

társasági kalandjáték Kutasón
„jobb Világok megteremtéséért”



Kutasó Táblája™

Induló Országok Házanként

Falintadúló - Belső Síkság Népe
Bokorivég - Delelő Nap Népe
Léleklanka - Erdőszél
Messzeszél - Északi Puszták Népe
Óvárda - Fejedelmek Háza
Felsíkország - Fennsík Népe
Hídfő - Folyóköz
Hegynekefel - Hegyvidék
Szemellátpusztá - Keleti Puszták Népe
Sorfarét - Lovas Urak Háza
Párafölle - Tavaszi Esők Népe
Tündérfa - Tündérek Háza

Parancsok és Örsök megadásának formája

Ha egy Örs nem kap parancsot, akkor Sáncot épít.

Vonulási parancs megadása (példa): *Hídfő Vonul Újvárdára*. A Vonulás megvalósítható, ha Hídfő határos Újvárdával.

Vonulás Támogatásának megadása (példa): *Tündérfa Támogatja Hídfő Vonulását Újvárdára*. A Támogatás megvalósítható, ha Tündérfa határos Újvárdával. Sáncépítés Támogatásának megadása (példa): *Újvárda Támogatja Hídfő Sáncát*. A Támogatás megvalósítható, ha Újvárda határos Hídfővel.

Vándor Támogatásának megadása (példák): *Támogatom Újvárda Vonulását Hídfőre*; *Támogatom Újvárda Sáncát*. A Támogatás (Időszakonként egy) megvalósítható, ha Újvárdát illetve Hídfőt nem a Vándor saját Háza bitorolja, és ha az Újvárdát bitorló Ház Országai közül egy sem szomszédos a Vándor saját Házának Országáival.

Varázslat megadása (példa): *Hídfő Messzeszélre (Varázslat)*. A Varázslat (Másodidőszaktól Időszakonként egy) megvalósítható, ha Messzeszél üres.

Örsök Alakításánál a rövidítések: *F* – Fejedelem, *V* – Varázsló, *N* – Háznép, *h* – Harcos, *H* – Próbákat kiállt Harcos, *C* – Csikós.