

Bernd Brunnhofer

STONE AGE

Jubileum



2-4 játékos részére
10 éves kortól
Játékidő: 60 – 90 perc

A játék felépítése és a játékelemek

Ez a **Stone Age** kiadás egy téli és egy nyári játékverziót tartalmaz. Mi itt a **téli** játékverzió leírását mutatjuk be.

A nyári játékverzió felépítése és szabályai a télivel megegyezők, csak a játékelemek (játéktábla, játékosablak és épületek) hátoldalát használod (a két játékverzió közötti különbségekről bővebben a szabály 4. oldalán olvashatsz majd).



12 A legfiatalabb játékosnak add oda a **kezdőjátékos-jelzőt**. Ő kezdi majd a játékot.



11 A fennmaradó embereket (**színenként 5 embert**) tedd a játéktábla mellé, a közös készletbe. Tedd ide a **7 kockát**, és a **bőrpoharat** is.

10 Válassz egy színt.

a Állítsd az egyik embered a **pontjelző sáv 0 mezőjére**.



b Állítsd egy másik embered az **élelmiszerraktár skála 0 mezőjére**.



Fektesd magad elé egy **játékosablakot**. Állítsd **5 emberedet** (a színedben) a játékosablakra.

Vegyél el **12 értékben élelmiszert** a vadászmezőről.

A játékosársaid is tegyék meg ezeket.

A játékosablakról – hol mi van?

A számszámok helye.

Az élelmiszer és a nyersanyagok áttekintése, valamint ezek pontértékei.



A civilizációkártyák helye és áttekintő táblázat a végső értékeléshez.

Az épületek helye.

1 A **játéktáblát**

fektesd az asztal közepére.

2 Az **élelmiszerkorongokat** (továbbiakban csak élelmiszer) értékük szerint szétválogatva tedd a vadászmezőre.





3 A 30 fa nyersanyagot tedd az erdőre.



4 A 20 téglá nyersanyagot tedd az agyagbányára.



5 A 15 kő nyersanyagot tedd a kőfejtőre.



6 A 15 arany nyersanyagot tedd a folyóra.



7 A 24 szerszámot válogasd szét 1/2-es és 3 / 4-es lapkákra. A két paklit tedd a szerszámkészítő mezőjére.



Megjegyzés: A 4 iglura csak akkor van szükséged, ha az „Igluk – mini kiegészítéssel” játszol (erről bővebben a szabály 12. oldalán olvashatsz).



9 A 28 épületlapkát szintén alaposan összekevered, majd 4 pakliba rendezed őket. Minden pakliba 7 épületlapka kerüljön. TegyéL annyi paklit a játéktábla épületlapka mezőire (tél oldalukkal felfelé), ahányan játszotok. (Az épületlapkák elő- és hátoldalán ugyanazok az épületek vannak.)



4 játékos: 4 pakli
3 játékos: 3 pakli
2 játékos: 2 pakli
A megmaradó paklikat tedd vissza a dobozba.

8 A 36 civilizációkártyát alaposan keverd össze, majd tedd a lapokat lefelé fordítva egy pakliba rendezve a játéktábla mellé. Fordítsd fel egymás után a pakli felső 4 lapját, majd jobbról balra haladva sorban felfordítva tedd őket a megadott 4 helyre.



Megjegyzés: A 4 „vadállat kártyára” csak akkor van szükséged, ha a „Vadállatok – mini kiegészítéssel” játszol (erről bővebben a szabály 11. és 12. oldalain olvashatsz).



Bevezető

Ezt a limitált kiadású Stone Age játékot a **Stone Age játék 10 éves évfordulója** alkalmából jelentetjük meg. Ahogy azt már a játék felépítésekor elmondtuk, a játék egy **téli és egy nyári játékverziót** tartalmaz.



Ha már ismered a **Stone Age** játékot, akkor a megszokottak szerint játszhatod a téli játékverziót is.

A 11. oldalon találsz egy további játékvariációra vonatkozó szabályokat „**A fagyos télben**” címszó alatt.

Kombinálhatod a játékot a „**Vadállatok – mini kiegészítéssel**” és az „**Igluk – mini kiegészítéssel**”. Az ezekre vonatkozó szabályokat a 11. és a 12. oldalakon találod. A játékvariáció és a két mini kiegészítés csak a téli játékverzióval játszható.

Minden kornak megvannak a maga különleges kihívásai. A kőkorszak a kezdetleges földművelésről, a hasznosítható nyersanyagok felhasználásáról és a kunyhóépítéséről ismert. A kereskedelem is fellendül, és az egyik civilizációs vívmányt a másik követi. De a hagyományos készségekre, mint pl. a vadászatra is szükség van a törzs élelmiszerrel való ellátása érdekében.

A játékosársaidal együtt az a feladatotok, hogy megfeleljetek ezeknek a kihívásoknak. Több út van természetesen a célig, így mindenki a saját útján érheti el a célját.

Találd meg az utad, és a végén kiderül, hogy az volt-e a helyes út!

A játékforduló

Minden forduló **3 fázisra** osztható, amiket a megadott sorrendben kell végrehajtanod:

1. **Az embereidet egymás után a játéktáblára állítod.**

2. **Megcsinálod a lehetséges akciókat.**

3. **Megeteted a népedet.**

1. Az embereidet egymás után a játéktáblára állítod.

A kezdőjátékos **egy vagy több emberét pontosan egy általa választott helyszínre** állítja. Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és ő is leteszi **egy vagy több emberét pontosan egy általa választott helyszínre**. Ez addig tart, amíg mindenki fel nem tette a játéktáblára az összes emberét.

Figyelem: Mindig le kell tenned **legalább 1 embert**, amíg van embered, addig nem passzolhatsz.



A TERÜLETEK ÁTTEKINTÉSE

A gyűrűk száma határozza meg, hogy egy adott helyszínre mennyi ember állítható (kivételek a vadászterület). Ha egy helyszín minden gyűrűjén áll ember, az adott helyszín megtelt, oda több embert nem állíthatok. (Az egyes helyszínekre állítható emberek számát lásd később a helyszínek leírásánál zárójelben.)

Figyelem: Ha egy helyszín mellett döntöttél és odaállítottad egy vagy több emberedet, akkor ebben a fordulóban oda már nem állíthatsz embert, akkor sem, ha az adott helyszínen még van szabad hely.

A játéktábláról – hol mi van?

VADÁSZTERÜLET



A FALU HELYSZÍNEI: SZERSZÁM-KÉSZÍTŐ, KUNYHÓ, SZÁNTÓFÖLD

ÉPÜLETEK



NYERSANYAGOK: FA, TÉGLA, KŐ, ARANY



CIVILIZÁCIÓKÁRTYÁK

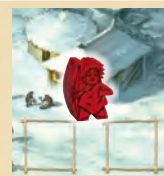
A FALU



SZERSZÁMKÉSZÍTŐ (1 szabad hely)

Ide **pontosan 1 ember** állítható fordulónként.

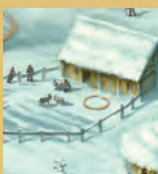
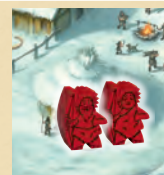
Példa: A szerszámkészítőnél 1 hely van. Miután **ráállítottad 1 emberedet** a szerszámkészítőre, ez a helyszín betelt.



KUNYHÓ (2 szabad hely)

Ide **pontosan 2 ember** állítható fordulónként. Ha ezt a helyszínt választod, akkor a 2 emberedet egyszerre kell idetenned.

Példa: A kunyhónál 2 hely van. **Miután ráállítottad 2 emberedet** a kunyhóra, ez a helyszín betelt.

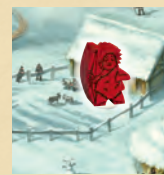


SZÁNTÓFÖLD / ÁLLATTARTÁS (1 szabad hely)

(A szántóföldön télen állattartás folyik. Az egyszerűség kedvéért inntentől kezdve ezt „szántóföldnek” hívjuk.)

Ide **pontosan 1 ember** állítható fordulónként.

Példa: A szántóföldön 1 hely van. **Miután ráállítottad 1 emberedet** a szántóföldre, ez a helyszín betelt.



VADÁSZTERÜLET (tetszőleges számú szabad hely)

Ez az egyetlen olyan helyszín, ahol nincsenek gyűrűk. Ide **tetszőleges számú embert** tehetsz. A vadászterületet **egy fordulón belül több játékos** is használhatja.

Példa: A vadászterületre **állítottad 4 emberedet**, majd a **zöld** játékos is **odaállítja 2 emberét**. A vadászterület soha nem telik be.



NYERSANYAGLELŐHELYEK (7 szabad hely)

A következő négy nyersanyaglelőhely van: erdő (fa), agyagbánya (tégla), kőfejtő (kő) és a folyó (arany). Ezeket a nyersanyaglelőhelyeket egymástól függetlenül

Példa: Az erdőn 7 hely van. Miután az erdőre **állítottad 2 emberedet**, és a **kék** játékos is **odaállította 5 emberét**, a helyszín betelt.



használhatod. Mind

ugyanúgy működnek. Mindegyik nyersanyaglelőhelyet

egy fordulón belül több játékos is használhatja, de minden egyes nyersanyaglelőhelyen csak 7 szabad hely van. Ide maximum 7 embert állíthattok fordulónként.



CIVILIZÁCIÓKÁRTYÁK

(minden kártyán 1 szabad hely)

Minden felfordítva fekvő civilizációkártyára **pontosan 1 ember**

Példa: Minden civilizációkártyán 1 hely van. Miután **ráállítottad 1 emberedet** az egyik civilizációkártyára az a civilizációkártya betelt.



tehető. Minden kártyát egymástól független helyszínként kell kezelned. Ez azt jelenti, hogy egy lépéseden belül mindig csak 1 kártyára állíthatsz embert. A fordulóban később tehetsz te is vagy bármelyik játékosársad 1 embert egy másik felfordítva fekvő szabad kártyára. A kártyákat tetszőleges sorrendben kiválaszthatod és elfoglalhatod.



ÉPÜLETEK

(minden lapkán 1 szabad hely)

Minden felfordítva fekvő épületre **pontosan 1**

Példa: Minden épületen 1 hely van. Miután **ráállítottad 1 emberedet** az egyik épületre az az épület betelt.



ember tehető. Minden épületet egymástól független helyszínként kell kezelned. Ez azt jelenti, hogy egy lépéseden belül mindig csak 1 épületre állíthatsz embert. A fordulóban később tehetsz te is vagy bármelyik játékosársad 1 embert egy másik felfordítva fekvő szabad épületre. Az épületeket tetszőleges sorrendben kiválaszthatod és elfoglalhatod.

Nézzünk egy példát az emberek felállításáról:



Te 1 embert állítasz az egyik civilizációkártyára.



A **kék** 5 embert állít a vadászterületre.



A **zöld** 2 embert állít a konyhára.



A **sárga** 1 embert állít erre az épületre.

Megjegyzés: Az egyes helyeken különböző mennyiségű hely van az emberek számára. Ezért gyakran előfordul, hogy nem egyszerre végeztek az embereitek felállításával. Attól kezdve, hogy a játékosabládról minden emberedet a játéktáblára állítottad ebben a fordulóban a többiek egyszerűen átugornak téged. Akkor **ér véget az 1. fázis**, amiben „Az embereidet egymás után a játéktáblára állítod”, amikor már egyikőtök sem tud további embert a játéktáblára állítani (mert vagy elfogytak az embereitek a játékosabláitokról, vagy csak olyan helyszíneken vannak szabad helyek, ahová a szabályok betartásával már nem tudtok újabb embert állítani). A játékot a **2. fázissal** „Megcsinárod a lehetséges akciókat” folytatjátok.

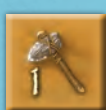
2. Megcsinárod a lehetséges akciókat.

Ha te vagy a kezdőjátékos, akkor te kezded a 2. fázist. Minden embereddal cseleksz egymás után a különböző helyszíneken, és csak ezek után jön a következő játékos.

A körödben szabadon megválaszthatod, hogy milyen sorrendben cseleksz az egyes helyszínekkel. Mindig tedd vissza a játékosabládra azokat az embereket, akikkel már cselekedtél. Így a köröd végén minden embered visszakerül a játékosabládra.



MILYEN AKCIÓKAT CSINÁLHATSZ AZ EGYES HELYSZÍNEKEN?



SZERSZÁMKÉSZÍTŐ

Itt egy új szerszámot kapsz. Ez a játék egész ideje alatt nálad marad, és a rendelkezésedre áll.

A szerszámokkal tudod a kockadobásod eredményét módosítani. (Kockával dobnod a vadászat és a nyersanyagbeszerzés akciók során kell, erről bővebben a 7. oldalon és az áttekintőlapon egyes civilizációkártyáknál olvashatsz.)

Még nincs szerszámod?

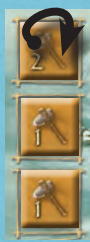
Akkor egy 1-es értékűt veszel el a pakliból, és ezt az 1-es értékkel felfelé teszed a játékosabládra, a szerszámok helyére.



A 2. és 3. szerszámoknak is egy-egy 1-es szerszámot veszel el, és az 1-es értékkel felfelé teszed őket a játékosablád következő üres

szerszám helyére.

Nem lehet több mint 12 szerszámod.



A 4. - 6. szerszámok esetén ezeket az 1-es szerszámokat átfordítod a 2-es értékükre.



A 7. - 9. szerszámok megszerzésekor 3-as szerszámokat veszel el, és a 2-es szerszámokat 3-asokra cseréled.

A 10.-től kezdve pedig a 3-as szerszámokat átfordítod a 4-es értékükre.



KUNYHÓ

Itt **bővítheted 1 emberrel** a népedet. Vegyél el 1 saját színű embert a közös készletből, és tedd a játékosabládra.

A következő fordulóban eggyel több ember áll rendelkezésére.

Példa: A konyhához tett 2 emberedet visszaveszed és egy további **piros** embert veszel el a közös készletből, majd mindhármat a táblára teszed.



SZÁNTÓFÖLD / ÁLLATTARTÁS

Itt szerezhetsz **+1 tartós élelmiszert**. A szántóföldre tett 1 emberedet visszaveszed a játékosabládra, majd az élelmiszerraktár skálán a jelződet eggyel feljebb tolod.

Minden forduló végén megkapod az élelmiszerraktár skálán elfoglalt hely szerinti élelmiszert. Ennek az értékét növeled meg ezzel az akcióval (erről bővebben a 3. fázis „Megeteted a népedet”, címszó alatt olvashatsz a 8. oldalon).



VADÁSZAT – ÉLELMISZERSZERZÉS

Itt szerezhetsz élelmiszert, amiért dobnod kell a kockákkal.

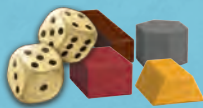
Fogj **1 kockát minden emberért**, akiket a vadászterületre állítottál, és dobj velük. Ha szükségesnek látod, használhatsz tetszőleges számú szerszámot a dobásod eredményének növelésére (erről bővebben a lejjebb olvashatsz).







Végül az így kapott **eredményt oszd el 2-vel**. A végeredményül kapott szám (lefelé kerekítve) adja meg, hogy mennyi **élelmiszert** hoztál.

Az élelmiszertre szükség lesz az embereid etetéséhez (erről bővebben a 8. oldalon „3. Megetted a népedet” címszó alatt olvashatsz). Bármennyi élelmiszert gyűjthetsz.

Példa: Te 5 embert állítottál a vadászterületre, ezért 5 kockával dobsz. A dobásod eredménye 14, amiért 7 élelmiszert veszel el.



NYERSANYAGBESZERZÉS – ERDŐ, AGYAGBÁNYA, KŐFEJTŐ ÉS FOLYÓ

Ezen a 4 helyszínen a következő nyersanyagokhoz juthatsz: fa , téglák , kő  és arany  amikért dobnod kell a kockákkal.

Fogj **1 kockát minden emberért**, akiket az adott helyszínre állítottál, és dobj velük. A nyersanyagok beszerzése a vadászathoz hasonló módon zajlik, csak a bevételek mások, mert a kapott összeget nem ugyanazzal a számmal kell osztani.



Erdő: A megszerzhető fák számát az **eredmény 3-mal való osztása** adja.



Agyagbánya: A megszerzhető téglák számát az **eredmény 4-gyel való osztása** adja.



Kőfejtő: A megszerzhető kövek számát az **eredmény 5-tel való osztása** adja.



Folyó: A megszerzhető aranyak számát az **eredmény 6-tal való osztása** adja.

Bármennyi nyersanyagot gyűjthetsz.

A nyersanyagok korlátlanul rendelkezésre állnak, ha mégis elfogynának a készletből, akkor mással (pl. fogpiszkálóval) pótoljátok azokat.

Példa: Te 3 embert állítottál az erdőre, ezért 3 kockával dobsz. A dobásod eredménye 10, amiért 3 fát veszel el.



Példa: Te 2 embert állítottál a folyóra, ezért 2 kockával dobsz. A dobásod eredménye 5. Nem vehetsz el egy aranyat sem, mert az arany 6-ba kerül.



SZERSZÁMOSLÁDA – A SZERSZÁMAIDDAL MÓDOSÍTHATOD A KOCKADOBÁSOD EREDMÉNYÉT.

A szerszámhasználat szabályai:

- Mindegyik szerszámodat **csak egyszer használhatod az adott fordulóban**.
- Amikor használsz egy szerszámot, azt teljes egészében elhasználnod, vagyis nem teheted el egy részét egy későbbi kockadobáshoz.
- Tetszőleges számú szerszámot számíthatsz hozzá **1 kockadobásodhoz**.
- A szerszámodat mindig csak egy vagy több **emberrel együtt** használhatod.

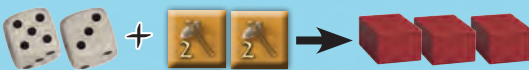


Annak jelölésére, hogy egy szerszámodat az adott fordulóban használtad, a használat után 90 fokkal el kell forgatnod azt. (A következő forduló előtt minden szerszámodat visszafordítod, és az új fordulóban újra használhatod.)


Példa vadászat: Te 2 embert állítottál a vadászterületre, ezért 2 kockával dobsz. A dobásod eredménye 5. Felhasználasz egy 1-es és egy 2-es szerszámot, az eredményed 8, amiért 4 élelmiszert veszel el.



Példa nyersanyagszerzés: Te 2 embert állítottál az agyagbányára, ezért 2 kockával dobsz. A dobásod eredménye 8. Felhasználasz két 2-es szerszámot, az eredményed 12, amiért 3 téglát veszel el.



CIVILIZÁCIÓKÁRTYÁK – AZONNALI BEVÉTELEK ÉS PONTOK A VÉGŐ ÉRTÉKELÉSÉNÉL

A civilizációkártyák mezői felett ezt a szimbólumot látod: . Ez azt jelenti: **1 nyersanyagot a választásod szerint kell beadnod.**

Figyelem az élelmiszert nem nyersanyag!

Tehát a jobb első helyen fekvő kártya 1 valamilyen nyersanyagba kerül. Attól balra, a második helyen fekvő kártya 2



nyersanyagba kerül és így tovább. Amikor felveszel egy civilizációkártyát, beadod a közös készletbe a kártya felett megadott számú nyersanyagot. Szabadon dönthetsz, hogy ehhez milyen kombinációban használod fel a különböző nyersanyagokat. Ha nem tudod, vagy nem akarsz a kártyáért a megadott számú nyersanyagot kifizetni, akkor leveszed az embered a kártyáról. A kártya a helyén marad a következő fordulóra. A saját kártyáidat lefelé fordítva tárolod a játékosabládon erre kialakított kártyahelyen.

A pótlapon olvashatsz arról, hogy az egyes civilizációkártyák milyen előnyökhöz, pontokhoz, nyersanyagokhoz, bevételhez... juttatnak.



ÉPÜLETEK – PONTOK A JÁTÉK SORÁN

Az épületlapkákon mindig látod a nyersanyagokat, amiket be kell adnod az adott épületért. Amikor felveszel egy épületet, beadod a közös készletbe az épületen megadott fajtájú nyersanyagból a megadott mennyiséget. Amikor beadod a nyersanyagokat, akkor megkapod az épülettel járó pontokat. Az épületlapkán látható pontszámot azonnal leléped az embereddel a pontjelző sávon.

Az egyes épülettípusokról bővebben a pótlap 2. oldalán olvashatsz.

Ha nem tudod, vagy nem akarsz az épületért a megadott nyersanyagokat kifizetni, akkor leveszed az embered az épületről. Az épület a helyén marad a következő fordulóra.

Az épületeidet a játékosabládon erre kialakított épülethelyekre fekteted egymás mellé. Ha több mint 5 épületet szerzel, akkor azokat a játékosablád mellé fekteted. Miután elvettél egy pakliról egy épületet, egy új épületlapka válik láthatóvá a következő fordulóra. Ha ez nem történik meg, mert elfogytak az épületlapka-pakliból az épületek, akkor a játék véget ér (a **játék végéről** bővebben a szabály 9. oldalán olvashatsz).

Példa: Te ezt a civilizációkártyát szeretnéd megszerezni, amiért beadsz a közös készletbe 2 fát, majd elveszed a kiválasztott civilizációkártyát, és lefordítva a játékosabládra fekteted.



Példa: Te ezt az épületet szeretnéd megszerezni, amiért beadsz a közös készletbe 1 téglát és 2 követ, majd elveszed a kiválasztott épületet, amit a játékosabládra fektetesz. Ezek után 14 mezőt előrelépsz az embereddel a pontjelző sávon.



3. Megeteted a népedet.

Amint minden játékos az összes emberét visszatette a játékosablájára, megkezdődik a 3. fázis. Minden ember, aki a játékosabládon áll, a népedhez tartozik, és ebben a fázisban meg kell etetned a népedet. **Minden ember 1 élelmiszert** fogyaszt fordulónként.

ÉLELMISZERRAKTÁR SKÁLA

Az élelmiszerraktár skálán álló figurád megmutatja, hogy mennyi élelmiszert vehetsz el a közös készletből.

Ezután **minden egyes emberedért vissza kell tenned a közös készletbe 1 élelmiszert**. Ezzel a népedet erre a fordulóra megetetted.

HA NINCS ELEGENDŐ ÉLELMISZERED

Ebben az esetben **vissza kell tenned az összes élelmiszered a közös készletbe**. A hiányzó élelmiszereket **pótolnod kell bármilyen nyersanyaggal**. Ekkor azonban **1 nyersanyag 1 élelmiszert pótol**. Ezzel a népedet erre a fordulóra elláttad élelemmel.

Ha nem szeretnéd, vagy nem tudod az élelmiszerpótlást megcsinálni, akkor **10 pont levonást** kapsz a pontjelző sávon. Ilyenkor az is megtörténhet, hogy a pontjelző sáv negatív tartományába kerülsz. Ebben az esetben be kell adnod a közös készletbe az összes élelmiszered, amid van. Akkor is vissza kell lépned 10 mezőt a pontjelző sávon, ha csak egyetlen egy emberedet nem tudtad megetetni élelemmel, vagy azt pótolni nyersanyaggal, függetlenül attól, hogy milyen sok embert tudtál rajta kívül megetetni. Miután visszaléptél 10 mezőt a pontjelző sávon, a népedet ezzel erre a fordulóra megetetted (legalábbis úgy számít, mintha megetetted volna).

Amikor mindenki megetette a népét, akkor befejeződik a forduló.



Az új forduló



- Add át a **kezdőjátékos-jelzőt** az óramutató járása szerint a következő játékosnak. Ő lesz a következő forduló kezdőjátékosa.
- A táblán maradt **civilizációkártyákat** told jobbra, és az így megüresedett helyekre fordíts fel újakat.
- A használt **szerszámokat** mindenki forgassa vissza alapállásba.
- Az új forduló szintén az **1. fázissal** kezdődik: „Az embereidet egymás után a játéktáblára állítod” (4. oldaltól).

Példa: Az elmúlt fordulóban a 2. és a 3. civilizációkártyát vettétek fel. Az 1. kártya a helyén marad, a 4. helyen lévőt pedig jobbra kell tolni. A lefordított pakliból mindkét szabad helyre 1-1 új lapot kell felfordítani.







A játék vége

A játék **2 módon** érhet véget:

1. **Elfogytak a civilizációkártya-pakli lapjai.** A forduló elején nem tudjátok a civilizációkártyákat újra 4-re kiegészíteni. Ebben az esetben nem kezdtek bele új fordulóba. Következik a **végző értékelés.**
2. Legalább **egy épületlapka-pakli kifogy.** Ebben az esetben a folyamatban lévő fordulót még végig kell játszani, ez azt jelenti, hogy a **3. fázist is meg kell csinálnotok**, tehát az embereket még meg kell etetnetek a forduló végén, és csak azután következik a **végző értékelés.**

Végző értékelés és a győztes

A végző értékeléskor még pontokat kapsz a civilizációkártyáidért. (A civilizációkártyák részletes leírását a **pótlapon** találod.) A végző értékeléskor a civilizációkártyák alsó fele fontos.

Minden megmaradt nyersanyagért, ami a játékos táblán maradt, (, , , ) **1 - 1 pontot kapsz.**

ZÖLD HÁTERŰ CIVILIZÁCIÓKÁRTYÁK

A 16 zöld háterű civilizációkártyán **8 különböző kulturális szimbólum** van.

Minden kulturális szimbólum 2-szer szerepel.



Gyógyítás



Művészet



Zene



Írás



Napóra



Fazekasság



Szállítás



Szövés

	
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64

Rendezd külön sorokba a különböző kulturális szimbólumú civilizációkártyáidat. Számold össze mindegyik sorban a különböző kártyáidat, majd szorozd meg a darabszámukat önmagával. Ha egy vagy több kulturális szimbólumú civilizációkártyáiból több azonosat is szereztél, akkor azokat újabb sorba rendezd, és az új sorért is megkapod a pontjaidat.

Példa: Te 6

civilizációkártyát gyűjtöttél, amiből 5 különböző kulturális szimbólumú kártya.

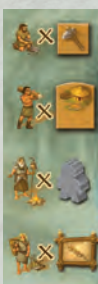
Az 5 különböző kulturális szimbólumú civilizációkártyáért $5 \times 5 = 25$ pontot kapsz. Az 1 dupla kártyáért $1 \times 1 = 1$ pontot kapsz. Tehát 26 mezőt léphetsz előre a pontjelző sávon.



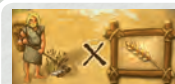
HOMOKSZÍNŰ HÁTERŰ CIVILIZÁCIÓKÁRTYÁK

A 20 homokszínű háterű civilizációkártyán **4 különböző kézműves** van.

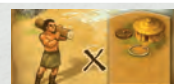
Minden típus 5-ször szerepel.



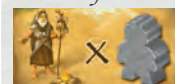
A homokszínű civilizációkártyákon különböző mennyiségben szerepelnek az egyes kézművesek (gazda, kunyhóépítő, sámán és szerszámkészítő). Továbbá a kézművesek mellett különböző játékelemeket is látsz (élelmiszerraktár skála, épület, emberek vagy szerszám). Számold meg típusonként a személyeket a kézműves szimbólumú civilizációkártyáidon, majd szorozd meg őket a nekik megfelelő játékelemek számával. Lépj előre a kapott eredmény mértékében a figuráddal a pontjelző sávon.



Gazda × az élelmiszerraktár skálán elért helyed



Kunyhóépítő × az épületeid száma

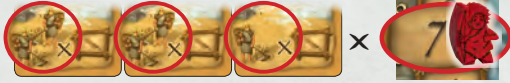


Sámán × az embereid száma

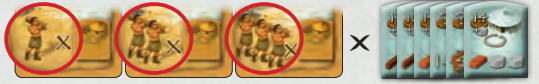


Szerszámkészítő × a megszerzett szerszámaid értéke

Példa: *Te* megszámolod a **gazdák** darabszámát (5) a megszerzett civilizációkártyáidon, ezt megszorozod az **élelmiszerraktár skálán** elfoglalt helyeddel (7): $5 \times 7 = 35$. Tehát **35** mezőt léphetsz előre a pontjelző sávon.



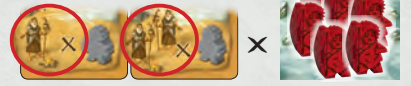
Példa: *Te* megszámolod a **kunyhóépítők** darabszámát (6) a megszerzett civilizációkártyáidon, ezt megszorozod az **épületeid** darabszámával (6): $6 \times 6 = 36$. Tehát **36** mezőt léphetsz előre a pontjelző sávon.



Példa: *Te* megszámolod a **szerszámkészítők** darabszámát (3) a megszerzett civilizációkártyáidon, ezt megszorozod a **szerszámaid** darabszámával (3): $3 \times 3 = 9$. Tehát **9** mezőt léphetsz előre a pontjelző sávon.



Példa: *Te* megszámolod a **sámánok** darabszámát (3) a megszerzett civilizációkártyáidon, ezt megszorozod az **embereid** darabszámával (6): $3 \times 6 = 18$. Tehát **18** mezőt léphetsz előre a pontjelző sávon.



A JÁTÉK GYŐZTESE

Az a játék győztese, akinek a figurája a pontjelző sávon az első helyen áll, tehát a legtöbb pontot gyűjtötte.

HOLTVERSENY

Holtverseny esetén az érintettek közül az a győztes, aki több élelmiszert gyűjtött, ha még itt is egyezés van, akkor a megszerzett szerszámok, végül az emberek száma dönt.

Változások 2-3 játékos esetén

Minden szabály változatlanul megmarad, csak a következő módosításokkal játszotok:

3 JÁTÉKOS ESETÉN

- **Csak 2 helyszínre** állíthatok embert a falu következő helyszínei közül: szerszámkészítő, kunyhó és a szántóföld. Ha a faluban 2 helyszín foglalt, akkor abban a fordulóban nem állíthatok 3. helyszínre embert.
- A **nyersanyaglelőhelyekre** (erdőre, agyagbányára, kőfejtőre és a folyóra) mindig **csak 2 játékos** teheti le az embereit. Tehát, ha már 2 játékosársad is állított embereket az erdőre, akkor ebben a fordulóban te oda már nem állíthatsz embert.

2 JÁTÉKOS ESETÉN

- **Csak 2 helyszínre** állíthatok embert a falu következő helyszínei közül: szerszámkészítő, kunyhó és a szántóföld. Ha a faluban 2 helyszín foglalt, akkor abban a fordulóban nem állíthatok 3. helyszínre embert.
- A **nyersanyaglelőhelyekre** (erdőre, agyagbányára, kőfejtőre és a folyóra) mindig **csak 1 játékos** teheti le az embereit. Tehát, ha már a játékosársad is állított embereket az erdőre, akkor ebben a fordulóban te oda már nem állíthatsz embert.

Taktikai tippek

- Ne hagyj figyelmen kívül a civilizációkártyákat! Az azonnali jutalom mellett a nyersanyagok, az élelmiszerek... nagyon sok pontot hozhatnak neked a játék végén. Újabb embert, állandó élelmiszert és szerszámokat szerezni nagyon értékes, mivel attól kezdve, hogy ezeket megszerezted, rendelkezésedre állnak a játék további részében, de egy olyan civilizációkártya, amit 1 nyersanyagért megszerezhetsz, szintén mindig megéri az árát.
- A civilizációkártyákból úgy gyűjtögess, hogy tartsd szemed előtt a játék végén érték kapható pontokat. Például, ha azt a stratégiát választod, hogy megpróbálsz minél több embert szerezni, akkor arról sem szabad megfeledkezned, hogy az embereidet majd meg is kell etetned. Tehát ilyen esetben célszerű az élelmiszerraktár skálán minél magasabb helyre jutnod (sok tartós élelmiszert szerezned), és lehetőség szerint minél több sámán kártyát kell szerezned, mert a sámán pontokat hoz neked az embereid után. Ugyanez vonatkozik természetesen más stratégiákra is.
- Próbáld megakadályozni a többi játékos, hogy hozzáférjenek az „olcsó” nyersanyagokhoz, és kénytelenek legyenek a kártyáért drágább nyersanyagokkal fizetni.
- Gondold át előre, hogy milyen sorrendben fogod végrehajtani a lépéseidet. Például, ha egy olyan civilizációkártyára állítottad az egyik embered, amelyik szerszámot hoz, akkor először azt az akciót csináld meg, tehát először a szerszámot vedd el, és csak utána csináld meg a kőbányában az akciót. Talán ott épp kapóra jön majd egy szerszám.
- Nyugodtan blokkold az épületeket, amikor az épületek pakli kiürülne, ha nem áll érdekedben, hogy a játék véget érjen. Egyszerűen állíts egy embert a pakli utolsó épületére. Nem kötelező megvásárolnod az épületet, és nyertél egy plusz fordulót, amiben még megvalósíthatod az elképzeléseidet.

A fagyos télben – játékvariáció

AZ ÉPÜLETEKET SZIGETELÉSÉ



Egyes téli épületeken egy „+” szimbólumot látsz (az épületekről bővebben a pótlap 2. oldalán olvashatsz), ezeket az épületeket a következőképpen szigetelheted (választható): beadsz a közös készletbe az épület árán felül +1 követ, amiért azonnal kapsz 5 pontot. Lépj előre 5 mezőt a pontjelző sávon.

Példa: Te ezt az épületet szeretnéd megszerezni, amiért beadsz a közös készletbe 1 , 1 , 1  nyersanyagot, amiért 13 pontot kapsz. Ezen felül beadsz 1  is, amiért 5 pontot kapsz. Ezek után 18 mezőt (13+5) lépsz előre az embereddal a pontjelző sávon.



KERESKEDÉS AZ ARANNYAL

Amikor megszerzel egy civilizációkártyát, beadatsz (nem kötelező) +1 aranyat a közös készletbe a kártya árán felül, amiért azonnal kapsz 6 pontot. Függetlenül attól, hogy a civilizációkártya melyik mezőn feküdt, és mennyit fizettél érte, mindig csak 1 aranyat kell beadnod. Lépj előre 6 mezőt a pontjelző sávon.

Példa: Te ezt a civilizációkártyát szeretnéd megszerezni, amiért beadsz a közös készletbe 2  nyersanyagot. Ezen felül beadsz 1  is, amiért 6 pontot kapsz. Ezek után 6 mezőt lépsz előre az embereddal a pontjelző sávon.



Vadállatok – miní kiegészítés

A játék felépítésekor a megszokottak szerint felfordítod a felső 4 civilizációkártyát a kártyahelyekre (lásd a 3. oldalon 8. pont), majd fogod a 4 vadállatkártyát (jegesmedve, vaddisznó, farkas, ragadozó madár) és a lefordított pakli megmaradt kártyái közé kevered. (Tehát az első fordulóban nincsen vadállat a kínálatban.)



MI TÖRTÉNIK, AMIKOR EGY VADÁLLATOT FORDÍTASZ FEL?

Amikor egy új forduló kezdetén (lásd a 9. oldalon) a civilizációkártyák feltöltésekor egy vadállatkártyát fordítasz fel, akkor azt mindenki számára jól láthatóan a játéktábla mellé kell fektetned. Ezután folytatod a civilizációkártyák kiegészítését addig, amíg 4 lap lesz felfordítva a civilizációkártyák kártyahelyein. A vadállat legalább egy fordulón keresztül fenyegeti a falutokat.

Példa:

Te ezt a vadállatkártyát fordítod fel, amit a játéktábla mellé fektetsz. Ezután folytatod a kártyák felfordítását, addig, amíg 4 lap lesz felfordítva a civilizációkártyák kártyahelyein.



Vedd figyelembe: a felfordítva fekvő vadállat addig aktív, amíg el nem űzitek.



Minden aktív vadállat levonást jelent a kockaakcióknál.

Amikor olyan akciót csinálsz, amihez kockát használasz (vadászatnál, nyersanyagbeszerzésnél, és egyes civilizációkártyáknál), akkor a dobáseredményedből egy bizonyos összeget le kell vonnod. Minden vadállatkártyán látod, hogy az adott vadállat mennyi mínuszt jelent. Vannak vadállatok -1, -2 és -3 értékkel.

A levonás utáni összeggel a megszokottak szerint megcsinálod az akciót.

HOGYAN LEHET ELŰZNI EGY VADÁLLATOT?

Egy vadállat elűzéséhez annyi embert kell összesen a vadállatra állítanotok, ahányan részt vesztek a játékban. Tehát 4 játékos esetén 4 embert, 3 játékos esetén 3 embert, 2 játékos esetén pedig 2 embert kell összesen ráállítanotok.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉK MENETÉBEN

1. Az embereidet egymás után a játéktáblára állítod.

Amikor rád kerül a sor, választhatod azt az akciót, hogy 1 embert a vadállat egyik szabad gyűrűjére állíthatsz. A játék ezután a megszokottak szerint folytatódik.

Figyelem! A vadállatra újabb embert állíthatsz egy későbbi akcióban.

Amikor ismét rád kerül a sor, választhatod újra azt az akciót, hogy 1 embert a vadállat egyik szabad gyűrűjére állíthatsz.


2. Megcsinálod a lehetséges akciókat.

A megszokottak szerint megcsinálod az egyes helyszíneken az akcióidat. Azokat az embereidet, akiket a vadállatra állítottál, csak akkor kapod vissza, ha sikerült a vadállatot elűzni. Ezeket az embereket nem veheted vissza korábban. Miután mindenki megcsinálta az akcióit a különböző helyszíneken, és visszavette az embereit a játékosablájára, ellenőrizték, hogy sikerült-e elűzni a vadállatot.

Ha van **még szabad gyűrű a vadállaton**, akkor **nem sikerült elűznötök**. Ez azt jelenti, hogy a vadállat aktívan a helyén marad a következő fordulóra is. Az **emberek**, akiket a vadállatra állítottatok szintén **ottmaradnak a következő** fordulóra.

Jutalom az elűzött vadállatért








Ha a vadállaton minden gyűrűt elfoglaltatok, akkor sikeresen elűztétek a vadállatot. Akik az elűzésben részt vettek, azok jutalmat kapnak. Fogj annyi kockát, amennyi embert a vadállatra állítottál, majd dobj a kockákkal. Megkapod a dobáseredményedhez hozzárendelt jutalmat. Azok a játékosársaid, akik az elűzésben részt vettek, ugyanígy járnak el.

Minden alkalommal lehetőség van arra, hogy a dobáseredményedhez hozzárendelt jutalom helyett ezt a jutalmat  válaszd, mintha 1-es dobtál volna és így a 3 pont jutalmat kérd.

Figyelem: a dobáseredményed megváltoztatásához itt nem használhatsz szerszámot!

Ezután tedd a vadállatot a játék dobozába.



Példa: Elűztétek a vadállatot. A következő embereket állítottátok a vadállatra: **te** 2 embert állítottál, és ez a dobásod eredménye: . Elveszel 3 élelmiszert  és 1 szerszámot . A **kék** 1 embert állított, és ez a dobásának az eredménye: . Ezért  3 mezőt lép előre az emberével a pontjelző sávon. A **zöld** 1 embert állított, és ez a dobásának az eredménye: . Ezért  elvesz 1 tetszése szerinti nyersanyagot. A **sárga** nem állított egy embert sem a vadállatra, így ő nem kap jutalmat.

3. Megeteted a népedet.

Akkor, amikor egy vadállatot továbbvisztek a következő fordulóra, akkor a vadállaton álló embereket **nem** kell megetetnetek.

EGY ÚJ FORDULÓ: EGY 2. VADÁLLATOT FORDÍTOTTÁL FEL – MI TÖRTÉNIK?

Ha egy új forduló kezdetén a civilizációkártyák feltöltésekor egy **újabb vadállatkártyát** fordítasz fel, akkor azt tedd a játéktábla mellett fekvő vadállat alá. Ebben a fordulóban az előző fordulóról áthozott vadállatot kell elűznötök – amit elűzés után majd visszatesztek a játék dobozába. A következő fordulót egy aktív vadállattal kezditek.

Egy fordulón belül mindig **csak 1 vadállat** aktív. A levonás vadállat után nem lehet több, mint 3.

Az igluk – miní kiegészítés

A játék felépítésekor tegyél 4 iglut felfordítva a játéktábla mellé.

Az iglukat ugyanúgy kezeled, mint azokat az épületeket, amelyeken meg vannak adva a szükséges nyersanyagok. Minden iglun 1 szabad hely van, 1 ember számára.

Egy igluért beadod játékosabládról a közös készletbe az iglun látható nyersanyagokat. Elveszed az iglut, majd az embereddal előre lépsz a pontjelző sávon az iglun látható pontoknak megfelelően.

A JÁTÉK VÉGE ÉS AZ ÉRTÉKELÉS

Nem ér véget a játék akkor, amikor az utolsó iglut veszed el.

Az iglukat nem számíthatod be az épületeid közé, amikor a bevételedet számolod ki a kunyhóépítő homok színű civilizációkártyáért (bővebben a 9. 10. oldalakon és a pótlap 2. oldalán).



© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH
Az eredeti szabályt lektorálta: Gregor Abraham
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
Tel.: 388-4122, www.piatnik.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest

