορισμένη σειρά. Θα βρείτε αυτές τις πληροφορίες στο Σκονάκι Κανόνων σας.

ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΟΥ	
1. ΓΕΓΟΝΟΤΑ	Τραβήξτε 2 Κάρτες Γεγονότων και επιλύστε τις με οποιαδήποτε σειρά.
2. ΔΡΑΣΗΣ	Έχετε 3 Πόντους Δράσης για να ξοδέψετε όπως θέλετε: - στείλτε έναν επιλεγμένο χαρακτήρα σε μια επιλεγμένη φυλή (κόστος: 2π) - επίθεση σε άλλη φυλή (κόστος: 2π) - επίκληση τελετουργίας (κόστος: 2π) - τραβήξτε μια στιγμιαία κάρτα (κόστος: 1π) - ενεργοποιήστε το πνεύμα σας (κόστος: 1π) - ρίξτε για τον Τροχό των Εποχών (κόστος: 1π)
3. ΑΝΑΠΤΥΞΗ	Προσαρμόστε τους Πόρους σας ανάλογα με την ΑΝΑΠΤΥΞΗ σας (ελέγξτε το Δείκτη Ειρήνης/Πολέμου) και την επίδραση των Χαρακτήρων στο ταμπλό της φυλής σας.
4. ΕΛΕΓΧΟΣ	Ελέγξτε την τρέχουσα θέση των πόρων σας και: - Λαμβάνεται 1 πέτρα Ringgi για κάθε πόρο που είναι στο ΜΠΛΕ - Χάνετε 1 πέτρα Ringgi για κάθε πόρο που είναι στο ΚΟΚΚΙΝΟ - αν ένας πόρος είναι στο ΚΙΤΡΙΝΟ - δεν συμβαίνει τίποτα



ΠΕΤΡΕΣ RINGGI



Οι πέτρες Ringgi αντιπροσωπεύουν την παράδοση Maring και την έγκριση των προγόνων. Μόνο οι πιο σεβαστοί σαμάνοι μπορούν να τις ζωγραφίσουν, οι απλοί άνθρωποι δεν μπορούν καν να τις αγγίξουν. Αυτά τα αντικείμενα φυλάσσονται από τους πρεσβύτερους στην τελετουργική καλύβα και αποκαλύπτονται στο λαό μόνο κατά τη διάρκεια των μεγαλύτερων γιορτών ή σε κρίσιμα σημεία λήψης αποφάσεων.

Τα πεδία από το 1 έως το 9 στον εσωτερικό δακτύλιο του τροχού των εποχών υποδεικνύουν τις πέτρες Ringgi. Κάθε παίκτης ξεκινά με 1 πέτρα Ringgi.

Κάθε φορά που **παίρνετε ή χάνετε** μια πέτρα Ringgi, μετακινείτε το σύμβολο σας **πάνω ή κάτω** στον δακτύλιο.

Δεν είναι δυνατόν να πέσετε κάτω από 1 πέτρα. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει τις 9 Πέτρες κερδίζει το παιχνίδι.

Μπορείτε να αποκτήσετε πέτρες Ringgi από:

- θετικό έλεγχο των πόρων,
- κερδίζοντας έναν πόλεμο,
- κερδίζοντας μια τελετουργία,
- αποτέλεσμα γεγονότων και στιγμιαίων γεγονότων.

Μπορείτε να χάσετε πέτρες Ringgi από:

- αρνητικό έλεγχο πόρων,
- αποτέλεσμα γεγονότων και άμεσων καρτών.



ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

Οι Κάρτες Γεγονότων αντιπροσωπεύουν ό,τι συμβαίνει στον κόσμο των Φυλών Maring, ανεξάρτητα από τα σχέδια και τις αποφάσεις τους.

Τα γεγονότα προκαλούν ένα μοναδικό και άμεσο αποτέλεσμα.

Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, το αποτέλεσμα ισχύει για τον παίκτη που τράβηξε την κάρτα.

Μόλις τραβηχτεί η Κάρτα Γεγονότος, είναι πολύ αργά για να εκτελέσετε οποιεσδήποτε Ενέργειες που προηγούνται.

Η Φυλή Ogea μπορεί να χρησιμοποιήσει το Πνεύμα της για να αγνοήσει ολόκληρο το αποτέλεσμα μιας Κάρτας Γεγονότων που τραβήχτηκε από οποιονδήποτε παίκτη, αλλά πρέπει να το πει και να το κάνει γρήγορα!

Μόλις επιλυθεί το αποτέλεσμα, πετάξτε την κάρτα (βάλτε την σε άλλη στοίβα, με κείμενο προς τα πάνω).



ΑΜΕΣΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Οι Άμεσες Κάρτες αντιπροσωπεύουν στρατηγικές δραστηριότητες που μπορούν να σχεδιαστούν και να εκτελεστούν από τις Φυλές Maring.

Όταν τραβάτε μια Άμεση Κάρτα, πάρτε την στο χέρι σας, χωρίς να την δείξετε σε άλλους.

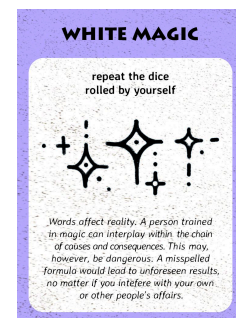
Το όριο των Άμεσων Καρτών στο χέρι είναι 2 για κάθε παίκτη. Δεν μπορείτε να τραβήξετε άλλη Κάρτα αν το χέρι σας είναι γεμάτο.

Οι Άμεσες Κάρτες (ή απλά "Άμεσες") μπορούν να παιχτούν οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των γύρων των άλλων παικτών.

Για να παίξετε μια Άμεση Κάρτα, ρίξτε την στο τραπέζι και ανακοινώστε την λέγοντας δυνατά τον τίτλο της. Μόλις ειπωθεί δυνατά το όνομα της Άμεσης, το αποτέλεσμα πραγματοποιείται αμέσως.

Σε περίπτωση που μερικοί παίκτες ανακοινώσουν τις άμεσες κάρτες τους την ίδια στιγμή, οι άμεσες κάρτες επιλύονται με τη σειρά του ποιος είπε πρώτος το όνομα της κάρτας του.

Η Φυλή Tsembaga μπορεί να χρησιμοποιήσει το Πνεύμα της για να αγνοήσει ολόκληρο το αποτέλεσμα μιας Άμεσης Κάρτας που παίζεται από οποιονδήποτε παίκτη, αλλά πρέπει να το πει και να το κάνει γρήγορα!



ΠΝΕΥΜΑΤΑ

Κάθε φυλή έχει ένα τοπικό Πνεύμα, που ζει σε ένα ιερό στο πλάι του χωριού. Τα πνεύματα των προγόνων κατοικούν εκεί, γεγονός που το καθιστά ένα ιδιαίτερο μέρος μνήμης και παράδοσης. Το Πνεύμα μπορεί να προστατεύει τη Φυλή από κακά πράγματα που συμβαίνουν, αλλά μόνο αν το καταφύγιο συντηρείται καλά από τους χωρικούς.



Το Πνεύμα αντιπροσωπεύεται από μια **Κάρτα Πνεύματος**, στην οποία περιγράφεται η μοναδική του δύναμη. Αν η πλευρά ΕΝΕΡΓΟ της κάρτας είναι εμφανής, ο παίκτης μπορεί να γυρίσει την κάρτα ανά πάσα στιγμή για να χρησιμοποιήσει τη δύναμή του.

Εάν η πλευρά ΕΞΑΝΤΛΗΜΕΝΟ της κάρτας είναι εμφανής, ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δύναμή του. Είναι δυνατό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να ενεργοποιήσετε το εξαντλημένο Πνεύμα (να

αναποδογυρίσετε την κάρτα) ξοδεύοντας Πόντους Δράσης ή από κάποιες Κάρτες Γεγονότων ή Άμεσες.

ΕΠΟΧΕΣ

Οι Εποχές αντιπροσωπεύουν διαφορετικές περιόδους της κυκλικής ιστορίας του Maring.

Υπάρχουν 6 διαφορετικές Εποχές, οι οποίες περιγράφονται στον Τροχό των Εποχών.

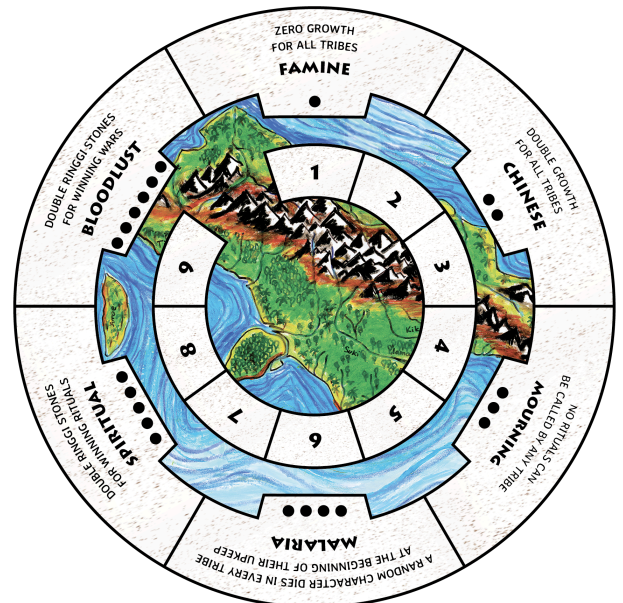
Κάθε Εποχή εισάγει έναν οικουμενικό τροποποιητή στους κανόνες του παιχνιδιού. Ο τροποποιητής διαρκεί όσο διαρκεί η Εποχή.

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού, ο Τροχός των Εποχών ΔΕΝ είναι ενεργός, πράγμα που σημαίνει ότι δεν εφαρμόζεται κανένας τροποποιητής έως ότου κάτι προκαλέσει μια ζαριά για τον Τροχό των Εποχών.

Οι Εποχές αλλάζουν λόγω διαφόρων καρτών, ενεργειών και ικανοτήτων.

Δεν υπάρχει σταθερή διάρκεια μιας Εποχής, μπορούν να εμφανίζονται μετά την άλλη με οποιαδήποτε σειρά.

Αν η ίδια Εποχή επανέλθει από το αποτέλεσμα του ζαριού, η επίδρασή της συνεχίζεται.

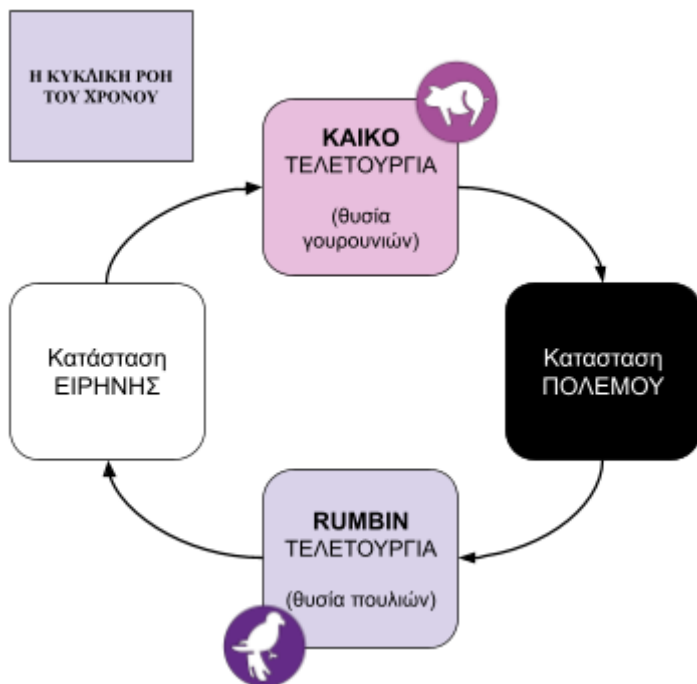


ΤΕΛΕΤΟΥΡΓΙΕΣ

Υπάρχουν δύο τελετουργίες στον κυκλικό κόσμο του Maring: **ΚΑΙΚΟ** (θυσία γουρουινιών) και **RUMBIN** (θυσία πουλιών).

Η κλήση μιας Τελετουργίας είναι μία από τις πιθανές ενέργειες που μπορείτε να κάνετε κατά τη Φάση Δράσης της σειράς σας.

Η έξυπνη χρήση αυτής της ενέργειας μπορεί να οδηγήσει στη νίκη στο παιχνίδι. Επιτρέπει όχι μόνο την άμεση απόκτηση λίθων Ringgi, αλλά και την εξισορρόπηση των πόρων σας βραχυπρόθεσμα (άμεση θυσία) και μακροπρόθεσμα (διαχείριση της ανάπτυξης).



ΠΛΕΙΟΔΟΣΙΑ

Όταν καλείτε μια τελετουργία, πείτε δυνατά το όνομά της και δηλώστε έναν αριθμό ΓΟΥΡΟΥΝΙΩΝ ή ΠΟΥΛΙΩΝ που θέλετε να θυσιάσετε (ελάχιστο = 1, μέγιστο = όλα όσα έχετε αυτή τη στιγμή).

Στη συνέχεια, οι άλλοι παίκτες μπορούν να δηλώσουν μεγαλύτερο αριθμό ΓΟΥΡΟΥΝΙΩΝ ή ΠΟΥΛΙΩΝ, όπως σε μια δημοπρασία (σημειώστε ότι δεν μπορούν να προσφέρουν περισσότερα από όσα έχουν αυτή τη στιγμή). Η πλειοδοσία συνεχίζεται δεξιόστροφα μέχρι να γίνει η τελευταία προσφορά.

Όταν μια ειδική ικανότητα σας δίνει X επιπλέον πόντους στην τελετουργική προσφορά, αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να προσφέρετε X περισσότερα ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ ή ΠΟΥΛΙΑ από όσα

έχετε αυτή τη στιγμή. Αν κερδίσετε την πλειοδοσία, θα θυσιάσετε X λιγότερα ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ ή ΠΟΥΛΙΑ από όσα δηλώσατε στην προσφορά.

Εάν κατά τύχη το συνολικό ποσό των θυσιασμένων ΓΟΥΡΟΥΝΙΩΝ ή ΠΟΥΛΙΩΝ είναι μεγαλύτερο από αυτό που έχει ο παίκτης αυτή τη στιγμή, τότε το ποσό αυτό πηγαίνει στο 0.

ΟΦΕΛΗ

Ο παίκτης που κέρδισε την πλειοδοσία έχει τα ακόλουθα αποτελέσματα:

- θυσιάζει τον δηλωθέντα αριθμό ΓΟΥΡΟΥΝΙΩΝ ή ΠΟΥΛΙΩΝ,
- παίρνει 1 πέτρα Ringgi,
- αναποδογυρίζει την κάρτα ΠΟΛΕΜΟΥ/ΕΙΡΗΝΗΣ.

ΤΕΛΕΤΟΥΡΓΙΕΣ ΩΣ ΚΩΔΙΚΑΣ ΦΥΛΩΝ

Οι φυλές *Maring* της Παπούα ζουν σε κυκλική ροή του χρόνου. Ίσως γι' αυτό κατάφεραν να διατηρήσουν την ισορροπία με το φυσικό τους περιβάλλον για χιλιάδες χρόνια.

Οι τελετουργίες αποτελούν σημαντικό μέρος του πολιτισμού τους, το νόημά τους γίνεται αντιληπτό σε ατομικό και κοινωνικό επίπεδο, όπως τα Χριστούγεννα ή οι καλοκαιρινές διακοπές στον ευρωπαϊκό πολιτισμό.

Μόνο οι έρευνες ανθρωπολόγων, όπως ο *Roy Rapparort*, αποκαλύπτουν κρυμμένα οικονομικά και περιβαλλοντικά στρώματα των τελετουργιών των *KAIKO* και *RUMBIN*:

Οι εκδηλώσεις αυτές επιτρέπουν σε μια κοινωνία να αναδιανείμει, να χρησιμοποιήσει και να επαναχρησιμοποιήσει τους πόρους της και, επομένως, να απαλλαγεί από πόρους που διαφορετικά θα γίνονταν βάρος.

Διαθέτουμε, στον XXI αιώνα, αποτελεσματικούς πολιτιστικούς κώδικες που μας επιτρέπουν να αντιμετωπίσουμε οργανωμένα την υπερπαραγωγή και τον καταναλωτισμό;



Το RUMBIN είναι ένα τελετουργικό της Ειρήνης. Το "**Rumbin**" είναι επίσης το Δέντρο της Ειρήνης. Αυτό το δέντρο είχε ξεριζωθεί ενώ είχε ξεκινήσει ο πόλεμος. Οι ψυχές των πολεμιστών είχαν μαγευτεί σε αυτό το Δέντρο, δίνοντάς τους θάρρος και ακόμη και αθανασία. Μετά τον πόλεμο, το Δέντρο επιστρέφει στο έδαφος και οι ψυχές απελευθερώνονται πίσω στα σώματα. Κατά τη διάρκεια του πολέμου, οι πολεμιστές ήταν ενσωματωμένοι με ισχυρά ταμπού - δεν μπορούσαν να φάνε πολλά είδη φαγητού και δεν μπορούσαν να αγγίξουν τις γυναίκες τους. Τώρα, μετά το τελετουργικό **Rumbin**, απελευθερώνονται από αυτούς τους περιορισμούς.



Το KAIKO είναι μια μεγάλη γιορτή όπου τα γουρούνια αφιερώνονται στα πεινασμένα πνεύματα των προγόνων. Οι γηραιότεροι της φυλής μοιράζουν παχιά κομμάτια κρέατος σε επιλεγμένους πολεμιστές, αρχηγούς και άλλους άνδρες με αρετή. Άνδρες όλων των ηλικιών, ντυμένοι με τις καλύτερες στολές τους, βαμμένοι με πολύχρωμα τατουάζ, χορεύουν ξέφρενα για πολλές ώρες για να επιδείξουν τη ζωτικότητα τους. Οι γυναίκες στέκονται στην άκρη, παρακολουθούν το θέαμα και διαλέγουν τους συντρόφους τους για τη νύχτα ή για τη ζωή. Λέγεται ότι όσοι "ήρθαν να χορέψουν μαζί μας" θα πρέπει να έρθουν και να "πολεμήσουν μαζί μας" σε καιρό πολέμου.



ΠΟΛΕΜΟΣ

Ο πόλεμος αντιπροσωπεύει τις φυσικές συγκρούσεις μεταξύ των φυλών.

Εάν βρίσκεστε σε κατάσταση ΠΟΛΕΜΟΥ (η κάρτα ΠΟΛΕΜΟΥ/ΕΙΡΗΝΗΣ είναι στη μαύρη πλευρά), μπορείτε να επιτεθείτε σε οποιαδήποτε άλλη φυλή, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που βρίσκονται σε κατάσταση ΕΙΡΗΝΗΣ.

Ο πόλεμος είναι ένα θορυβώδες πράγμα: οι παίκτες ενθαρρύνονται να μιλούν, να διαπραγματεύονται, να φωνάζουν και να εξαπατούν λεκτικά ο ένας τον άλλον.

Αφού κηρυχθεί η αρχική επίθεση μεταξύ δύο οποιωνδήποτε παικτών, οι υπόλοιποι παίκτες (συμπεριλαμβανομένων εκείνων που βρίσκονται σε ΕΙΡΗΝΗ) μπορούν να αποφασίσουν να ενταχθούν σε οποιαδήποτε από τις πλευρές του ΠΟΛΕΜΟΥ ως σύμμαχοι.

ΦΥΛΕΤΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ. Δεν υπάρχει τρόπος να πολεμήσετε σε έναν ΠΟΛΕΜΟ αν ο πόρος ΑΝΘΡΩΠΟΙ βρίσκεται στο κάτω κόκκινο όριο. Φυλές με 6 ή λιγότερους ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ δεν μπορούν να επιτεθούν σε άλλους, δεν μπορούν να δεχτούν επίθεση και δεν μπορούν να ενταχθούν ως σύμμαχοι.

ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ (ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα)

1. ΣΥΜΜΑΧΟΙ

- 1.1. Κάθε παίκτης μπορεί να ενταχθεί είτε στον επιτιθέμενο είτε στον αμυνόμενο, μέχρι να μην υπάρχουν άλλοι σύμμαχοι πρόθυμοι να ενταχθούν.
- 1.2. Ο αρχικός αμυνόμενος και επιτιθέμενος γίνονται οι αρχηγοί της συμμαχίας τους.

2. ΜΑΧΗ

- 2.1. Κάθε αρχηγός ρίχνει ένα ζάρι.
- 2.2. Εάν η ζαριά ήταν ΙΣΟΠΑΛΙΑ -> ο αρχηγός κάθε συμμαχίας μπορεί να αποφασίσει να ΑΠΟΧΩΡΗΣΕΙ από τον πόλεμο χωρίς συνέπειες (τέλος του ΠΟΛΕΜΟΥ, κανείς δεν κερδίζει). Εάν και οι δύο πλευρές αποφασίσουν να συνεχίσουν να πολεμούν, επιστρέψτε στο σημείο 2.1.
- 2.3. Εάν η ζαριά δεν ήταν ΙΣΟΠΑΛΙΑ -> η πλευρά με τη μικρότερη ζαριά παίρνει τη διαφορά μεταξύ των ζαριών ως ΑΠΩΛΕΙΕΣ (χάνει τόσους ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ). Ο αρχηγός της συμμαχίας αποφασίζει για την κατανομή των ΑΠΩΛΕΙΩΝ μεταξύ των συμμάχων.
- 2.4. Ο αρχηγός της συμμαχίας που υπέστη ΑΠΩΛΕΙΕΣ αποφασίζει: είτε να παραιτηθεί και να χάσει τον ΠΟΛΕΜΟ είτε να συνεχίσει να μάχεται (τότε επιστρέφει στο σημείο 2.1).

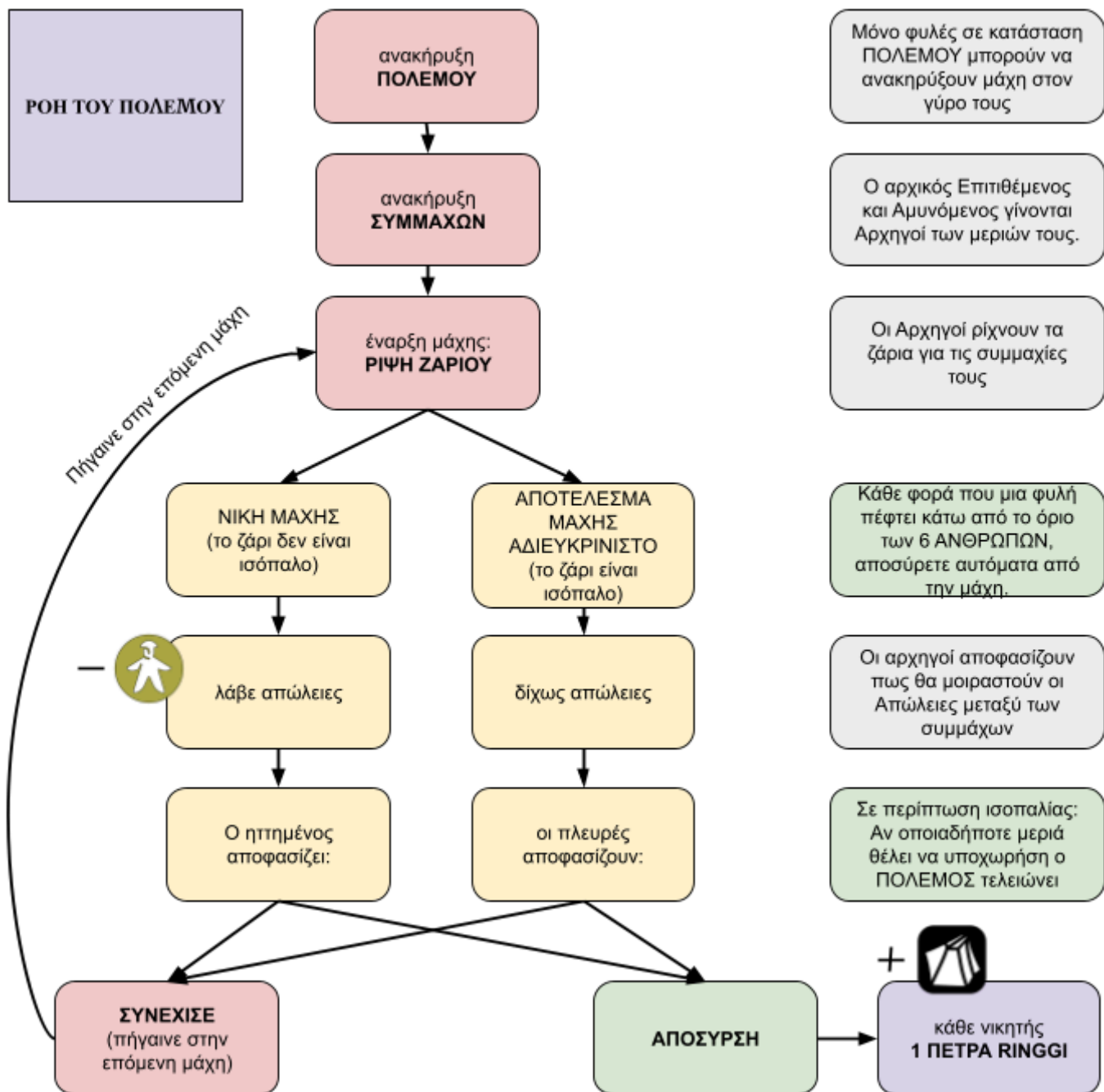
3. ΛΑΦΥΡΑ ΠΟΛΕΜΟΥ

Όλες οι φυλές που είναι στην πλευρά των νικητών στο τέλος του πολέμου, παίρνουν από 1 πέτρα Ringgi η καθεμία.

Οι χαμένες φυλές δεν χάνουν τις πέτρες.



Η ίδια δομή απεικονίζεται οπτικά παρακάτω.



Ο πόλεμος μεταξύ των φυλών Maring διέπεται από έναν αυστηρό πολιτιστικό κώδικα. Χρειάζονται μερικές ημέρες (ή εβδομάδες) για να αποφασιστεί ποιος πολεμά με ποιον. Οι πολεμιστές υποβάλλονται σε περίοδο νηστείας και σεξουαλικής αποχής. Οι σαμάνοι τους προετοιμάζουν ψυχικά με ψαλμωδίες, τατουάζ και προστατευτική μαγεία.

Όταν έρχεται η ημέρα της πρώτης μάχης, οι άνδρες από κάθε φυλή συναντιούνται σε ένα πεδίο ανάμεσα στις περιοχές τους, οπλισμένοι με τόξα, δόρατα και τσεκούρια. Οι μάχες μπορεί να συνεχιστούν για πολλές ημέρες, μέχρι η μία από τις δύο πλευρές να παραιτηθεί και να αποδεχτεί τη θέληση των νικητών.

Στον κόσμο των φυλών, κάποιιοι από τους πολεμιστές πεθαίνουν κατά τη διάρκεια της σύγκρουσης, αλλά ο πόλεμος δεν γίνεται ποτέ ολοκληρωτικός, δεν γίνονται ποτέ επιδρομές σε χωριά και δεν σκοτώνονται άοπλοι.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ο Κυκλικός Κόσμος του Maring σχεδιάστηκε για να προτείνει ένα εναλλακτικό μοντέλο σκέψης για την οικονομία. Βασίζεται στην ανθρωπολογική έρευνα του Roy Rapparort, ωστόσο, δεν είναι σκοπός μας να πούμε ότι οι αυτόχθονες φυλές είναι καλές και ο πολιτισμός κακός.

Ο στόχος μας είναι βαθύτερος από αυτό. Ας επιστρέψουμε στην κλίμακα πόρων από τη σελίδα 7:



Το χρησιμοποιήσαμε ως κεντρικό σημείο του παιχνιδιού: οι παίκτες που διαχειρίζονται σωστά τους πόρους τους στέφονται κατα μεγάλη πιθανότητα νικητές στο παιχνίδι. Η τοποθέτηση των μαρκών πόρων στις ΜΠΛΕ αξίες μπορεί να αποφέρει έως και 3 πέτρες Ringgi ανά γύρο και είναι πολύ πιο αποτελεσματική από το να κερδίζετε πέτρες μέσω πολέμων και τελετουργιών, τα οποία στη βέλτιστη στρατηγική θα πρέπει να χρησιμεύουν ως μέσα για την επίτευξη του στόχου της εξισορρόπησης των πόρων.

Θέλουμε οι παίκτες του παιχνιδιού μας να ρίξουν μια σωστή ματιά σε αυτή την κλίμακα. Αν το μοντέλο ΚΟΚΚΙΝΟ-ΚΙΤΡΙΝΟ-ΜΠΛΕ-ΚΙΤΡΙΝΟ-ΚΟΚΚΙΝΟ είναι αυτό που μένει στο μυαλό τους μετά το παιχνίδι, ο στόχος μας έχει επιτευχθεί.

Αντί να διοργανώνουμε φεστιβάλ γουορνιών ή δέντρων στις χώρες μας, θέλουμε να στρέψουμε μια κριτική ματιά σε αυτό το μοντέλο και να το μεταφέρουμε στη σύγχρονη πραγματικότητά μας.

Πώς εφαρμόζεται στους ΠΟΡΟΥΣ του σύγχρονου κόσμου μας;

Από τι έχουμε **ΠΟΛΥ ΛΙΓΑ**;

Από τι έχουμε **ΠΟΛΛΑ**;

Τι, τέλος, έχουμε σε **ΣΩΣΤΗ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ**;

Κάντε αυτές τις ερωτήσεις για τη δική μας ζωή και εμπειρία,

πάρτε ως παράδειγμα τις ακόλουθες πηγές:

ΑΜΑΞΙΑ	ΧΡΗΜΑΤΑ	ΦΑΓΗΤΟ	ΓΝΩΣΗ
ΕΡΓΑΣΙΑ	ΕΝΕΡΓΕΙΑ	ΑΓΑΠΗ	ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ
ΥΓΕΙΑ	ΦΙΛΟΥΣ	ΧΡΟΝΟ	ΚΑΝΑΛΙΑ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ

Οι όροι είναι αρκετά γενικοί και οι απαντήσεις εξαρτώνται από τις απόψεις. **Δεν υπάρχουν σωστές απαντήσεις.** Αν θέλετε να τις εξειδικεύσετε, εξετάστε ξανά τις πηγές που αναφέρθηκαν παραπάνω από διάφορες οπτικές γωνίες:



Εάν κανένας από τους Πόρους δεν απαντήθηκε ως ΠΟΛΛΑ, μπορείτε να παραλείψετε την επόμενη σελίδα.

Αν κάποιο από αυτά είναι ΠΟΛΛΑ από την εμπειρία σας, προχωρήστε στο επόμενο βήμα:

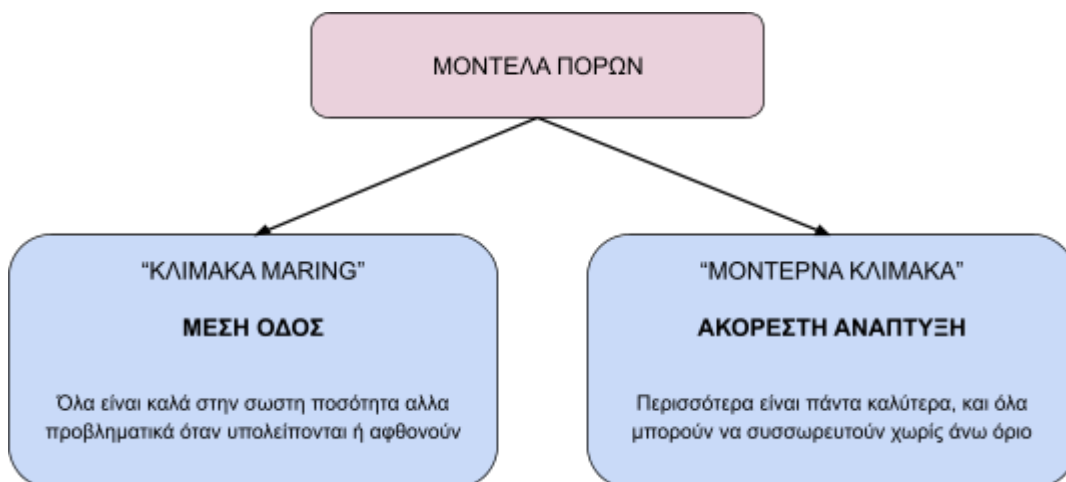
Σε ποια μοντέλα αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητά μας εμείς, οι άνθρωποι της δεκαετίας του '20 του XXI αιώνα;

Οι συγγραφείς αυτού του παιχνιδιού θα ήθελαν να σας παρουσιάσουν ένα άλλο μοντέλο για να το συγκρίνετε:



Ποιο μοντέλο είναι πιο ελκυστικό, ποιο είναι καλύτερο;

Ας απλοποιήσουμε τους δύο τρόπους σκέψης για τους πόρους:



Ρίξτε μια ματιά στον προτεινόμενο κατάλογο των σύγχρονων πόρων.

Σε ποιους από αυτούς θα εφαρμόζατε την "**Κλίμακα Maring**";

Σε ποιους από αυτούς θα εφαρμόζατε τη "**Μοντέρνα Κλίμακα**";

Πώς διαμορφώνει η καθεμία από τις επιλογές την οικονομία μας;

Οι συγγραφείς του παιχνιδιού εμπνέονται από τον όρο "εννοιολογική μεταφορά", τον οποίο εισήγαγαν οι George Lakoff και Mark Johnson στο βιβλίο *Metaphors We Live By* (1980, University of Chicago Press). Η θεωρία τους υπονοεί ότι οι ανθρώπινες γνωστικές και συμπεριφορικές διαδικασίες διαμορφώνονται από βαθιές αλλά μη συνειδητές διαδρομές και μοτίβα σκέψης.

Οι κλίμακες είναι τέτοια μοντέλα.

Αυτό δεν είναι ένα ακαδημαϊκό έγγραφο, αλλά θα θέλαμε να διακινδυνεύσουμε μια υπεραπλουστευμένη θέση:

Πολλά προβλήματα του σύγχρονου κόσμου δεν προέρχονται από την έλλειψη, αλλά από την αφθονία των πόρων, ενώ το κυρίαρχο οικονομικό μοντέλο της απεριόριστης ανάπτυξης δεν έχει τη γλώσσα για να το κατανοήσει ως πρόβλημα.



Πόσο παραπάνω μπορούμε να επιβιώσουμε σε έναν κόσμο ακόρεστης ανάπτυξης?

Επιλέξτε τον τρόπο σκέψης σας:



ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Τα κομμάτια του επιτραπέζιου παιχνιδιού Ο Κυκλικός Κόσμος Maring είναι γραμμένα στα αγγλικά. Ωστόσο, έχουμε μεταφράσει όλα τα κομμάτια, οι οδηγίες και οι ιστορίες στα πολωνικά, τα ελληνικά και τα γερμανικά. Κατεβάστε τις μεταφρασμένες εκδόσεις από τη διεύθυνση:

www.nausika.eu/maring    

ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΚΟΥΤΙΟΥ

<i>Ακολουθούν όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού που θα πρέπει να βρείτε στο κουτί. Αν θέλετε να το εκτυπώσετε μόνοι σας, αυτή είναι η λίστα ελέγχου σας. Αν έχετε χάσει κάποιο κομμάτι, επικοινωνήστε μαζί μας, μπορεί να σας τα στείλουμε.</i>		
1	Οδηγίες	εκτύπωση αυτού του εγγράφου
5	Ταμπλώ	1 Τροχός Εποχών (κυκλικό, να κοπεί το περίγραμμα)
		4 Ταμπλώ Φυλών (ορθογώνιο, μορφή A5)
20	Δείκτες Χαρακτήρων	ορθογώνιο, 40x140cm, να διπλωθούν στην κορυφή.
84	Τράπουλα Καρτών	45 Κάρτες Γεγονότων (μια τράπουλα για όλους τους παίκτες)
		27 Άμεσες Κάρτες (μια τράπουλα για όλους τους παίκτες)
		4 Κάρτες Πνευμάτων (ξεχωριστή κάρτα για κάθε παίκτη)
		4 Κάρτες Πολέμου/Ειρήνης (ίδια κάρτα για κάθε παίκτη)
		4 Σκονάκια Κανόνων (ίδια κάρτα για κάθε παίκτη)
17	Ξύλινοι Δείκτες	8 δείκτες φυλών σε διαφορετικά χρώματα (κόκκινο, πράσινο, μπλε, κίτρινο)
		4 δείκτες γουρουινιών (ρόζ)
		4 δείκτες πουλιών (μωβ)
		1 δείκτης εποχής (μαύρο)
4	Ζάρια(d6)	4 ζάρια σε διαφορετικά χρώματα (κόκκινο, πράσινο, μπλε, κίτρινο)

ΦΥΛΕΣ ΚΑΙ ΠΝΕΥΜΑΤΑ

TSEMBAGA (ΤΣΕΜΠΑΓΚΑ)

Τίτλος: **ΑΠΟΜΟΝΩΜΕΝΟΙ ΟΡΕΙΝΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ**

Ειδική ικανότητα: **+1 ΠΟΝΤΟΣ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΗΣΗ ΤΟΥ RUMBIN**

Θέσεις εκκίνησης: **ΕΙΡΗΝΗ, 3 ΠΟΥΛΙΑ, 7 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, 11 ΑΝΘΡΩΠΟΙ**

Προστατευτικό Πνεύμα: **ΑΚΥΡΩΝΕΙ ΜΙΑ ΑΜΕΣΗ ΚΑΡΤΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΦΥΛΗ**

BARUYA (ΜΠΑΡΟΥΓΙΑ)

Τίτλος: **ΔΙΑΒΟΗΤΟΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΚΕΦΑΛΩΝ**

Ειδική ικανότητα: **+1 ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΕΛΕΤΟΥΡΓΙΑΣ**

Θέσεις εκκίνησης: **ΕΙΡΗΝΗ, 3 ΠΟΥΛΙΑ, 8 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, 12 ΑΝΘΡΩΠΟΙ**

Προστατευτικό Πνεύμα: **ΘΥΣΙΑ ΕΝΟΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΦΥΛΗ**

OGEA (ΟΓΚΕΑ)

Τίτλος: **ΑΤΡΟΜΗΤΟΙ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ**

Ειδική ικανότητα: **+1 ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΖΑΡΙΕΣ ΜΑΧΗΣ**

Θέσεις εκκίνησης: **ΠΟΛΕΜΟΣ, 7 ΠΟΥΛΙΑ, 3 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, 9 ΑΝΘΡΩΠΟΙ**

Προστατευτικό Πνεύμα: **ΑΚΥΡΩΝΕΙ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΟΣ ΠΟΥ ΤΡΑΒΗΧΤΗΚΕ ΑΠΟ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΦΥΛΗ**

HEWA (ΧΙΓΟΥΑ)

Τίτλος: **ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΙΣ ΣΑΜΑΝΟΙ**

Ειδική ικανότητα: **+1 ΠΟΝΤΟΣ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΛΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΙΚΟ**

Θέσεις εκκίνησης: **ΠΟΛΕΜΟΣ, 8 ΠΟΥΛΙΑ, 3 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ, 10 ΑΝΘΡΩΠΟΙ**

Προστατευτικό Πνεύμα: **ΞΑΝΑΡΙΕΤΕ ΕΝΑ ΖΑΡΙ ΠΟΥ ΕΡΙΞΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΦΥΛΗ**

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Κάθε Κάρτα με εικόνα Χαρακτήρα έχει την ακόλουθη περιγραφή:

Βρείτε τον δείκτη αυτού του υπέροχου χαρακτήρα και βάλτε το στο ταμπλό της φυλής σας.

Αυτό σημαίνει ότι μόλις τραβήξετε αυτή την Κάρτα, αυτός ο Χαρακτήρας έρχεται στη Φυλή σας. Η μάρκα αυτού του χαρακτήρα μπορεί να βρίσκεται είτε στο κουτί (όπου πρέπει να τοποθετηθούν όλοι οι δείκτες χαρακτήρων κατά την έναρξη του παιχνιδιού) είτε στο ταμπλό μιας από τις Φυλές (αν έχει ήδη καταληφθεί από αυτές, τότε παίρνετε αυτόν τον χαρακτήρα για δικό σας).

Κρατήστε όλους τους χαρακτήρες σας κοντά στο μπροστινό μέρος του πίνακα της φυλής σας.

Κάθε Κάρτα είναι μοναδική, υπάρχει μόνο ένα αντίγραφο της στην τράπουλα των Καρτών.

ΑΓΡΟΤΗΣ

+2 ΑΝΘΡΩΠΟΙ σε κάθε γύρο κατά τη διάρκεια της **ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ** σας

Αυτός ο άντρας ήρθε σε εμάς με ένα τροχήλατο κάρο γεμάτο με σπόρους ξένων φυτών από την πατρίδα του. Του δόθηκε ένα κομμάτι γης για να τα καλλιεργήσει και σύντομα ευλογήθηκε με θαυματική απόδοση. Φαίνεται ότι οι ξένες καλλιέργειες παράγουν περισσότερη τροφή από τις παραδοσιακές μας.



ΑΝΑΔΙΑΜΟΡΦΩΤΗΣ

+1 πόντος δράσης κατά τη φάση **Δράσης** σας

Μερικοί από τους ανθρώπους μας αναχωρούν για τις αποικίες σε αναζήτηση μάθησης. Όταν επιστρέφουν, τα κεφάλια τους είναι γεμάτα από ξένες ιδέες και οι καρδιές τους λαχταρούν πάντα για όλο και περισσότερα. Κάνουν τον κόσμο να γυρίζει πιο γρήγορα, για το καλό ή το κακό της φυλής.



ΕΜΠΟΡΟΣ

Πρέπει να **ΔΩΣΕΤΕ 1 ΓΟΥΡΟΥΝΙ** ή **1 ΠΟΥΛΙ** σε μια επιλεγμένη φυλή κατά τη διάρκεια της **ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ** σας.

Ένας πολύχρωμα ντυμένος επισκέπτης από την άλλη πλευρά της θάλασσας. Πάντα χαμογελαστός, προσπαθεί να μάθει τη γλώσσα μας. Ζει σε μια καλύβα γεμάτη με διάφορα άχρηστα αντικείμενα. Μερικές φορές τα στέλνει σε άλλες φυλές. Του αρέσει να τρώει καλά, αν και ποτέ δεν συμμετέχει ο ίδιος στην κηπουρική.



ΚΟΡΗ

Στείλτε την ανά πάσα στιγμή σε μια επιλεγμένη φυλή για να την κάνετε **ΣΥΜΜΑΧΙΚΗ** σας σε μια τρέχουσα μάχη.

Η μικρότερη κόρη της πιο σεβαστής οικογένειας της φυλής έχει γίνει γυναίκα. Οι μνηστήρες αρχίζουν να την αναζητούν. Ένας έξυπνος ηγέτης δεν πρέπει να χάσει μια τέτοια ευκαιρία. Όχι για τον εαυτό του, αλλά για το συμφέρον της φυλής. Ο νέος σύζυγός της θα πρέπει να μας είναι για πάντα υπόχρεος.



ΙΕΡΑΠΟΣΤΟΛΟΣ

Οι **ΚΙΤΡΙΝΕΣ** περιοχές πόρων μετράνε ως **ΜΠΛΕ** κατά τη φάση **ΕΛΕΓΧΟΥ**

Ο πνευματικός απεσταλμένος της χριστιανικής θρησκείας. Μιλάει για αόρατα πράγματα, δείχνοντας το δάχτυλό του στον ουρανό. Κάνει τους ανθρώπους αρχικά να ντρέπονται, αλλά αργότερα να αισθάνονται λυτρωμένοι μετά τις παράξενες τελετουργίες του με νερό και φύλλα τάρο.



ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΗΣ

-1 ΑΝΘΡΩΠΟΣ σε κάθε γύρο κατά τη διάρκεια της **Ανάπτυξης** σας

Ένας από τους διάσημους δασοκνηγούς της φυλής σας συγκεντρώνει μικρές πολεμικές ομάδες, οι οποίες αναχωρούν τακτικά για να επιτεθούν στις αποικίες της δικής τους επικράτειας. Είναι επίσης εξαιρετικά προικισμένος όταν πρόκειται να μιλήσει. Τα λόγια του γίνονται συχνά οι αποφάσεις των άλλων.



ΠΕΡΙΠΑΤΗΤΗΣ

+1 συντελεστής σε όλες τις ζαριές μάχης, συμπεριλαμβανομένης της φυλής σας

Αυτός ο λευκός πολεμιστής εγκατέλειψε τα αδέρφια του στην αποικία, ταξίδεψε στην ενδοχώρα και ζήτησε να ενταχθεί στη φυλή μας. Οι άνθρωποι σύντομα υποτάχθηκαν στην εξυπνάδα και τη γενναιοτήτά του. Οι γέροντες, ωστόσο, υπενθυμίζουν συνεχώς ότι η επιτυχία στον πόλεμο φέρνει στο τέλος την καταστροφή.



ΣΑΜΑΝΟΣ

Μπορείτε να ΞΑΝΑΡΙΞΕΤΕ οποιοδήποτε ζάρι μία φορά κατά τη διάρκεια της σειράς κάθε Φυλής.

Καμία μάχη δεν μπορεί να επιλυθεί σωστά χωρίς τον μαγικό μαχητή. Βάφει τα σώματα των πολεμιστών με τις ιερές πέτρες Ringgi και ψέλνει κουράγιο στις καρδιές τους. Επίσης, δένει μαγικά τις ψυχές τους σε ένα μαγικό δέντρο Rumbin, ώστε να μην πεθάνουν ακόμα και αν σκοτωθούν στη μάχη.



ΓΟΥΑΛΙΣΟΝΓΚΟ

-2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ σε κάθε γύρο κατά τη διάρκεια της ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ σας

Ένας ταξιδευτής από την Τζάβα, που διδάσκει μια μακρινή θρησκεία του Ενός Θεού και του Προφήτη του, μυστηριακός και πειστικός, απαγγέλλει τραγούδια 5 φορές την ημέρα. Ισχυρίζεται ότι τα γουρούνια και το κρέας τους είναι βεβηλωμένα από ανίερα πνεύματα και θέλει να καθαιρέσει την γη μας από το είδος τους



ΕΡΗΜΙΤΗΣ

Καμία ποινή κατά τη διάρκεια του ΕΛΕΓΧΟΥ για την επίτευξη των Κατώτερων ορίων

Διδάχθηκε από χριστιανούς ιεραποστόλους, αλλά το έσκασε λίγο πριν γίνει ιερέας τους. Μετακόμισε σε μια παλιά καλύβα στους λόφους, όπου ζει μια ταπεινή, μέτρια ζωή. "Λιγότερα πράγματα - περισσότερη ελευθερία" - αυτό διδάσκει στους ντόπιους που τον επισκέπτονται με προθυμία.



ΕΠΙΣΗΜΟΣ

Καμία ποινή κατά τη διάρκεια του ΕΛΕΓΧΟΥ για υπέρβαση των ΑΝΩΤΑΤΩΝ ορίων.

Αυτό το ενοχλητικό ανθρωπάκι ήρθε σε εμάς ως εκπρόσωπος των λευκών. Σπεύδει στο χωριό, κοιτάζει στα σπίτια των ανθρώπων, λέει στους άνδρες τι να κάνουν, προσπαθεί ακόμα και να εκπαιδεύσει τα παιδιά. Υπάρχει κάποιος τρόπος η παρουσία του να μετατραπεί προς όφελός μας;



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ

+1 ΓΟΥΡΟΥΝΙ και + 1 ΠΟΥΛΙ κάθε γύρο κατά τη διάρκεια της ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ σας

Αυτός ο νεαρός, φιλόδοξος άνδρας έχει πάει στον καταυλισμό των λευκών εποίκων και έχει μάθει κάποιες ξένες δεξιότητες. Αφού επέστρεψε, επιμένει να ανεγείρει νέα κτίρια και φράχτες. Νέοι άνθρωποι μαζεύονται. Θα μας φανούν χρήσιμες αυτές οι εφευρέσεις;



ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ

Θυσιάστε τον ανά πάσα στιγμή για να χρησιμοποιήσετε την ενεργή δύναμη του προστατευτικού πνεύματος οποιασδήποτε Φυλής προς όφελός σας.

Ήρθε σε μας με ένα τροχήλατο καρότσι γεμάτο με αστεία εργαλεία. Μαθαίνει τη γλώσσα μας με προθυμία, αλλά την προφέρει σαν παιδί χωρίς δόντια. Συνεχώς περίεργος για τα πάντα, περιπλανιέται πολύ μακριά, κάνει ερωτήσεις διατηρημένες για τους πρεσβύτερους, εισβάλλει σε ιερά προσκυνήματα.



ΜΕΓΑΛΗ ΓΥΝΑΙΚΑ

Πρέπει να πάρετε 1 ΓΟΥΡΟΥΝΙ ή 1 ΠΟΥΛΙ από μια επιλεγμένη φυλή κατά τη διάρκεια της ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ σας.

Για πρώτη φορά στην αλήστου μνήμης ιστορία, οι φυλές έχουν αναγνωρίσει την εξουσία μιας μοναδικής χαρισματικής γυναίκας που διατηρεί συμβολική εξουσία πάνω τους. Το κτήμα της, που περιβάλλεται από σκαλιστούς στύλους και τη θάλασσα των λουλουδιών, προσελκύει επισκέπτες με μπόλ γεμάτα δώρα.



ΚΥΒΕΡΝΗΤΗΣ

Καμία Άμεση Κάρτα δεν μπορεί να παιχτεί κατά τη διάρκεια των γύρων αυτής της Φυλής.

Ένας άντρας ντυμένος με άβολα ρούχα, αλλά ιδιαίτερα σεβαστός μεταξύ των λευκών αποίκων. Μας φέρνει την κουλτούρα των υπαγορεύσεων και των απαγορεύσεων, αλλά κάτι στην αύρα του λέει ότι το να τον ξεφορτωθούμε μπορεί να οδηγήσει σε ακόμα μεγαλύτερη καταστροφή.



ΜΕΓΑΛΟΣ ΑΝΔΡΑΣ

Αυτή η Φυλή είναι ο ηγέτης (παίρνει τις αποφάσεις) σε κάθε πολεμική κατάσταση.

Δεν υπάρχουν αρχηγοί πλήρους απασχόλησης στις φυλές, όλοι εργάζονται εξίσου στους κήπους και γύρω από τα γουρούνια. Ωστόσο, ορισμένοι άνδρες χαίρουν μεγάλου σεβασμού για το χάρισμα και τις πολεμικές τους ικανότητες. Άλλες φυλές συχνά ζητούν τη βοήθειά τους σε δύσκολες στιγμές.



ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΑΣ

-2 ΠΟΥΛΙΑ σε κάθε γύρο κατά τη διάρκεια της Ανάπτυξης

Ένας άνθρωπος με σκοτεινές διασυνδέσεις, που κρύβεται από το παρελθόν του ανάμεσα στη φυλή μας. Συχνά εξαφανίζεται για μερικές μέρες, αργότερα ανακαλύπτουμε ότι πολλά πράγματα έχουν εξαφανιστεί επίσης. Οι γέροντες τον συμπαθούν, όμως, λένε ότι η σκανταλιά του μπορεί να λειτουργήσει για το γενικότερο καλό.



ΒΑΡΔΟΣ

+2 πόντους στην προσφορά της σε οποιαδήποτε τελετουργία

Οι λαμπρές γιορτές και οι πλούσιες τελετές αποτελούν την καρδιά του πολιτισμού. Οι πιο μελίρρυτοι βάρδοι στέλνονται σε όλες τις φυλές για να τους ανοίξουν την όρεξη για τις γιορτές. Όσο πιο έξυπνοι είναι, τόσο περισσότερα υπόσχονται. Όλα θα πάνε καλά ούτως ή άλλως, αν πολυάριθμοι καλεσμένοι συμμετάσχουν στη γιορτή.



ΕΦΕΥΡΕΤΗΣ

Μπορείτε να ξοδέψετε 1 πόντο δράσης για να μετακινήσετε οποιοδήποτε πόρο κατά 1



Ήρθε με μια εμπορική αποστολή, εγκαταλείφθηκε από τους συντρόφους του ένα πρωί όταν κοιμήθηκε πολύ ώρα. Με το κεφάλι του στα σύννεφα, σκοντάφτει συχνά σε πέτρες και ξύλα, αλλά με κάποιο τρόπο φέρνει φρέσκια ενέργεια και συγκεντρώνει τους ανθρώπους γύρω του για να κάνουν πράγματα που δεν έχουν κάνει ποτέ πριν.

ΤΡΕΛΟΣ

-1 σε όλες τις ζαριές αυτής της Φυλής



Μερικοί άνθρωποι αγγίζονται από τους θεούς. Όταν συμμετέχουν στις οικοδομικές εργασίες, τα παλιά σπίτια γκρεμίζονται. Όταν συμμετέχουν στη μάχη, τα βέλη πετούν προς απροσδόκητες κατευθύνσεις. Πιστεύεται, ωστόσο, ότι αυτοί οι άνθρωποι φέρνουν καλή τύχη στην κοινότητα- οι γέροντες λένε ότι η τύχη λειτουργεί με μυστηριώδεις τρόπους.

ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

ΕΠΟΙΚΙΣΜΟΣ

η πολυπληθέστερη φυλή ρίχνει ένα ζάρι και χάνει τόσους ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ



Μια ένοπλη πολιτοφυλακή από μια μακρινή αποικία λευκών εποίκων ήρθε να κάνει επιδρομή στα εδάφη μας. Είναι οπλισμένοι με θανατηφόρα όπλα, δεν μιλάμε τη γλώσσα τους και δεν μιλούν τη δική μας. Δεν υπάρχει τρόπος να αποφύγουμε τη μάχη.

ΤΑΠΕΙΝΩΣΗ

θυσιάστε 2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ ή χάστε 1 πέτρα Ringgi



Είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς ότι μπορεί να συμβεί κάτι κακό από το να μοιραστείτε απλώς ένα γεύμα κατά τη διάρκεια μιας γιορτής. Μόνο αφού ανακαλύψετε ότι ο εχθρός σας έτρωγε από το ίδιο μπολ, νιώθετε το θυμωμένο βλέμμα των πνευμάτων των προγόνων σας. Απαιτούν μια θυσία!

ΙΕΡΟΣΥΛΙΑ

χάστε 1 ΠΟΥΛΙ

Μια ομάδα παιδιών, χωρίς επίβλεψη, εισέβαλε στο σπίτι του Γέροντα, πήρε την παραδοσιακή στολή του πουλιού και έσκισε τα όμορφα βιολετί φτερά του. Τα φτερά ανήκαν στους προγόνους και είχαν αναντικατάστατη αξία.



ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ

πάρτε 1 Χαρακτήρα με ΠΡΑΣΙΝΟ φόντο από κάθε Φυλή

Ένα παραδεισένιο πουλί με μπλε φτερά πέθανε από γηρατειά σε ένα κοντινό δέντρο. Τα παιδιά σκαρφάλωσαν πάνω, έσυραν το σώμα του κάτω και το άνοιξαν. Στο στομάχι του βρήκαν μαγικές πέτρες. Η είδηση διαδόθηκε γρήγορα.



ΕΠΙΔΗΜΙΑ

κάθε Φυλή χάνει 1 ΑΝΘΡΩΠΟ

Η επιδημία εξαπλώνεται σε όλο το νησί. Οι πρεσβύτεροι υποστηρίζουν ότι αυτό οφείλεται σε δαίμονες που έφεραν οι άποικοι με τα πλοία τους από τον άλλο κόσμο.



ΕΠΟΣ

επιστρέφουν όλες τις κάρτες που ξεσκαράρατε πίσω στις τράπουλες τους

Ο κυκλικός κόσμος του Maring διατηρείται με ιστορίες και ποιήματα, μνήμη και παράδοση. Οι μύθοι που αφηγούνται στην φωτιά φέρνουν τα γεγονότα του παρελθόντος πίσω στον πραγματικό κόσμο.



ΦΡΑΧΤΗΣ

πάρτε 2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ

Ένας φράκτης χτίστηκε από μακριούς σωρούς μπαμπού. Τα γουρούνια δεν τρέχουν πια στο δάσος. Αντίθετα, κάνουν πολύ θόρυβο και μυρίζουν κοντά στα σπίτια. Οι γυναίκες διαμαρτύρονται για το κόστος σίτισης των γουρουνιών. Πλησιάζει η γιορτή του ΚΑΙΚΟ;



ΠΑΝΣΕΛΗΝΟΣ

χάστε 2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ

Δεν είναι απαραίτητο κάθε τελετουργικό να εξυπηρετεί το κάλεσμα για πόλεμο ή άλλους συγκεκριμένους σκοπούς. Μερικές φορές είναι ωραίο να χορεύεις για λίγες μέρες κάτω από την πανσέληνο. Οι πρόγονοι δεν θα θυμώσουν αν μυρίσουν το λίπος των ζώων.



ΜΑΖΩΞΗ

κάθε Φυλή χάνει 1 ΓΟΥΡΟΥΝΙ

Οι καιροί αλλάζουν. Οι άνθρωποι φοβούνται αλλά και γοητεύονται από τους λευκούς εποίκους που ήρθαν στο νησί μας. Θα πρέπει να ακολουθήσουμε τους τρόπους τους ή θα πρέπει να κρατήσουμε τους δικούς μας; Πρέπει να το συζητήσουμε αυτό σε μια μεγάλη συνάντηση όλων των φυλών.



ΑΓΑΘΑ

κάθε Φυλή παίρνει 1 ΠΟΥΛΙ

Τα πουλιά συμβολίζουν κάθε είδους τοπικά αγαθά κύρους και καλλιτεχνικής αξίας: διακοσμητικά εργαλεία, πολύχρωμα φτερά, εορταστικά φτερά, μέχρι και αληθινά πουλιά κλειδωμένα σε κλουβιά.



ΣΟΙ

πάρτε 2 ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ

Ομάδες κυνηγών-τροφοσυλλεκτών κινούνται σε όλο το νησί, απαλλαγμένες από τα πολιτικά παιχνίδια των μεγαλύτερων φυλών. Όταν βαριούνται αυτόν τον τρόπο ζωής, εγκαταλείπουν το δάσος και έρχονται μπροστά στον οικισμό. Η φυλή τους καλωσορίζει με χαρά.



ΤΡΕΛΑ

πρέπει να παίξετε τώρα όλες τις Άμεσες Κάρτες από το χέρι σας.

Κακά πνεύματα έχουν εισέλθει στον σαμάνο. Περιπλανιέται στο χωριό, μουρμουρίζοντας ακατανόητα λόγια. Ίσως να έχει κάνει υπερβολική χρήση ορισμένων ουσιών. Μπορεί να συνέλθει, αλλά σίγουρα θα ξεχάσει πολλές από τις ικανότητές του.



ΦΟΝΟΣ

σκοτώστε έναν επιλεγμένο χαρακτήρα από οποιαδήποτε φυλή

Αυτός είναι ένας πικρός νόμος της τύχης: ενοχλητικοί, παρασιτικοί επισκέπτες επισκέπτονται τον οικισμό μας, ενώ οι χρήσιμοι και θετικοί τείνουν να ζουν στην πλευρά του γείτονά μας. Ήρθε η ώρα να δράσουμε ενάντια σε αυτόν τον νόμο!



ΠΕΙΡΑΤΕΣ

ρίξτε ένα ζάρι δύο φορές για να δείτε πόσα Γουρούνια και Πουλιά χάνετε.

Ένα απαίσιο τσούρμο βρώμικων και μεθυσμένων πειρατών ήρθε να κάνει επιδρομή στα εδάφη μας. Τα ανώτερα όπλα τους δεν μας αφήνουν άλλη επιλογή από το να υποταχθούμε στις επιθυμίες τους και να υπομείνουμε την παρουσία τους για όσο διάστημα χρειαστεί μέχρι να βαρεθούν και να φύγουν.



ΠΑΝΩΛΗ

χάστε 2 ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ

Οι ασθένειες είναι απρόβλεπτες σε αυτό το νησί, εξαπλώνονται από τα κουνούπια και άλλες βρωμιές. Αρχίζουν με πυρετό και τελειώνουν τραγικά.



ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ

πάρτε 1 χαρακτήρα με ΚΙΤΡΙΝΟ φόντο από κάθε φυλή

Η κόρη σας είχε ένα όραμα. Είδε μια όμορφη κυρία ντυμένη με μια μπλε ρόμπα, συνοδευόμενη από έναν ηλικιωμένο άντρα, με τα γένια του να φτάνουν μέχρι τα δάχτυλα των ποδιών του. Είχαν μπλε μάτια και ζούσαν στα σύννεφα. Τα νέα διαδόθηκαν γρήγορα.



ΚΑΚΕΝΤΡΕΧΙΑ

θυσιάστε 2 ΠΟΥΛΙΑ ή χάστε 1 πέτρα Ringgi

Οι γείτονές σας σας κατηγορούν ότι αφήσατε έγκυο μια από τις κόρες τους. Όλοι γνωρίζουν ότι τα μωρά δεν μπορούν να γίνουν κατά τη διάρκεια της πανσελήνου, αλλά δεν σας ακούνε. Απαιτούν μια ικανοποιητική αποζημίωση.



ΑΠΟΘΗΚΗ

πάρτε 2 ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ

Οι άνθρωποί μας άρχισαν να αισθάνονται ανασφαλείς με πολύτιμα αντικείμενα να βρίσκονται στο έδαφος ή σε ξεκλείδωτα σπίτια. Θέλουν να συσσωρεύουν προμήθειες σε ένα ειδικά επιλεγμένο σπίτι, κλειδωμένο και προστατευμένο από ανεπιθύμητα χέρια. Λιγότερα αντικείμενα θα κλαπούν, περισσότερα θα μείνουν για εμάς.



ΕΜΠΟΡΟΙ

κάθε Φυλή χάνει 1 ΠΟΥΛΙ

Μια ομάδα ξένων εμπόρων περιπλανήθηκε σε όλα τα γειτονικά εδάφη. Έφεραν κρασί που τους έκανε όλους παράξενα χαρούμενους. Άφησαν τις φυλές με χρυσά νομίσματα, τα οποία δεν έχουν καμία πρακτική αξία εδώ στα υψίπεδα.



ΤΡΟΥΦΕΣ

κάθε φυλή παίρνει 1 ΓΟΥΡΟΥΝΙ

Φέτος οι τρούφες φύτρωσαν ραγδαία, τα δάση είναι γεμάτα από αυτές. Ο πληθυσμός των γουρουνιών αυξάνεται - ας πιάσουμε μερικά και ας ετοιμάσουμε μια τεράστια γιορτή για τους προγόνους!



ΑΝΑΤΑΡΑΧΗ

μια Φυλή παίρνει 2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ από εσάς: ρίξτε ένα ζάρι για να δείτε ποιά

Οι φυλές των Υψιπέδων ζουν κοντά η μία στην άλλη, μία ή δύο μέρες με τα πόδια από χωριό σε χωριό. Αυτό διατηρεί την πολιτιστική τους ταυτότητα ανέπαφη, αλλά μερικές φορές οδηγεί σε συγκρούσεις. Συμβαίνει κάποιιοι άνθρωποι να αντιλαμβάνονται την ιδιοκτησία του γείτονά τους ως δική τους.



ΦΑΣΑΡΙΕΣ

μια Φυλή παίρνει 2 ΠΟΥΛΙΑ από εσάς: ρίξτε ένα ζάρι για να δείτε ποιά

Οι φυλές των Υψιπέδων ζουν κοντά η μία στην άλλη, μία ή δύο μέρες με τα πόδια από χωριό σε χωριό. Αυτό διατηρεί την πολιτιστική τους ταυτότητα ανέπαφη, αλλά μερικές φορές οδηγεί σε συγκρούσεις. Συμβαίνει κάποιιοι άνθρωποι να αντιλαμβάνονται την ιδιοκτησία του γείτονά τους ως δική τους.



ΕΚΔΙΚΗΣΗ

ρίξτε ένα ζάρι με μια επιλεγμένη Φυλή για να αποφασίσετε ποιος χάνει 1 πέτρα Ringgi

Οι φυλετικές συγκρούσεις μπορεί να διαρκέσουν για πολλές γενιές. Ωστόσο, τώρα - σε αυτούς τους ανήσυχους καιρούς - οι παλιές διαμάχες πρέπει να επιλυθούν μια για πάντα. Ας μονομαχήσουμε για να δούμε ποιος είχε δίκιο.



ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ

κάθε Φυλή παίρνει 1 ΑΝΘΡΩΠΟ

Η ξαφνική έκρηξη ενός ηφαιστείου προκαλεί φόβο και γοητεία. Λίπανε τη γη και η συγκομιδή ήταν πλούσια. Οι κάτοικοι του νησιού αφοσιώνονται στη γιορτή, ξεχνώντας τα δώρα και τα τσεκούρια.



ΠΝΟΗ ΑΛΛΑΓΗΣ

επιλέξτε μια νέα εποχή

Κάτι αλλάζει. Μπορείτε να το νιώσετε στον ουρανό. Το μαντείο βλέπει στο σκοτάδι, εκεί που οι άλλοι είναι τυφλοί. Λέει το μέλλον με έναν τρόπο αλησμόνητο.



ΑΜΕΣΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

ΜΑΥΡΗ ΜΑΓΕΙΑ

επαναλάβετε μια ζαριά που έριξε κάποιος άλλος

Οι λέξεις επηρεάζουν την πραγματικότητα. Ένα άτομο εκπαιδευμένο στη μαγεία μπορεί να αλληλεπιδράσει μέσα στην αλυσίδα των αιτιών και των συνεπειών. Αυτό μπορεί, ωστόσο, να είναι επικίνδυνο. Ένας λανθασμένος φθόγγος θα οδηγήσει σε απρόβλεπτα αποτελέσματα, ανεξάρτητα από το αν παρεμβαίνετε στις δικές σας υποθέσεις ή στις υποθέσεις άλλων ανθρώπων.



ΛΕΥΚΗ ΜΑΓΕΙΑ

επαναλάβετε μια ζαριά που ρίξατε εσείς οι ίδιοι

Οι λέξεις επηρεάζουν την πραγματικότητα. Ένα άτομο εκπαιδευμένο στη μαγεία μπορεί να αλληλεπιδράσει μέσα στην αλυσίδα των αιτιών και των συνεπειών. Αυτό μπορεί, ωστόσο, να είναι επικίνδυνο. Ένας λανθασμένος φθόγγος θα οδηγήσει σε απρόβλεπτα αποτελέσματα, ανεξάρτητα από το αν παρεμβαίνετε στις δικές σας υποθέσεις ή στις υποθέσεις άλλων ανθρώπων.



ΧΑΟΤΙΚΗ ΜΑΓΕΙΑ

ρίξτε ένα ζάρι για να αλλάξετε την εποχή

Τα καιρικά φαινόμενα είναι το πιο δύσκολο να ελεγχθούν. Προέρχονται από χρόνια προσεκτικής μελέτης της φύσης, αλλά συνοδεύονται και από σοβαρές προσωπικές θυσίες. Ένας σαμάνος αρκετά δυνατός και περήφανος ώστε να αναμειγνύεται με τη μοίρα ολόκληρου του νησιού θα αποκτήσει φίλους και εχθρούς για τη ζωή και τον θάνατο.



ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΤΕΛΕΤΗ

θυσία 2 ΑΝΘΡΩΠΩΝ για να επιλέξετε μια νέα εποχή

Τα πιο ισχυρά ξόρκια συνοδεύονται από σοβαρές προσωπικές θυσίες. Πνευματική θυσία του σαμάνου ή φυσική θυσία άλλων ανθρώπων, αν ο σαμάνος είναι άνθρωπος χωρίς ντροπή. Θα είναι μισητός μέσα στην ίδια του τη φυλή, αλλά και σεβαστός με τρομερό τρόπο.



ΚΑΥΧΗΣΗ

προσθέστε 2 μη δεσμευτικούς πόντους στην προσφορά σας κατά τη διάρκεια μιας τελετουργίας.

Η οργάνωση μιας μεγάλης γιορτής διαρκεί πολλές ημέρες. Η επιτυχία μιας γιορτής εξαρτάται από τις ικανότητες των ανδρών που ταξιδεύουν και υπόσχονται θαύματα. Μπορεί ακόμη και να αποτύχετε να οργανώσετε μια γιορτή, αν οι γείτονές σας πείσουν όλους τους ανθρώπους να συμμετάσχουν στη δική τους γιορτή που γίνεται ταυτόχρονα.



ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ

μετακινήστε έναν χαρακτήρα-στόχο μεταξύ δύο φυλών

Στους περιέργους χαρακτήρες αρέσει να ταξιδεύουν. Διασχίζουν το νησί, εμφανίζονται σε ένα τζάκι ένα βράδυ, μοιράζονται αστεία και ιστορίες για να πετύχουν τη φιλοξενία των φυλών που επισκέπτονται. Συμβαίνει να μένουν μαζί τους για πάντα, ή για όσο διάστημα οι νέοι οικοδεσπότες είναι πρόθυμοι να τους τάϊσουν.



ΑΠΟΣΠΑΣΗ

η Φυλή-στόχος παραλείπει τη φάση Ανάπτυξης

Ένα νεαρό ζευγάρι που έκανε μπάνιο στο ποτάμι έπεσε τυχαία πάνω σε έναν μεγάλο όγκο χρυσού. Λάμπει με χαρά στον ήλιο, αντανακλώνοντας το χρυσό φως του. Όλη η φυλή αφήνει την καθημερινή της δουλειά και κοιτάζει το χρυσό, σκεπτόμενη τι αλλαγές θα φέρει στη ζωή τους.



ΝΤΟΥΡΙΑΝ

πάρτε 2 ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ από μια φυλή-στόχο

Το πιο ελκυστικό φρούτο στο νησί. Περιτριγυρισμένο από καρφιά. Ζυγίζει περισσότερο από ένα νεογέννητο παιδί. Αναπτύσσεται άγρια στο δάσος. Χαρακτηρίζεται από έντονη μυρωδιά. Η εύρεση ντούριαν θεωρείται καλή τύχη. Όποιος το μοιράζεται, κερδίζει φίλους.



ΦΛΟΓΕΡΟΣ ΛΟΓΟΣ

γίνετε ο ηγέτης της συμμαχίας σας

Ο πόλεμος μεταξύ των φυλών Maring είναι θέμα πολιτισμού. Αυτοί που ξεκίνησαν τη σύγκρουση θα έπρεπε να είναι επικεφαλής της δράσης, αλλά σήμερα ένας μόνο άνδρας, μιλώντας με πύρινα λόγια μπροστά στους πολεμιστές, τους υπέταξε στη δική του θέληση και επιθυμία.



ΔΩΡΟ

στείλτε έως και 3 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ ή ΠΟΥΛΙΑσε μια φυλή-στόχο

Δεν υπάρχει τίποτα πιο πολύτιμο για τους προγόνους από ένα παχύ γουρούνι που θυσιάζεται προς τιμήν τους ή μια χειροποίητη φορεσιά με πολύχρωμα φτερά. Ας στείλουμε ένα τιμητικό δώρο στους γείτονές μας. Ας χαρούν οι πρόγονοί τους και ας προκύψει φιλία μεταξύ των φυλών.



ΑΠΑΓΩΓΗ

μετακινήστε έναν χαρακτήρα-στόχο στη φυλή σας

Ένας χαρισματικός επισκέπτης μένει σε ένα γειτονικό χωριό, κάνοντας τους δικούς μας να ζηλεύουν λίγο. Τι μαγεία, τι επιρροή έχει; Θα πρέπει να προσκαλέσουμε αυτό το άτομο με επιρροή στη φυλή μας. Ευγενικά, αλλά με πυγμή.



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ενεργοποιεί το Πνεύμα μιας Φυλής-στόχου

Οι γενναιόδωρες θυσίες που πραγματοποιήθηκαν από ολόκληρη τη φυλή κατάφεραν να προσκαλέσουν ένα πνεύμα φύλακα να επιστρέψει και να κατοικήσει στο μικρό του ιερό μπροστά από το χωριό. Από εδώ και στο εξής, θα προσέχει τους ανθρώπους και θα τους προστατεύει από τις κακοτυχίες.



ΠΑΛΙΕΣ ΕΧΘΡΕΣ

αποκλείει τη Φυλή-στόχο από το να κάνει προσφορά σε τελετουργικό αυτή τη σειρά

Οι σοφοί άνθρωποι κρατούν τις προσωπικές τους αντιρρήσεις μουσικές, αλλά οι ανόητοι καυχούνται για την υπόθεσή τους σε όλες τις φυλές. Όλοι πιστεύουν ότι έχουν δίκιο και ότι οι άλλοι έχουν άδικο. Δυστυχώς, εκείνοι που φωνάζουν με τον πιο αθόρυβο τρόπο συχνά αποκλείονται για λίγο από την κοινωνική ζωή.



ΚΑΤΑΛΗΨΗ

πάρτε όλες τις Άμεσες Κάρτες από το χέρι ενός παίκτη-στόχου

Τα μαγικά ξόρκια προέρχονται από μια μακρά και επικίνδυνη διαδικασία μελέτης των μυστηρίων του κόσμου. Αν ένας σαμάνος μιας άλλης φυλής έχει αποκτήσει δυνάμεις που εμείς δεν κατέχουμε, λοιπόν, ίσως αξίζει να ρίξουμε μια ματιά στη σκηνή του όταν έχει πάει να μαζέψει βότανα.



ΟΡΓΗ

+1 συντελεστής στις ζαριές μάχης για τη συμμαχία σας κατά τη διάρκεια του τρέχοντος πολέμου

Ο πόλεμος μεταξύ των φυλών Maring είναι θέμα πολιτισμού. Οι μάχες διεξάγονται με προσοχή και σεβασμό. Αυτή τη φορά, όμως, ένα παράξενο πνεύμα εισήλθε στους πολεμιστές και τους οδήγησε στην τρέλα, στη λαγνεία για αίμα. Από πού προήλθε, πώς θα απαλλαγείτε από αυτό;



ΣΥΝΘΗΚΟΛΟΓΗΣΗ

ο σημερινός πόλεμος τελειώνει τώρα χωρίς νικητές

"Το αίμα κινεί τον τροχό της βίας, η εκδίκηση ακολουθεί την εκδίκηση, ο θάνατος φωνάζει για θάνατο!" Ένας από τους Γέροντες εμφανίζεται ξαφνικά στη μέση μιας μανιασμένης μάχης, τραγουδώντας αυτά τα λόγια με τα χέρια υψωμένα στον ουρανό. Ξαφνικά, φαίνεται παιδαριώδες να συνεχίσουμε να προσπαθούμε να σκοτώσουμε ο ένας τον άλλον.



ΔΗΛΗΤΗΡΙΟ

σκοτώστε έναν χαρακτήρα-στόχο από οποιαδήποτε φυλή

Αυτός είναι ένας πικρός νόμος της τύχης: ενοχλητικοί, παρασιτικοί επισκέπτες επισκέπτονται τον οικισμό μας, ενώ οι χρήσιμοι και θετικοί τείνουν να ζουν στην πλευρά του γείτονά μας. Ήρθε η ώρα να δράσουμε ενάντια σε αυτόν τον νόμο!



ΚΛΟΠΗ

πάρτε μέχρι 3 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ ή ΠΟΥΛΙΑ από μια φυλή-στόχο

Αυτό συμβαίνει σπάνια στον κόσμο των Maring. Κάποιος μπήκε σε ένα άλλο χωριό και πήρε αυτό που ήθελε - χωρίς να ανακοινώσει πόλεμο ή να εκφράσει δημόσια την ανάγκη του. Ο κόσμος πήγε στα σκυλιά, λένε οι Γέροντες, για να μην προσβάλουν τα γουρούνια.



ΜΕΤΑΡΡΥΘΜΙΣΗ

η Φυλή-στόχος παραλείπει τη φάση Ελέγχου

Η παράδοση των Φυλών Maring βασίζεται στη σοφία που συσσωρεύτηκε από εκατοντάδες γενιές που έζησαν βιώσιμα σε αυτό το νησί. Το σπάσιμο της παράδοσης μπορεί να είναι άνετο για λίγο, αλλά θα επιφέρει μακροπρόθεσμες αλλαγές σε όλη τη σχέση μεταξύ ανθρώπου και φύσης.



ΣΙΩΠΗ

δεν μπορούν να παίξουν άλλες Άμεσες Κάρτες κατά τη διάρκεια του τρέχοντος γύρου.

Ο κόσμος είναι γεμάτος μαγεία, μερικές φορές ξεχειλίζει από αυτήν. Όταν πολλοί σαμάνοι ψέλνουν τριγύρω, οι άνθρωποι αγχώνονται και τους πετούν σάπιους καρπούς. Ακόμα και οι πνευματικοί άνθρωποι πρέπει να ξέρουν πότε να ενεργούν και πότε να ξεκουράζονται.



ΕΠΙΣΚΕΨΗ

αποστολή 2 ΑΝΘΡΩΠΩΝ σε μια φυλή-στόχο

Οι μεγάλες μέρες της ξηρής περιόδου περνούν ανέμελα. Οι άνθρωποι έχουν όρεξη να μετακινηθούν λίγο. Αντί για επικίνδυνες εξορμήσεις στο δάσος, φαίνεται καλύτερο να επισκεφτούν τους γείτονες. Απλά θυμηθείτε να πάρετε κάτι νόστιμο ως δώρο. Αν είναι καλοί οικοδεσπότες... Γιατί να μην μείνετε λίγο περισσότερο;



ΓΑΜΟΣ

εσείς και μια φυλή-στόχος χάνετε 2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ και 2 ΠΟΥΛΙΑ

Δύο νέοι από γειτονικές φυλές ερωτεύτηκαν ο ένας τον άλλον, ενώ μάζευαν φρούτα σε ουδέτερη περιοχή. Αυτή η σχέση δεν επιφέρει πολιτικές συνέπειες, εκτός από τις πλούσιες γαμήλιες εκδηλώσεις που θα πρέπει να απασχολήσουν και τις δύο οικογένειες



ΠΡΟΦΗΤΗΣ

τραβήξτε και παίξτε μια Απορριφθείσα Άμεση Κάρτα της επιλογής σας.

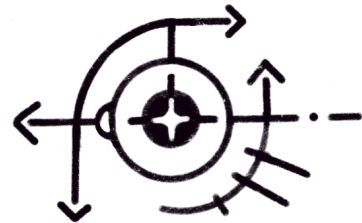
Η ανάμνηση του παρελθόντος και η πρόβλεψη του μέλλοντος αλληλοϋποστηρίζονται. Το μαντείο έχει προβλέψει κάτι που σίγουρα θα συμβεί σύντομα.



ΠΡΟΒΛΕΨΗ

τραβήξτε και παίξτε μια ξεσκαρταρισμένη Κάρτα Γεγονότος της επιλογής σας.

Η ανάμνηση του παρελθόντος και η πρόβλεψη του μέλλοντος αλληλοϋποστηρίζονται. Με την ίδια την πράξη της αφήγησης των ιστοριών των περασμένων γεγονότων, οι Γέροντες μπορούν να τα κάνουν να συμβαίνουν ξανά και ξανά. Ο χρόνος επαναλαμβάνεται με κυκλικό τρόπο.



ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗ

+2 πόντοι δράσης για μια φυλή-στόχο στην επόμενη φάση δράσης της

Υπάρχει ένας δερμάτινος σάκος με ιερές πέτρες στην καλύβα των Γερόντων, κρυμμένος και καλά προστατευμένος από τα μάτια των νέων. Σπάνια συμβαίνει οι πέτρες να βγαίνουν και να αποκαλύπτονται, αλλά όταν συμβαίνει, ολόκληρη η φυλή γεμίζει με πάθος για μεγάλες πράξεις.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

μετακινήστε οποιοδήποτε από τους πόρους κατά 1 προς τα πάνω ή προς τα κάτω

Οι Φυλές Maring ζουν σε μια ισορροπία εδώ και χιλιάδες χρόνια, διατηρώντας ανέπαφους τους τρόπους των προγόνων τους και διατηρώντας μια ισορροπία με το φυσικό περιβάλλον. Τώρα κάποιος αποφάσισε να την αλλάξει λίγο με ένα μαγικό τέχνασμα.



ΤΖΟΓΟΣ

η Φυλή-στόχος τραβάει και επιλύει 3 κάρτες συμβάντων

Ο τζόγος θεωρείται από τους λευκούς επόικους ως μια άσκοπη και εθιστική σπατάλη χρόνου. Ωστόσο, μεταξύ των Φυλών Maring, μερικές φορές γίνεται μια ιεροτελεστία που φτάνει μέχρι τις ρίζες της γης και τραβάει τα νήματα του πεπρωμένου σε απροσδόκητα αποτελέσματα στον πραγματικό κόσμο.



ΚΑΡΤΕΣ ΠΟΛΕΜΟΥ/ΕΙΡΗΝΗΣ

ΕΙΡΗΝΗ

Ανάπτυξη: **2 ΑΝΘΡΩΠΟΙ, 2 ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ** και **2 ΠΟΥΛΙΑ** σε κάθε γύρο στην διάρκεια της **ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ** σας

ΔΕΝ μπορείτε να επιτεθείτε σε άλλη φυλή, μπορείτε να συμμετάσχετε σε οποιαδήποτε μάχη ως σύμμαχοι

μπορείτε να πάτε σε ΠΟΛΕΜΟ καλώντας την τελετουργία ΚΑΙΚΟ (θυσία γουρουνιών)

ΠΟΛΕΜΟΣ

Ανάπτυξη: **1 ΑΝΘΡΩΠΟ, 1 ΓΟΥΡΟΥΝΙ** και **1 ΠΟΥΛΙ** σε κάθε γύρο στην διάρκεια της **ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ** σας

Μπορείτε να επιτεθείτε σε οποιαδήποτε φυλή, μπορείτε να συμμετάσχετε σε οποιαδήποτε μάχη ως σύμμαχοι

μπορείτε να πάτε σε ΕΙΡΗΝΗ καλώντας την τελετουργία RUMBIN (θυσία πουλιών)

ΣΚΟΝΑΚΙΑ ΚΑΝΟΝΩΝ

ΦΑΣΕΙΣ ΓΥΡΟΥ

1. ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Τραβήξτε 2 κάρτες συμβάντων και επιλύστε τις με οποιαδήποτε σειρά.

2. ΔΡΑΣΕΙΣ

Έχετε 3 πόντους δράσης για να ξοδέψετε όπως θέλετε (Γυρίστε αυτή την κάρτα για να τους δείτε).

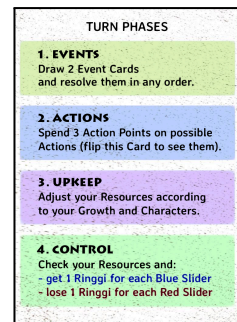
3. ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Προσαρμόστε τους πόρους σας ανάλογα με την Ανάπτυξη και τους Χαρακτήρες σας

4. ΕΛΕΓΧΟΣ

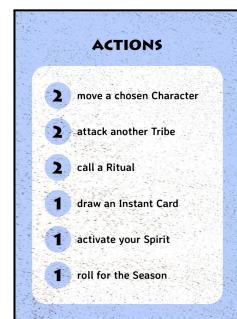
Ελέγξτε τους πόρους σας και:

- πάρτε 1 πέτρα Ringgi για κάθε πόρο στο μπλέ
- χάστε 1 πέτρα Ringgi stone για κάθε πόρο στο κόκκινο



ΔΡΑΣΕΙΣ

- 2** μετακινήστε ένα επιλεγμένο χαρακτήρα
- 2** επιτεθείτε σε μια άλλη φυλή
- 2** επικαλεστείτε μια τελετουργία
- 1** τραβήξτε μια άμεση κάρτα
- 1** ενεργοποιήστε το πνεύμα σας
- 1** ρίξτε ένα ζάρι για να διαμορφώσετε την εποχή





Ο Κυκλικός Κόσμος του Maring

© 2023 by Nausika, Larpifiers and FFA
συγχρηματοδοτούμενο από την ΕΕ



Co-funded by
the European Union

LARPIFIERS



www.nausika.eu/maring