

Pro 2 – 4 hráče od 10 let
(překlad Cauly)

OBSAH

1.0 PŘEDMLUVA	1
2.0 HERNÍ MATERIÁL	1
3.0 PŘÍPRAVA	3
4.0 PRŮBĚH HRY	3
5.0 KONEC HRY A POSLEDNÍ BODOVÁNÍ	11
6.0 ROZŠÍŘENÍ	11

1.0 PŘEDMLUVA

Ve hře **Bison** reprezentuje každý hráč náčelníka indiánského kmene hledajícího nejlepší loviště na Velkých pláních Ameriky. Indiáni loví bizony, ryby a tetřevy, které potřebují k osídlování dalších území nebo je na trhu mění za nové vřgvy a kánoe.

Na konci roku se všechny indiánské kmeny společně setkávají. Náčelník, který naloví nejvíce zvířat se stává vítězem.

2.0 HERNÍ MATERIÁL

- 21 destiček (včetně 3 startovních destiček)
- 44 indiánů (po 11 dřevěných kostkách v modré, červené, žluté a zelené barvě)
- 24 vřgvamů (po 6 v barvě každého hráče - modré, červené, žluté, zelené)
- 24 kanoí (po 6 v barvě každého hráče - modrá, červená, žlutá, zelená)
- 16 ukazatele akcí (bílé kostky)
- 4 přehledové tabulky
- 1 totem
- 1 brožura pravidel

2.1 Destičky

Během hry jsou destičky umístěovány vedle sebe na stůl a vytváří hrací desku. Každá destička obsahuje 3 políčka: prerie (zelená), řeka (modrá) a hora (hnědá). Řeka vždy odděluje prerii a horu.

Na každé destičce jsou vždy tři zvířata v libovolných kombinacích bizona, tetřeva a ryby.

V závislosti na tom, jak jsou destičky umístěny, bude území tří druhů terénů tvořeno proměnlivým množstvím políček.



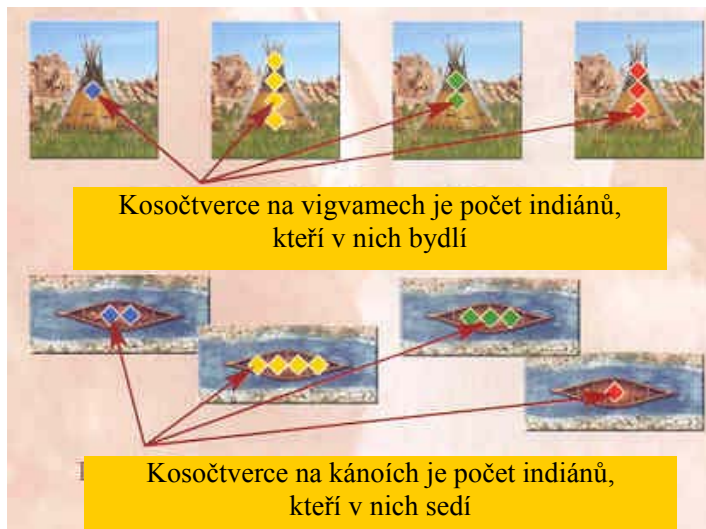
2.2 Indiáni

Každý hráč má k použití 11 kusů Indiánů. Tito se pohybují po hracím plánu, staví vigvamy a kánoe a loví různá zvířata. Rovněž slouží k označení zásob zvířat na přehledové tabulce.



2.3 Vigvamy

Každý hráč má k použití 6 vigvamů (2 jedničkové, 2 dvojkové, 1 trojkový a 1 čtyřkový). Kosočtverce na vigvamu ukazují počet indiánů bydlících ve vigvamu. Hráči používají vigvam, aby zvýšili svůj vliv v různých pozemních územích.



2.4 Kánoe

Každý hráč má k použití 6 kánoí (2 jedničkové, 2 dvojkové, 1 trojkovou a 1 čtyřkolou). Kosočtverce na kánoích ukazují počet indiánů sedících v kánoi. Hráči používají kánoe, aby zvýšili svůj vliv v říčních oblastech.

2.5 Přehledová tabulka

Každý hráč má přehledovou tabulku. V horní polovině jsou tři stupnice pro zaznamenávání zvířecích zásob. Spodní polovina ukazuje cenu na trhu a cenu za akce. Jsou zde také znázorněny různé akce; každý hráč si může v každém kole vybrat čtyři z těchto šesti akcí (ale každou akci pouze jednou).

2.5.1 Stupnice zásob

3 indiáni jsou během hry používáni na **stupnicích** k zaznamenávání zásob tří různých zvířat. Zásoby jsou používány k "placení" vašich akcí a vašich nákupů na trhu. Na konci hry, po speciálním posledním bodování, stupnice ukáží, kdo vyhrál. Je to ten hráč, který vlastní největší součet zvířat (bizoni plus ryby plus tetřevi).

2.5.2 Trh a cena akcí

V levé spodní části přehledové tabulky jsou uvedeny ceny na trhu a náklady za akce. Tyto výdaje ukazují, kolik zvířat (bizon, ryba nebo tetřev) musí hráč zaplatit na trhu nebo za své akce. Cena akce závisí na tom, kolik indiánů je do ní zapojeno.



2.6 Ukazatele akcí

Každý hráč má 4 bílé ukazatele akcí pro označení těch akcí na přehledové tabulce, které si již v tomto kole vybral.



2.7 Totem

Totem je dán začínajícímu hráči v kole.



3.0 PŘÍPRAVA

Každý hráč si vybere svou barvu a dostane:

- 1 přehledovou tabulku, kterou umístí před sebe na stůl
- 3 indiány, které položí na políčka s číslem 10 na všech 3 stupnicích zásob na své přehledové tabulce. Toto jsou zásoby zvířat, které vlastníte na začátku (10 bizonů, 10 ryb, 10 tetřevů)
- 4 indiány, jednotkový vigvam, dvojkový vigvam, jednotkovou kánoi a dvojkovou kánoi. Toto je vaše **zásoba**, kterou umístíte vedle své přehledové tabulky.
- 4 bílé ukazatele akcí, které umístíte vedle své přehledové tabulky.



- Zbývající komponenty - indiáni, vigvamy a kánoe - se roztřídí podle barev a položí se na dosah na kraj stolu. Toto je **trh**, ve kterém provádíte své nákupy.



- Při počtu hráčů menším než 4 jsou nadbytečné komponenty odloženy zpět do krabice.
- 3 **startovní destičky** jsou položeny doprostřed stolu tak, aby byl symbol totemu uprostřed.
- Zbývajících 18 **destiček** se zamíchá a pak se umístí na stůl jako balíček lícem dolů. Při 2 hráčích je horních 6 destiček odloženo skrytě zpět do krabice; při 3 hráčích se odloží 3 destičky; při 4 hráčích se odkládají 2 destičky.
- Nejmladší hráč dostane **totem** a stává se začínajícím hráčem.



4.0 PRŮBĚH HRY

Hra Bizon se hraje po kolech. Počet kol závisí na počtu hráčů.

- Při 2 hráčích se hraje na 6 kol,
- při 3 hráčích se hraje na 5 kol,
- při 4 hráčích se hraje na 4 kola.

Každé kolo se skládá z fází, které se odehrávají v tomto pořadí:

- **Změna začínajícího hráče**
- **Tažení destičky**
- **Postupně dokola provedení 4 akcí**
- **Bodování**

4.1 Změna začínajícího hráče

Majitel totemu je začínající hráč pro toto kolo. Na začátku každého kola je totem dán hráči vlevo – v prvním kole jej má nejmladší hráč.

4.2 Tažení destičky

Každý hráč postupně - počínajíc začínajícím hráčem - vezme horní destičku z balíčku a tajně se na ni podívá. Destičky jsou zahrány v další fázi (4.3).

4.3 Postupné provedení 4 akcí

Celkově je možno provést 4 akce za kolo. Začínající hráč začíná a provede svou první akci. Položí na svou přehledovou tabulku bílý ukazatel akce na políčko té akce, kterou chce nyní uskutečnit. Potom ohlásí s kolika indiány akci provádí, zaplatí příslušnou cenu a provede akci. Může provádět různé akce v jakémkoli pořadí. Poté provede svou první akci hráč nalevo.

Když každý hráč učinil svůj první tah, tak začínající hráč provede svou druhou akci, dále pak hráč po jeho levici, atd. Na políčku akce může být pouze **jeden** ukazatel akce, takže jakékoli políčko akce s ukazatelem už pro toto kolo není dostupné. To znamená, že každá akce může být provedena pouze jednou za kolo.

Tabulka výdajů

Množství indiánů	Cena: počet zvířat bizoni/ryby/tetřevi	Význam
0	+1	Jestliže si vyberete jakoukoli akci, ale nepoužijete žádné indiány, tak získáte libovolné zvíře do vašeho skladu, to znamená, že pohnete jedním svým ukazatelem na stupnici o jedno políčko doprava.
1	0	Jestliže provedete akci s 1 indiánem, tak nic neplatíte.
2	-2	Jestliže provedete akci se 2 indiány, zaplatíte 2 zvířata. Posuňte jeden ukazatel o 2 políčka doleva nebo dva ukazatele, každý o jedno políčko.
3	-4	Jestliže provedete akci se 3 indiány, zaplatíte 4 zvířata. Posuňte své ukazatele celkem o 4 políčka doleva. Cena může být rozložena jakkoli mezi tři stupnice.
4	-7	Jestliže provedete akci se 4 indiány, zaplatíte 7 zvířat. Posuňte své ukazatele celkem o 7 políček doleva. Cena může být rozložena jakkoli mezi tři stupnice.
5	-10	Jestliže provedete akci s 5 indiány, zaplatíte 10 zvířat. Posuňte své ukazatele celkem o 10 políček doleva. Cena může být rozložena jakkoli mezi tři stupnice.

4.3.1 Akce

Umístíte destičku a přidejte indiány



Během kola **musí** hráč umístit svou destičku a přidat 0-5 indiánů na novou destičku. Jediné omezení při umísťování destiček je zajistit, aby destička na místo seděla, tzn. vypouklý oblouk se spojí s vydutým obloukem a naopak, a alespoň jedna strana nové destičky musí přiléhat stranou k již dříve položené destičce (řeka nemusí pokračovat a prémie se může napojit k horám). Položení destičky je povinná akce a normálně je uskutečněna jako první akce v kole.

Upozornění: Vzdálenost nově položených destiček nesmí být nikdy více než tři destičky od totemu na startovních destičkách!



Spojená políčka stejného typu terénu tvoří **území**. Není dovoleno, aby na jednom políčku na jedné destičce mělo své figurky více hráčů. Proto mohou být na každé destičce přítomni nanejvýš 3 různí hráči. Další hráči se mohou pohybovat přes obsazená políčka, ale nemají povoleno se tam zastavit. Na spojeném území může mít své figurky i několik hráčů.

Indiáni mohou být přidáni do hry pouze s položením destičky. Indiáni musí být ve vaší vlastní zásobě (ale kdykoli si můžete nové indiány naverbovat na trhu, jestliže ještě jsou dostupní - viz **4.3.3 Doplnkové akce**).

Všichni indiáni, které vložíte do hry, musí být umístěni **na jedno** políčko nově položené destičky (na prerii, řeku nebo hory).

Počet indiánů, které umístíte závisí na tom, kolik jste ochotní zaplatit a kolik indiánů ještě máte ve své zásobě nebo můžete koupit na trhu. Cena za umístění indiánů je uvedena v tabulce výdajů.

Příklad: Jestliže umístíte 3 indiány, zaplatíte 4 zvířata (viz tabulka výdajů); jestliže umístíte 4 indiány, zaplatíte 7 zvířat.



Stavba nebo zvětšení vigvamu



Vigvam může být postaven pouze na políčko **prérie a hora**. Na jednom políčku může stát pouze 1 vigvam, ale s jakýmkoli množstvím indiánů vedle něj. Abyste na políčku mohli postavit vigvam, **musíte** tam mít své indiány. Jeden indián může postavit 1 jednotkový vigvam, dva indiáni mohou postavit 1 dvojkový vigvam, atp.

Vigvam se staví tímto způsobem: Vezmete vigvam ze **své** zásoby (třeba jej můžete nejdříve koupit na trhu) a umístíte jej vedle indiánů. Potom zaplatíte výdaje podle tabulky. Počet indiánů, kteří se přestěhovali do vigvamu, je pak odstraněn z destičky a vrací se zpět do **vaší vlastní** zásoby.

Příklad: Výchozí pozice a tři příklady k tomu

Výchozí pozice: Žlutý má 3 indiány na políčku. Může postavit jednotkový, dvojkový nebo trojkový vigvam.	1 indián postaví jednotkový vigvam, který podle tabulky nestojí nic. Jednotkový vigvam (z vlastní zásoby) je umístěn vedle indiánů a jeden indián se vrací zpět do vlastní zásoby.	2 indiáni postaví dvojkový vigvam, za který podle tabulky zaplatí 2 zvířata. Dvojkový vigvam (z vlastní zásoby) je umístěn vedle indiánů a dva indiáni se vrací zpět do vlastní zásoby.	3 indiáni postaví trojkový vigvam, který stojí podle tabulky 4 zvířata. Trojkový vigvam (z vlastní zásoby) je umístěn vedle indiánů a všichni 3 indiáni se vrací zpět do zásoby.

Čím více kosočtverců (obyvatel) vigvam má, tím cennější je při bodování. Jestliže už máte postaven vigvam, tak jej můžete zvětšit, pokud vedle něj máte na stejném políčku indiány. Zaplatíte akci podle tabulky výdajů, vezmete ze své zásoby větší vigvam a umístíte jej na políčko; menší vigvam a indiáni se vrací zpět do **vaší vlastní** zásoby.

Upozornění: Akce znamená jeden vigvam **bud'** postavit **anebo** zvětšit.

Příklad:

Výchozí pozice. Hráč má na políčku jednotkový vigvam a 2 indiány. Může svůj vigvam zvětšit tímto způsobem:	1 indián zvětší jednotkový vigvam na dvojkový vigvam. Podle tabulky je to zadarmo. Dvojkový vigvam je odebrán ze zásoby a položen na políčko. Jednotkový vigvam a jeden z indiánů se vrací zpět do hráčovy zásoby.	2 indiáni mohou zvětšit jednotkový vigvam na trojkový vigvam. Podle tabulky to stojí 2 zvířata. Trojkový vigvam je vzat ze zásoby (před tím byl zakoupen na trhu). Jednotkový vigvam a oba indiáni jsou vráceni zpět do hráčovy zásoby.

Upozornění: Akce Postav nebo zvětši vigvam se uskutečňuje za dvou důvodů:

- Dává výhodu při bodování - jednotkový vigvam má vyšší hodnotu než jakékoli množství indiánů; dvojkový vigvam má vyšší hodnotu než jakékoli množství jednotkových vigvamů a indiánů, atp.
- Dostanete indiány zpět do vaší vlastní zásoby, a tito mohou být opět nasazeni, když položíte destičku. Navíc si při rozšiřování vrátíte menší vigvam.

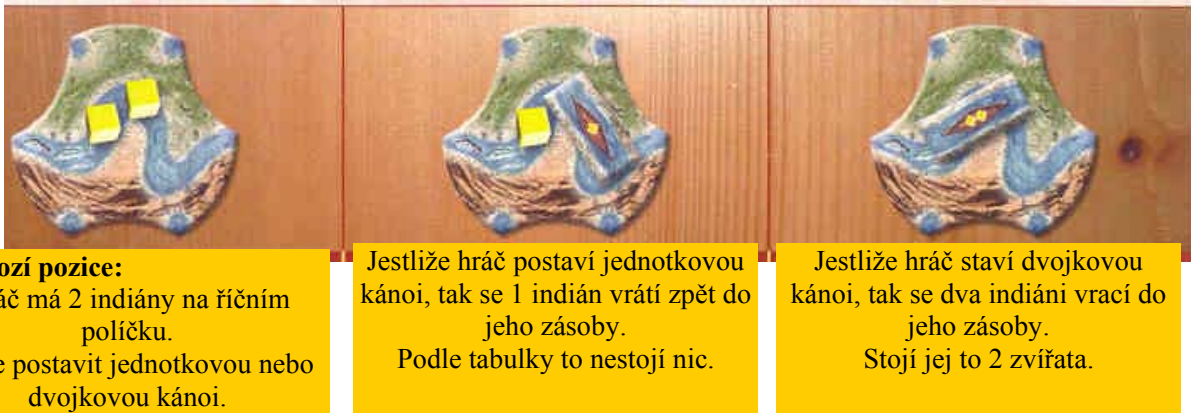
Stavba nebo zvětšení kánoe



Kánoe může být umístěna pouze na **políčko řeky**, kde již máte své vlastní indiány. Pouze 1 kánoe může být na jednom políčku, ale s libovolným počtem indiánů kolem ní. Jeden indián může postavit 1 jednotkovou kánoi, dva indiáni mohou postavit 1 dvojkovou kánoi, atd.

Stavba se provádí stejně jako u vigvamu: Zaplatíte za akci podle tabulky výdajů, odeberete indiány, kteří stavěli kánoi, z hrací desky a vrátíte je zpět do vlastní zásoby a kánoi ze zásoby umístíte na řeku.

Příklad:



Výchozí pozice:

Hráč má 2 indiány na říčním políčku.
Může postavit jednotkovou nebo dvojkovou kánoi.

Jestliže hráč postaví jednotkovou kánoi, tak se 1 indián vrátí zpět do jeho zásoby.
Podle tabulky to nestojí nic.

Jestliže hráč staví dvojkovou kánoi, tak se dva indiáni vrací do jeho zásoby.
Stojí jej to 2 zvířata.

Čím více kosočtverců (veslařů) kánoe má, tím cennější je při bodování. Jestliže už máte kánoi postavenou, tak ji můžete zvětšit, pokud vedle ní máte indiány na stejném říčním políčku. Za akci zaplatíte podle tabulky výdajů, vezmete větší kánoi z vlastní zásoby a dáte ji na říční políčko; menší kánoe a indiáni se vrací zpět do vaší zásoby.

Upozornění: Akce znamená jednu kánoi **bud'** postavit **anebo** zvětšit.

Příklad:

Výchozí pozice:

Hráč má jednotkovou kánoi a 1 indiána na říčním políčku. Chce zvětšit kánoi.



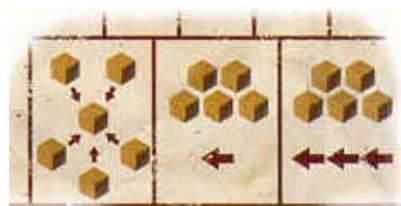
S 1 indiánem může hráč zvětšit jednotkovou kánoi na dvojkovou kánoi a vrátit indiána a jednotkovou kánoi zpět do své zásoby.
Podle tabulky to nestojí nic.

Upozornění: Akce Postav nebo zvětši kánoi se uskutečňuje ze stejných důvodů jako akce „Postav nebo zvětši vigvam“. Máte výhodu při bodování a znovu dostanete indiány a menší kánoe zpět do vaší zásoby.

Pohyb indiánů

Následující pravidla platí při pohybu indiánů:

- Pouze jeden hráč může mít figurky na políčku - **jakýkoli počet** indiánů a **1 vigvam** (prérie, hora) nebo **1 kánoe** (řeka).
- Vaši indiáni se mohou pohybovat přes políčka obsazená jiným hráčem, ale nesmí se tam zastavit!



- Každá destička se skládá ze 3 políček se 3 druhy terénu (prérie, řeka, hora). Přesun na sousední políčko stojí jeden pohybový bod. Prérie - řeka, hora - řeka. Přesun z prérie na horu na jedné destičce může být vykonán pouze po překonání řeky a je proto za 2 body pohybu.
- Přesun na **sousední** políčko jakékoli jiné přilehlé destičky stojí 1 bod pohybu. Prérie - prérie nebo prérie - hora nebo hora - hora nebo řeka - řeka.
- Vigvamy a kánoe se nemohou přesunovat!
- Přesun na přilehlou destičku je povolen pouze přes strany, ne přes rohy, pokud nepřesunujete indiána po řece. Malé rybníky vody v rozích nejsou políčka a nelze na ně vstoupit.

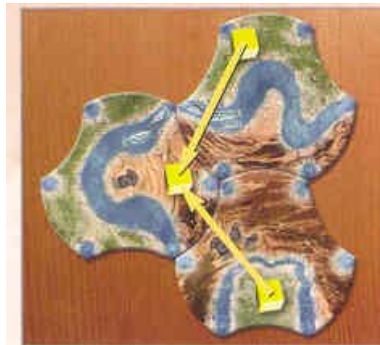
Vaši indiáni mohou být přesunuti pomocí následujících 3 akcí:

A. Shromáždění indiánů (Volání rodu)



Tato akce vám umožní přesunout až 5 vašich indiánů z jakýchkoli políček a dojít až k jednomu dalšímu z vašich indiánů, tzn. Indián na jakémkoli políčku volá ke shromáždění a až 5 indiánů k němu spěchá.

Příklad: Žlutý indián v horách odstartuje shromáždění a volá k sobě dva další indiány. Podle tabulky vydajů to stojí 2 zvířata (2 indiáni byli přesunuti). Žlutý hráč má nyní 3 indiány v horách a může zde postavit jednotkový, dvojkový nebo trojkový vigvam, jako svou další akci. To by mu přineslo většinu v horském území, které se skládá ze tří políček a měl by 4 tetřevy.



B. Přesun indiánů o 1 políčko (Malá pout')



Tato akce vám umožní přesunout až 5 indiánů, každého o 1 políčko. Cílové políčko musí být buď prázdné anebo obsazené vaší vlastní figurkou.

Cena závisí na počtu přesunujících se indiánů, bez ohledu na to, zda jsou přesunuti společně nebo samostatně.

Příklad: Červený přesune 4 indiány, každého o 1 políčko. Podle tabulky vydajů ho to stojí 7 zvířat. Nahoře vpravo se 1 indián přesune z prérie na řeku. 1 indián se přesune z hory uprostřed na stejné říční políčko. Vlevo se 1 indián přesune na sousední horu. A dole se 1 indián přesune k řece.

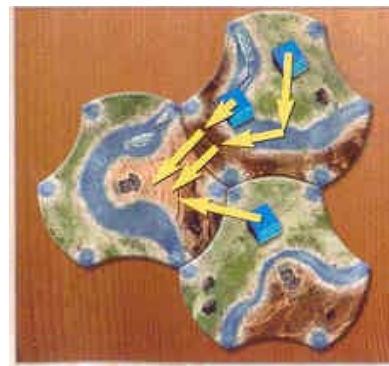


C. Přesun indiánů o 1 - 3 políčka (Velká pout')



Tato akce vám umožní přesunout až 5 indiánů o 1 - 3 políčka. Cílové políčko musí být buď prázdné nebo obsazené vaší figurkou. Tato akce je podobná jako akce Přesun indiánů o 1 políčko, ale nyní můžete přesunovat své indiány až o 3 políčka. Můžete své indiány přesunout i o různé vzdálenosti (maximum jsou 3 políčka).

Příklad: Modrý přesune 3 indiány o vzdálenost 1 - 3 políčka. Indián nahoře se přesune o 1 políčko na řeku, pak o 1 políčko na horu a potom o 1 políčko na horské políčko na sousední destičce. Indián na řece se přesune pouze o 2 políčka a přichází na stejné horské políčko. Indián dole na prérii se přesune pouze o 1 políčko na horské políčko na sousední destičce. Modrý má nyní 3 indiány na horském políčku a mohl by zde ve své další akci postavit jednotkový, dvojkový nebo trojkový vigvam.



4.3.2 Žádná akce

Můžete si také vybrat jakoukoli akci, ale nepoužít **žádné indiány**. Umístěte ukazatel akce na libovolné prázdné políčko akce na přehledové tabulce a získáte 1 zvíře dle své volby do své zásoby, to znamená, že přesunete ukazatel na jedné ze tří stupnic o 1 políčko doprava. Vybraná akce již pak není pro tohoto hráče po zbytek kola k dispozici.

4.3.3 Doplnkové akce

Během svého tahu můžete nakupovat **na trhu** nebo **směňovat** zvířata, kdykoli a kolikrát chcete. Toto jsou doplnkové akce a nevyžadují umístění ukazatele akce.

Nakupování na trhu

Indiáni, vigvamy a kánoe mohou být nakupováni na trhu.

- Indián vyžaduje 1 zvíře z každého druhu. Zásoby bizonů, ryb i tetřevů jsou každé zmenšeny o 1.
- 1 vigvam stojí 1 zvíře od každého druhu za každý kosočtverec na vigvamu, například trojkový vigvam stojí 9 zvířat (3 bizony, 3 ryby a 3 tetřevy).
- 1 kánoe stojí 1 zvíře od každého druhu za každý kosočtverec na kánoi, například dvojková kánoe stojí 6 zvířat (2 bizony, 2 ryby a 2 tetřevy).

Zakoupené indiány / zboží na trhu si vezmete a dáte do své zásoby.

Směňování

Hráč může kdykoli směňovat zvířata na své přehledové tabulce v poměru **3:1**. Jestliže máte například hodně bizonů, ale jen málo ryb, tak můžete snížit své zásoby bizonů o 3 a zvětšit vaši zásobu ryb o 1.

4.4 Bodování

Bodování se koná na konci každého kola, poté co každý hráč uskutečnil své 4 akce. Jsou obodována všechna území - nejdříve všechny prerie, potom všechny hory a nakonec všechny řeky.

První pozice připadne hráči s největším počtem nejcennějších vigvamů nebo kánoí. Nejcennější vigvam nebo kánoe je ta, která má na sobě největší počet kosočtverců. Při shodě rozhoduje, kolik vigvamů nebo kánoí nejbližší nižší hodnoty hráč má. Při pokračující shodě nakonec rozhoduje počet indiánů, které hráč na tomto území má.

Hráč na **první pozici** na daném území získá tolik zvířat do své zásoby, kolik zvířat je na tomto území. Jestliže je více hráčů na první pozici, tak každý z nich získá polovinu počtu zvířat - zaokrouhluje se dolů. V tomto případě není žádná druhá pozice.

Hráč na **druhé pozici** na daném území získá polovinu z počtu zvířat, která jsou na tomto území - zaokrouhleno opět dolů. Jestliže je na druhé pozici shoda, tak každý z těchto hráčů dostane takový počet zvířat, jaký je na políčkách, kde mají své vlastní figurky.

Hráči na **třetí a čtvrté pozici** získají tolik zvířat, kolik jich je na políčkách, kde mají své vlastní figurky.

Jestliže při bodování nestačí 15 políček na stupnici, tak může hráč ihned nakoupit na trhu nebo směňovat v poměru **3:1**.

Po bodování odstraní hráči své ukazatele akcí z akčních políček a začíná další kolo fázi „Změna začínajícího hráče“.

Příklad 1: Území prémie se skládá z 5 políček s celkem 7 bizony.

Políčko:	Políčko 1	Políčko 2	Políčko 3	Políčko 4	Políčko 5
Indiáni + vigvamy					
Bizoni:	1	1	3	0	2

Žlutý má nejcennější vigvam. Získává první pozici. Červený je na druhé pozici, protože vlastní 2 jednotkové vigvamy a zelený má pouze jeden. Zelený získává třetí a modrý čtvrtou pozici. Žlutý dostane 7 bizonů (celkový součet), červený dostane 3 (poloviční počet zaokrouhlený dolů), zelený nedostává nic (odpovídající počet jako na políčku 4) a modrý dostává 2 bizony (odpovídající počet jako na políčku 5).

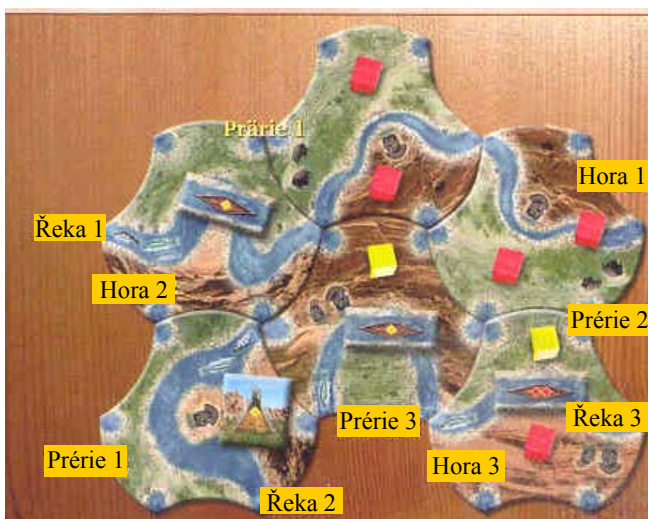
Příklad 2: Se stejným prérijním územím jako v příkladu 1 (celkem 7 bizonů), ale s jinými figurkami.

Políčko:	Políčko 1	Políčko 2	Políčko 3	Políčko 4	Políčko 5
Indiáni + vigvamy					
Bizoni:	1	1	3	0	2

Žlutý a zelený mají shodu na první pozici, tím pádem není žádná druhá pozice. Červený je na třetí pozici a modrý na čtvrté. Žlutý a zelený dostane každý 3 bizony (poloviční počet zaokrouhlený dolů), červený dostane 4 (odpovídající počet na jeho políčkách) a modrý dostane 2 bizony (odpovídající počet na jeho políčku).

Příklad 3: Bodování při 2 hráčích:

Území	Počet políček	Počet zvířat	Hráči na území	1.pozice	Žlutý dostane	Červený dostane
Prérie 1	2	2 bizoni	červený	červený	•	2 bizony
Prérie 2	2	2 bizoni	žlutý + červený	žlutý + červený	1 bizona	1 bizona
Prérie 3	1	0 bizonů	nikdo	•	•	•
Prérie 4	1	0 bizonů	nikdo	•	•	•
Hora 1	1	1 tetřev	nikdo	•	•	•
Hora 2	4	4 tetřevi	žlutý + červený	žlutý	4 tetřevy	2 tetřevy
Hora 3	1	2 tetřevi	červený	červený	•	2 tetřevy
Řeka 1	3	3 ryby	žlutý + červený	žlutý	3 ryby	1 ryba
Řeka 2	1	2 ryby	nikdo	•	•	•
Řeka 3	2	2 ryby	žlutý + červený	červený	1 ryba	2 ryby



Při bodování získává žlutý 9 zvířat

- 1 bizon (Prérie 2)
- 4 tetřevi (Hora 2)
- 4 ryby (Řeka 1 + 3)

Při bodování získává červený

- 10 zvířat**
- 3 bizony (Prérie 1 + 2)
 - 4 tetřevy (Hora 2 + 3)
 - 3 ryby (Řeka 1 + 3)

5.0 KONEC HRY A POSLEDNÍ BODOVÁNÍ

Hra končí po akční fázi kola, ve kterém je dobrán balíček destiček. Bodování na konci posledního kola je **speciální poslední bodování**, které se uskuteční jako obyčejné bodování až na to, že na konci hry jsou rozhodující pouze vaše vlastní lovecké základny a ne vaše zbývající zásoby. **Tudíž těsně před posledním bodováním nastaví každý hráč zásobu zvířat na svém celkovém přehledu na nulu.**

Hráč s nejvyšším celkovým součtem všech zvířat (bizoni plus tetřevi plus ryby) po posledním bodování vyhrává hru. Shoda je vyřešena ve prospěch toho hráče, jehož nejnižší zásoba zvířat je vyšší než nejnižší zásoba druhého hráče. Jestliže ani toto nerozhodne, pak hra končí nerozhodně.

Příklad:

Žlutý má 10 bizonů, 14 tetřevů, 6 ryb = 30 zvířat.

Červený má 12 bizonů, 7 tetřevů, 11 ryb = 30 zvířat.

Modrý má 9 bizonů, 9 tetřevů, 11 ryb = 29 zvířat.

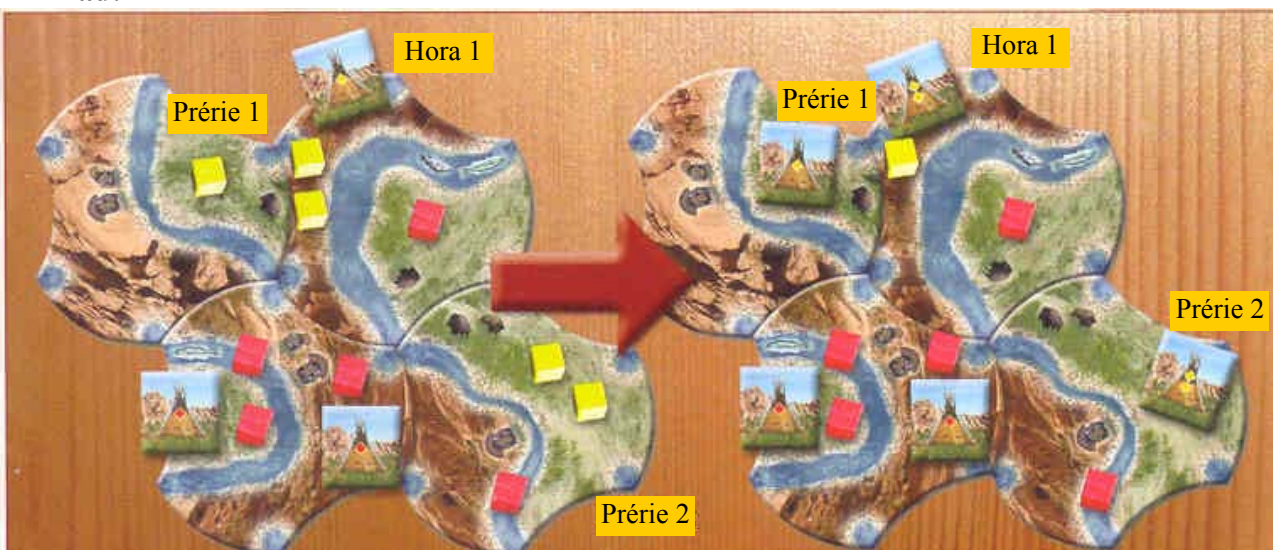
Červený vyhrává, protože jeho nejnižší zásoba zvířat (7 tetřevů) je vyšší než nejnižší zásoba žlutého (6 ryb). Nejnižší zásoba modrého je irelevantní, protože jeho celková zásoba je menší než zásoba červeného a žlutého.

6.0 ROZŠÍŘENÍ

6.1 Rozšíření 1

Jsou rozšířeny akce „Stavba nebo zvětšení vigvamu“ a „Stavba nebo zvětšení kánoe“. Hráč nyní může v jedné akci stavět nebo zvětšovat vigvamy nebo kánoe na několika různých políčkách. Cena závisí na počtu indiánů zapojených do akce. Akce se nyní nazývají: **Stavba a zvětšení vigvamů a Stavba a zvětšení kánoí.**

Příklad:



Akce žlutého:
4 žlutí indiáni staví a zvětšují vigvam. Cena je 7 zvířat.

a) Hora 1:
1 indián zvětší jednotkový vigvam na dvojkový vigvam.

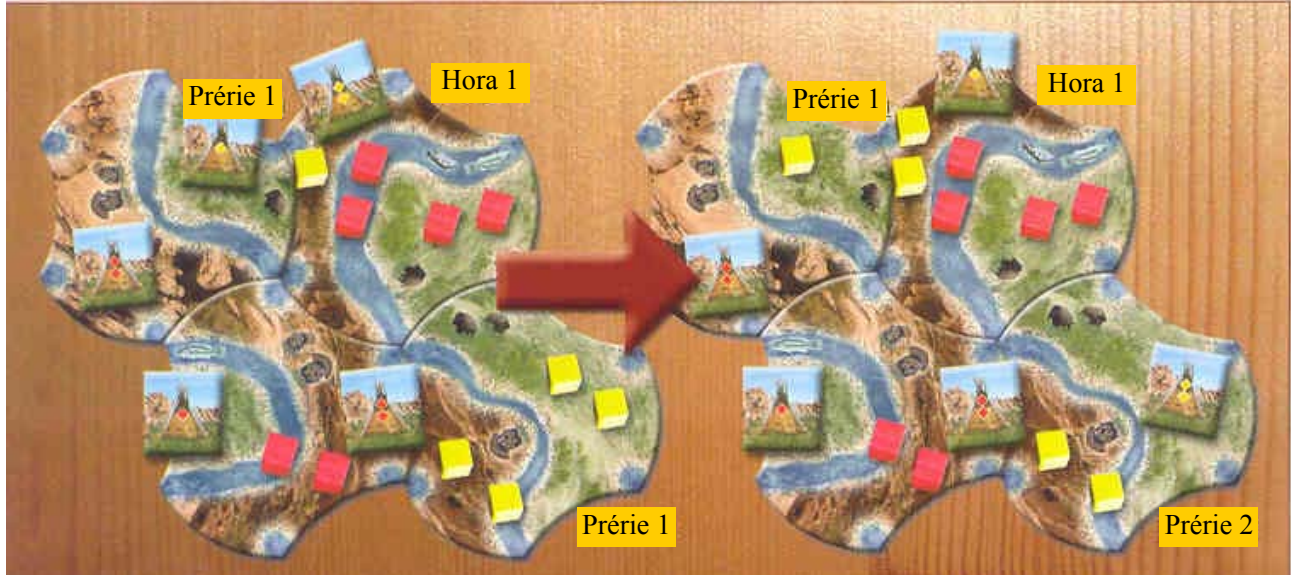
b) Prérie 1:
1 indián postaví jednotkový vigvam. Indián se vrací zpět do zásoby.

c) Prérie 2:
2 indiáni staví dvojkový vigvam. Oba indiáni se vrací zpět do zásoby.

6.2 Rozšíření 2

Jsou použita pravidla z první varianty. Akce „Postavte a zvětšete vigvamy“ a „Postavte a zvětšete kánoe“ jsou ještě dále rozšířeny. Nyní můžete také zmenšovat nebo rozebrat vigvamy a kánoe. Akce se nyní jmenují: **Postavte, zvětšete, zmenšete a rozeberte vigvamy a Postavte, zvětšete, zmenšete a rozeberte kánoe**. Nemusíte mít indiána vedle vigvamu nebo kánoe, abyste je mohli zmenšovat nebo rozebírat. Za každý kosočtverec, o který vigvam nebo kánoi zmenšíte, musíte na toto políčko položit indiána ze zásoby.

Příklad:



Akce žlutého:

4 žlutí indiáni provádějí práce na vigvamech (staví, zvětšují, zmenšují, rozebírají). Cena je 7 zvířat.

a) Hora 1:

1 indián (schovaný ve vigvamu) zmenšuje dvojkový vigvam na jednotkový. Dvojkový vigvam se vrací zpět do zásoby. Indián a jednotkový vigvam ze zásoby jsou položeni na toto políčko.

b) Prérie 1:

1 indián (schovaný ve vigvamu) rozebírá jednotkový vigvam. Ten se vrací zpět do zásoby a 1 indián ze zásoby je umístěn na toto políčko.

c) Prérie 2:

2 indiáni staví dvojkový vigvam. Oba indiáni se vrací zpět do zásoby a dvojkový vigvam ze zásoby je položen na toto políčko.

