

МАСТЕР-КАРТА РОЛЕВОЙ ИГРЫ «КРУГ МИРА»

№	Племя	Цели	Информация
1	АЛЕУТЫ	1) переселиться в места поближе к океану и горам 2) получить звание лучших разведчиков	известно о наличии побережья поблизости от клетки Г5, о расположении озер на клетках Г18 и В1
2	ГЛИНКИТЫ	1) переселиться в места поближе к океану и лесам 2) получить звание лучших разведчиков	известно о наличии лесов вблизи клеток Б2 и Г3, о расположении болот на клетке Д14
3	КРОУ	1) переселиться в места поближе к рекам и полям 2) добиться избрания вашего вождя Верховным вождем	известно о наличии рек вблизи клетки В5 и Г13, о расположении гор на клетке Д22
4	ОДЖИБВЕ	1) переселиться в места поближе к рекам и озерам 2) найти древнюю реликвию	известно о расположении полей в районе клеток В2 и В11, о наличии побережья на клетке Д13
5	ШОШОНЫ	1) переселиться в места поближе к рекам и горам 2) добиться избрания вашего вождя Верховным вождем	известно о существовании гор вблизи клетки А и Г10, о расположении болот на клетке Д1
6	КВАКИУТЛИ	1) переселиться в места поближе к озерам и болотам 2) добиться избрания вашего вождя Верховным вождем	известно о существовании рек вблизи клеток Б3 и Г7, о расположении озер на клетке В1
7	ПАЮТЫ	1) переселиться в места поближе к лесам и болотам 2) найти древнюю реликвию	известно о существовании побережья в районе клетки Г8, о расположении озер на клетках Д15 и В3.