

Michael Tummelhofer

K

STONE AGE

Das Ziel ist dein Weg



S ton

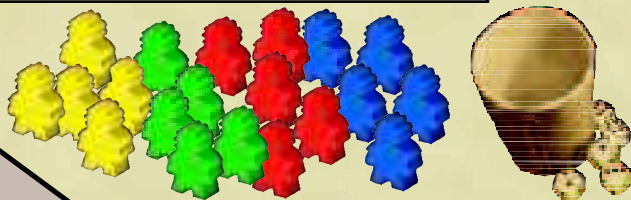
Kellékek:

1 tábla
4 játékos tábla
58 fa nyersanyag
40 fa ember
8 fa jelölő, két méretben
53 élelem lapocska
28 épület lapocska
18 szerszám lapocska
1 kezdő játékos figura
36 civilizációkártya
7 dobókocka
1 bőr dobópohár
1 áttekintő lap

1. Felállítjuk a táblát.

2. Az élelem lapocskákat érték szerint szétválogatjuk, majd a vadászmezőre tesszük.

13. A legfiatalabb játékos megkapja a **kezdő játékos figurát**, játékot a 4. oldalon leírt szabályok szerint kezdjük el.



12. A felesleges embereket (színenként 5) a kockákkal és a dobópohárral együtt a tábla mellé rakjuk, egy **közös készletet** képezve belőlük.

A szerszámok helye



Az épületek helye

A nyersanyagok pénz és pontértéke

A civilizáció kártyák helye, és a végső értékelés áttekintése

11. Minden játékos kap egy saját táblát. Erre kerül 5 ember és 12 élelem. Ezek a táblák a tartozékok raktáraként és a játékmenet áttekintéseként szolgálnak.

10. Minden játékos kiválaszt egy színt, az egyik jelölőjét a pontozósáv 0 mezőjére (bal fent), a másikat az élelem sáv 0 (bal lent) mezőjére teszi.



2-4 játékos részére
10 éves kortól
60-90 perc játékidő

e Age

3. A 20 fa
nyersanyagot az
erdőre tesszük.

4. A 16 téglá
nyersanyagot az
agyagbányára rakjuk.

5. A 12 kő
nyersanyagot a
kőbányára tesszük.

6. A 10 arany
nyersanyag a
folyóra kerül.

7. A **szerszámok**at
értékük szerint
szétválogatjuk (1/2
és 3/4) és a
szerszámkészítő
mezőire rakjuk.

9. Az **épületlapokat** jól megkeverjük, majd
négy 7 lapos paklit képzünk belőlük. 4
játékos esetén 4 paklit, 3 játékosnál 3 paklit,
2 játékos esetén pedig két paklit rakunk a
táblára. A maradék lapokat visszatesszük a
dobozba. A paklik **legfelső lapjait**
megfordítjuk.

8. A **civilizáció kártyákat** jól
megkeverjük, és a tábla mellett
húzópaklit képezünk belőlük.
A **legfelső négy** kártyát (a
játékosok számától függetlenül)
megfordítjuk, majd jobbról balra
a tábla **négy mezőjére** tesszük.

Áttekintés

Minden kornak megvan a maga kihívása. A kőkorszakot a kezdődő mezőgazdaság, a fontos nyersanyagok gyűjtése és a kunyhók építése jellemzi. A kereskedelem központi szerepet kap, a civilizáció pedig folyamatosan fejlődik. Mindemellett szükség van a hagyományos képességekre, mint a sikeres vadászatokra is, hogy a törzsnek elegendő élelme legyen.

A játékosok feladata annyi, hogy mindezeknek a feltételeknek minél jobban eleget tegyenek. A győzelemhez több út is vezet, így mindenki a saját útján érheti el a céljait. Találd meg a saját utad, és a játék végén dönts el, hogy a helyes utat választottad.

A játék menete

Minden kör három fázisból áll, amit a megadott sorrendben kell végrehajtani.

1. A bábuk felhelyezése a táblára.
2. Akciók végrehajtása a bábukkal.
3. Az emberek élelemmel ellátása.

1. A bábuk felhelyezése a táblára.



Minden körbe csak 1 ember állhat.

A kezdő játékos felrak egy vagy több bábut az általa választott helyre. A többiek őt az óramutató járásával megegyező irányban követik, és ugyanígy felrakják egy vagy több emberüket egy általuk választott helyszínre. Ez addig megy, amíg minden játékos összes bábuja felkerült a táblára.

A körök  száma mutatja, hogy az adott helyre hány ember kerülhet. Amíg le lehet tenni embert, le is kell – passzolni nem lehet. Olyan helyre, ahol már van emberünk, később már nem lehet embert rakni. Pl.: piros 4 emberét rakta az erdőre, így később már nem rakhat az erdőre, még akkor sem, ha van rajta szabad hely.

Az egyes helyekre hány ember kerülhet?

Szerszámkészítő
1 ember



Szerszámkészítő

Itt pontosan **egy ember** állhat.

Pl.: **Kék** rakott ide egy embert, így az egyetlen hely betelt.

Kunyhók
2 ember



Kunyhók

Itt (pontosan) **egy játékosnak** pontosan **két bábuja** állhat.

Pl.: **Zöld** 2 embert állít a kunyhókra (ha a kunyhókat választja, két embert kell oda leraknia). A kunyhó tele van.

Szántóföld
1 ember



Szántóföld

Itt is pontosan **egy ember** állhat.

Pl.: **Sárga** rak ide egy embert, így elfoglalja az egyetlen helyet.

Vadászat
Tetszőleges
számú ember



Vadászat

Ez az egyetlen hely, ahol nincs korlátozás. Azaz minden játékos tetszőleges számú embert rakhat ide.

**Nyersanyag
lelőhelyek**
Legfeljebb 7
ember



Erdő, agyagbánya, kőbánya és folyó

Itt **legfeljebb 7 ember** állhat.

Pl.: Az erdőben már ott van **Piros** négy embere. **Sárga** iderak még 2 embert. Így összesen 6 ember áll az erdőn. **Kék** már csak egy embert rakhat fel. Így már 7 ember van az erdőn, ebben a körben így már nem kerülhet ide több ember.



Az **agyagbányára**, a **kőbányára** és a **folyóra** ugyanezek a szabályok vonatkoznak.



Civilizációs kártyák

Minden kártyára **csak egy ember** állhat. A kártyákat tetszőleges sorrendben foglalhatjuk el.

Pl.: **Piros** állít egy embert a második civilizációs kártyára. Ezzel a kártya „betelt”. A többi három kártyára még kerülhetnek emberek, akármelyik játékos rakhat rájuk.

**Kártyánként
1 ember**



Épületek

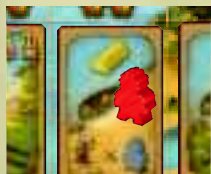
Minden épületre **pontosan egy ember** kerülhet. Az épületeket tetszőleges sorrendben lehet elfoglalni.

Pl.: **Sárga** rak egy embert a harmadik épületre, ezzel ez a lap tele van. A többi három kártyára még kerülhetnek emberek, akármelyik játékos rakhat rájuk.

**Épületenként
1 ember**

Példa egy „lehelyezési” sorrendre: **Piros** (kezdő játékos), **Kék**, **Zöld**, **Sárga**.

**Az épületek
kiértékelési
sorrendje
tetszőleges.**



Piros 1 embert állít
erre a kártyára



Kék 5 embert tesz
le a vadászatra



Zöld két embert rak
a kunyhókhoz



Sárga erre az
épületre tesz embert

Mivel a különböző helyszínek más-más számú embert képesek befogadni, előfordulhat, hogy egy vagy több játékosnak elfogynak a bábuik, míg mások helyezhetnek még le embert. Ha már nem lehet lerakni több embert (minden játékosnak elfogytak az emberei, vagy már nincs szabad hely a táblán), a játék a 2. fázissal folytatódik.

2. Akciók végrehajtása a bábukkal.

A kezdőjátékos kezdi, végrehajtja az összes emberével a megfelelő akciókat. Majd a következő játékos kerül sorra. A játékosok döntenek el, hogy milyen sorrendben szeretnék az akciókat végrehajtani.

A felhasznált emberek visszakerülnek a játékosok saját táblájára. Ha vége ennek a szakasznak, a játékos összes bábuja ismét a tábláján lesz.



Milyen akciókat lehet az egyes helyeken végrehajtani?

Szerszámkészítő



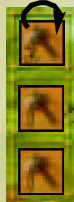
Itt a játékos 1 új szerszámot kap. Ha még nincs neki egy sem, akkor elvesz egy 1-es szerszámot, amit az egyes számmal felfelé a táblájára tesz.

1 új szerszám

Ezután így folytatódik:



A 2. és 3. szerszám is 1-es szerszám lesz, amit az üres helyekre kell tenni.



A 4. - 6. szerszámok esetén az 1-es szerszámokat megfordítjuk.



A 7. - 9. szerszámok esetén a 2-es szerszám helyett 3-as szerszámot teszünk, a 10.-től felfelé pedig ezeket megfordítjuk.

A szerszámok használata: Minden szerszámlapot csak egyszer lehet használni egy körben, hogy egy kockadobás – vadászatkor vagy nyersanyaggyűjtéskor – eredményét növeljük. A lapok értékét egyben kell felhasználni, nem lehet őket kisebb számokra szétosztani a későbbi kockadobásokhoz. A felhasznált szerszámokat forgassuk el 90°-al. A szerszámhasználatra példa a 6. oldalon található.

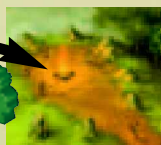
**Minden
szerszámlapot
egy körben
egyszer szabad
használni.**



Kunyhók 1 további ember



Kunyhók



A játékos elvesz egy további saját színű embert a közös készletből. A későbbi körökben egy emberrel több áll a rendelkezésére.

Pl.: Zöld két embert tett le a kunyhókra. Leveszi a két emberét a kunyhókról, és elvesz egy embert a közös

készletből, majd mindhárom emberét a saját táblájára teszi.

Szántóföld A földművelés magnöveli az élelem bevételt



Szántóföld



A játékos leveszi a bábuját a tábláról, majd az élelem sávon található jelölőjét egy mezővel feljebb tolja. Ezzel magnöveli az élelem bevételét, amit a kör végén kap.

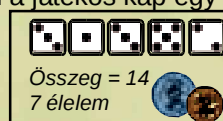
Vadászat További élelem a vadászatból



Vadászat – Dobni kell a kockával

A játékos minden, a vadászatot részt vevő embere után elvesz egy kockát, és dob a kockákkal. A dobott számokat össze kell adni, majd ezután lehet szerszámokat felhasználni. Minden dobott két pont után a játékos kap egy élelmet.

Pl.: Kék elvesz 5 kockát, és azokkal 14-et dob. Nem használ fel szerszámot. Így 7 élelmet vesz el a tábláról (7-szer kettő).



Pl.: Zöld három kockával 11-et dob. Ezért 5 élelmet kapna. Felhasznál egy 1-es szerszámot. Ezzel 12-re növelte a dobott értéket, és 6 élelmet kap (6-szor kettő). A felhasznált szerszámát 90°-kal elforgatja. Ezt a szerszámot ebben a körben már nem használhatja.

Pl.: Sárga két kockával 4-et dob. Sárgának van két 2-es szerszáma, fel is használja mindkettőt. Így az összeget 6-ra emelte, amiért 3 élelmet kap (3-szor kettő).

A vadászattal a játékosok további élelmet szerezhetnek, mivel az élelem sávon kapható élelemmennyiség általában nem elég az emberek etetésére.

Nyersanyag szerzés



Fa



Tégla



Kő



Arany

Erdő, agyagbánya, kőbánya, folyó – Dobni kell a kockával



Ezen a négy helyszínen a játékosok fát, téglát, követ és aranyat szerezhetnek. A nyersanyagok megszerzése hasonlóan működik, mint az élelemszerzés, csak a bevétel más:

Erdő – minden 3 pont után jár **egy fa** a készletből

Agyagbánya – minden 4 pont után jár **egy téglát** a készletből

Kőbánya – minden 5 pont után jár **egy kő** a készletből.

Aranybánya – minden 6 pont után jár **egy arany** a készletből

Pl.: Zöld mindkét folyón lévő embere után dob egy kockával, az összeg 5. mivel a szerszámát már a vadászatnál elhasználta, ezért most nem élhet vele. Nem kap aranyat, mivel nem érte el a 6-ot.



Pl.: Piros 3 kockával 7-et dobott. Felhasználva a 2-es szerszámait, 13-ra növeli az összeget. Két aranyat kap (2-szer 6)



A nyersanyagkészlet végtelen. Ha valamelyik mégis elfogyyna, mással kell helyettesíteni (pl.: gyufával).

A nyersanyagokra a civilizációs kártyák megszerzéséhez, valamint épületek építéséhez van szükség.

Civilizációs kártyák – azonnali bevétel és pontok a játék végén



A játékos elveszi a kártyát, majd a kártyán szereplő nyersanyagmennyiséget visszateszi a készletbe. Az, hogy melyik nyersanyaggal, vagy mely nyersanyagok kombinációjával fizet a játékos, azt maga dönti el (ez általában fa vagy téglát, és soha nem élelmet). Ha egy játékos nem tudja, vagy nem akarja a megfelelő mennyiségű nyersanyagot kifizetni, akkor az emberét visszaveszi, a kártyát pedig a táblán hagyja.

A játékosok a kártyáikat a saját táblájukon gyűjtik, képpel lefelé.

A kártyák használata az **összefoglaló lapokon** van feltüntetve.

A civilizációs kártyák megszerzése

Használat →
lásd az
összefoglaló
lapot



Épületek – a játék folyamán pontokat érnek

A játékos elveszi az épületet, és a megfelelő mennyiségű nyersanyagot a készletbe teszi. Ezután az épületen jelzett számmal előrébb lép a pontozó sávon. Az üres helyre egy új épületet kell felcsapni a megfelelő pakliból.

Pl.: **Sárga** visszarak a készletbe 2 fát és egy téglát. Az épületet a saját táblájára teszi, és lép 10-et a pontozó sávon.

Ha egy játékos nem tudja, vagy nem akarja a nyersanyagot kifizetni, akkor az emberét visszaveszi, az épületet pedig a helyén hagyja.

8 olyan **épület** van, ahol a játékos megválaszthatja a kifizetendő nyersanyag fajtáját, de a mennyiségét nem. Ezenfelül **3** olyan **épület** is van, ahol a nyersanyag fajtáján kívül a mennyiséget (max 7) is a játékos választja. Ha ilyen épületet válasz valaki, akkor az érte járó pontot is a játékos számolja ki.

A különböző épületek



A játékosnak járó pont.

Az épület megvételéhez szükséges nyersanyagmennyiség.

A pontot a játékos határozza meg a befizetett nyersanyag mennyiségéből.

Pontosan 4 nyersanyaggal kell fizetni.

A 4 nyersanyagot két különböző fajtából kell kifizetni. Hogy ez a kettő melyik, azt a játékos maga dönti el.



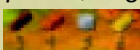
A pontot a játékos számolja ki a nyersanyagok értéke után..

Legalább egy, és legfeljebb hét nyersanyagot kell fizetni az épületért.

A különböző nyersanyagtípusok száma a játékostól függ.



Pl.: **Kék** a következő nyersanyagokkal fizet: 3 kő és 1 fa. (tehát összesen 4-gyel, két különböző típusból). Az épületért 18 pontot kap: a 3 kőért 5-5 pontot, míg az egy fáért 3 pontot.



A megszerzett épületet a saját tábla megfelelő helyére kell tenni. Ha egy játékosnak már több mint 5 épülete van, akkor egymásra lehet tenni az épületeket.

Az épületek megszerzése

Épületek előre adott nyersanyagokkal

Épületek választható nyersanyagokkal

3. Az emberek élelemmel ellátása.

Ha már minden játékos összes embere ismét a saját táblájukon van, meg kell őket etetni. Minden ember egy élelmet él fel.

Először minden játékos elveszi az élelem sávon elfoglalt helye után járó élelem mennyiségét.

Ezután minden játékos visszateszt minden embere után egy élelmet a készletbe. **Ha egy játékosnak nincs elegendő élelme az összes embere megetetésére, akkor** minden élelmét vissza kell raknia a készletbe. Ezután, ha a játékos tudja (és akarja), a hiányzó élelmet nyersanyaggal pótolhatja. Ilyenkor minden visszarakott nyersanyag egy élelmet ér. Ezzel az összes embere elégedett lesz (a nyersanyagot be tudják cserélni élelemre). Ha nem tud, vagy nem akar egy játékos pótolni, akkor 10 pontot visszalép a pontozó sávon. (lehet negatívba is menni – a ford.)

Az embereit ellátni nem tudó játékosnak minden esetben vissza kell adnia az összes élelmét!

Ha már minden játékos ellátta az embereit élelemmel, a körnek vége. A kezdő játékos jelölőt balra kell továbbadni, majd új kör kezdődik.

Új kör

Az új kör elején a megmaradt civilizációs kártyákat jobbra toljuk, feltöltve így velük az üres helyeket, majd az üresen maradt helyekre új kártyákat fordítunk fel. Ezután a játékosok a felhasznált szerszámaikat visszafordítják, és elkezdik az új kört az 1-es fázissal.



2.



1.

Pl.: az előző körben a 2. és a 3. civilizációs kártyát vették meg. Az 1-es kártya a helyén marad, a 4-est jobbra kell tolni.

Az két üresen maradt helyet a civilizációs kártya pakliból pótoljuk.



1 ember -
1 élelem

Az új kör elején:

Kártyák pótlása és a felhasznált szerszámok visszafordítása

Nincs több civilizációs kártya

1 épület pakli elfogyott

A zöld háttérű civilizációs kártyák

A homokszínű háttérű civilizációs kártyák

A játék vége

A játék kétféle módon érhet véget:

Vagy a kör elején nem lehet a civilizációs kártyákat 4-re pótolni. Ilyenkor az új kört már nem kel kezdeni. A játék azonnal véget ér

Vagy legalább 1 épület pakli elfogy. Ebben az esetben az épp tartó kört végig kell játszani, ami azt jelenti, hogy a kör végén meg kell etetni az embereket.

Ezt követi a játék végi elszámolás.

A játék végi elszámolás és a nyertes

Az összefoglaló lapokon megtalálható a civilizációs kártyák pontozása. A játékosok a következőképpen kapnak pontokat:

A zöld háttérű, különböző szimbólumú kártyák számát megszorozzuk önmagával.

Pl.: egy játékosnak 5 különböző kulturális szimbólumú kártyája van.



Írás



Orvoslás



Fazekasság

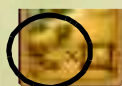


Művészet



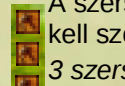
= 25 pont (5x5)

A homokszínű háttérű kártyákat a következőképpen értékeljük:



A földművesek számát az élelem listán elfoglalt mező számával kell szorozni.

5 földműves x 7 állandó élelem = 35 pont.



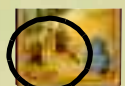
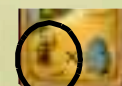
A szerszámkészítők számát a megszerzett szerszámok értékével kell szorozni.

3 szerszámkészítő x 7 szerszám = 21 pont.



A kunyhóépítők számát az épületek számával kell szorozni.

7 kunyhóépítő x 6 épület = 42 pont



A sámánok számát az emberek számával kell szorozni.

3 sámán x 8 ember = 24 pont.

Minden, a játékosoknál lévő nyersanyag egy pontot ér.

Minden kapott pontot a pontozó sávon jelölünk.

Az a játékos a nyertes, akinek a jelölője legelőrébb van a pontozó sávon.

Egyenlőség esetén az élelem listán elfoglalt pozíció, az eszközök száma, és az emberek száma a döntő.

2-3 játékos

3 vagy 2 játékos esetén a szerszámkészítő, a kunyhók és a szántóföld közül csak kettőre lehet embert állítani. A harmadik tehát üresen marad. Az üresen maradó helyszín persze lehet körönként más és más.

3 játékos esetén: az erdőre, az agyagbányára, a kőbányára és a folyóra csak két különböző játékos tehet embert.

2 játékos esetén: az erdőre, az agyagbányára, a kőbányára és a folyóra csak az egyik játékos tehet embert.

A többi szabály változatlan.

A sok teszt játékért, javaslatért és ötletért az alkotók és a kiadó köszönetet mond az alábbi személyeknek:

Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiß, valamint a névtelen tesztelőknek és Dieter Hornung-nak

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH Fordította: CsaBull

Javaslat, kérdése, kritikája van?

Írjon az e-mail címünkre: info@hans-im-glueck.de, vagy a postai címünkre:

Hans im Glück Verlag,
Birnauer Str. 15, 80809 München

