

Stone Age

egyszemélyes változat

Eredeti játékkonceptió: Michael Tummelhofer, Hans im Glück Verlags GmbH, 2008

Kiegészítő szabályok: 2009 SoloPlay™ (BGG felhasználó: GameRulesforOne)

Fordítás: Bilik Péter

Bevezető

A Stone Age társasjátékot eredetileg 2-4 fő játékosra találták ki. A SoloPlay™ szabályrendszer azzal a célkitűzéssel került kidolgozásra, hogy az eredeti szabályok jelentős megváltoztatása nélkül olyan egyszemélyes játékmódot tegyen tehetővé, mely a többjátékos módhoz hasonló kihívást biztosít. Az alábbi szabályok alapos teszteléseken estek át annak érdekében, hogy a játék egyensúlya ne boruljon fel és a játékmenet ezen szabályokkal is hű maradjon a játék eredeti koncepciójához. Az egyszemélyes változathoz elengedhetetlen az eredeti szabályok alapos ismerete.

Előkészületek

- Válassz egy szintet és vedd magadhoz a munkásokat.
 - Egy-egy munkást jelölőként helyezz a pontjelző sáv és az élelmiszerraktár skála **0** mezőjére.
 - Helyezz **5** munkást a játékoslábrára és **5** másik munkást a játéktáblán található kunyhóra.
- Helyezd az összes nyersanyagot a játéktáblán a neked megfelelő helyekre.
- Helyezz **10** élelmiszert (3 darab 2-es és 4 darab 1-es) a játékoslábrára.
- Helyezz **3** darab 1/2-es és **2** darab 3/4-es szerszámot a játéktábla megfelelő helyeire.
- Keverd meg a civilizációkártya paklit és húzz belőle **16** kártyát. Közülük az első hármat helyezd a játéktáblán a **2**, **3** és **4** nyersanyagköltségű kártyahelyre, a többit pedig képpel felfordítva helyezd a játéktábla mellé. Az 1 nyersanyagköltségű pozícióba csak meghatározott esetben kerülhet kártya a játék folyamán (ennek részletes kifejtését lásd később).
- Épületek előkészítése:
 - Az épületlapkák közül vegyél ki **2** darab „1-7” költségűt és tedd vissza a dobozba őket, ezekre nem lesz szükség.
 - Keverd meg a maradék lapkákat és húzz belőlük **12** darabot, majd ezeket rendezd két hatos pakliba. A két paklit képpel felfelé helyezd a játéktáblán a megfelelő helyekre.
- Nehézségi szint** beállítása (opcionális):
 - Könnyű fokozat: adj 1-2 további kártyát a civilizációkártya paklihoz (**17-18** kártya)
 - Normál fokozat: a fent leírtak szerint (**16** kártya)
 - Nehéz fokozat: tegyél vissza a dobozba **2** épületlapkát (mindkét pakliból egyet-egyet) vagy csökkentsd eggyel a civilizációkártya pakliban lévő kártyák számát (**15** kártya)
- Készítsd a törzsi vezetőt (kezdőjátékos-jelölő) a játéktábla mellé. Fontos szerepe lesz a játék folyamán, az 1. forduló kezdete előtti utolsó előkészítő lépésként kell majd lehelyezni a játéktáblára.

Felkészülés az 1. fordulóra

- Figyelembe veendő limitációk**
 - A teljes játék során mindössze annyi élelmiszer-jelölő lesz elérhető, amennyi a játék kezdésekor a játékoslábrán, illetve a vadászterületen található. Felhasználáskor az élelmiszer a vadászterületre kerül, ahonnan „vadászattal” lehet ismét begyűjteni őket vagy pedig kártyák által biztosított jutalomként. A kezdő mennyiségen felül további élelmiszer-jelölők nem kerülnek játékba.
 - A nyersanyagokat felhasználásukkor a játéktábla mellé kell helyezni, ahonnan legfeljebb kártya által biztosított jutalomként kerülhetnek vissza a játékba. Kiemelten fontos, hogy a játékos ezt figyelembe véve tervezze meg lépéseit.
 - A játék végén a játéktáblán megmaradt nyersanyagok (az élelmiszert kivéve), szerszámok, valamint a kunyhóban maradt munkások **pontlevonást** jelentenek a játékos számára.
- Fontos döntések a játék kezdete előtt**

A játékosnak még a játék kezdete előtt el kell döntenie, hogy az egyes nyersanyagokból hány darab álljon rendelkezésre a játék során.

 - Javasoljuk, hogy a játékos az lapkák és kártyák sorrendjének megváltoztatása nélkül nézze át az épületlapka és civilizációkártya paklikat és ez alapján tervezze meg lépéseit. A lapkák és kártyák a játék során is bármikor átnézhetők.

- b. Elsőként a játékosnak azt kell eldöntenie, hogy **10** fölé kívánja-e növelni a játékba kerülő élelmiszer mennyiséget. Növelés esetén a plusz élelmiszereket a vadászterületre kell helyezni. Minden egységnyi lehelyezett plusz élelmiszerért a játékostól még az első forduló előtt **2** pontot **le kell vonni**. Ily módon a játékos negatív pontszámmal kezdheti meg a játékot. Miután az játékban lévő élelmiszer mennyiség meghatározásra került, a későbbiekben további élelmiszerek játékba hozatalára nem lesz lehetőség. Minden megmaradt élelmiszer jelölőt helyezzünk vissza a dobozba.
- c. Ezt követően a játékosnak el kell döntenie, hogy a játéktáblára helyezett nyersanyagokból mennyit kíván eltávolítani, hogy ezáltal minimalizálja a játék végén megmaradó nyersanyagok utáni pontvesztéséget.
A stratégiáról: Néhány játékba beletelhet, mire valaki ráérez, hogy az épületlapka és civilizációkártya paklik átnézése során szerzett információkat miként tudja felhasználni a nyersanyagok szükséges mennyiségének meghatározásához. A szabályok célja az, hogy a játékos kontrollálhassa a játék elemeit és olyan stratégiát választhasson, mellyel a lehető legtöbb pontot szerezheti.
- d. **A törzsi vezető** (kezdőjátékos-jelölő) szerepe
 - i. A törzsi vezető játéktáblán elfoglalt pozíciója **3** fontos dolgot határoz meg:
 - 1. Meghatározza, hogy éhínség esetén milyen típusú nyersanyag használható fel élelmiszerként vagy a törzsi vezetőnek felajánlott ajándékként. (Részletes magyarázatot lásd a „**Teendők a kör végén**” résznél.)
 - 2. Meghatározza, hogy milyen típusú nyersanyaggal (ideértve az élelmiszert, az élelmiszerraktár skála-értéket és a szerszámot is) lehetséges civilizációkártyáért fizetni.
 - 3. A törzsi vezető által elfoglalt területre nem lehetséges munkásokat helyezni. Példa: ha a törzsi vezető az erdőben van, akkor a játékos nem helyezhet egyetlen munkást sem az erdőbe fát vágni.
- e. A törzsi vezető lehelyezése
 - i. A játék előkészítésének utolsó lépéseként a játékosnak el kell döntenie, hogy a törzsi vezető mely területre kerüljön az első fordulóban.
 - ii. Ezt követően a törzsi vezető minden forduló végén órajárásnak megfelelően egy területtel arrébb kerül a játéktáblán (erdő -> agyagbánya -> kőfejtő -> folyó -> falu -> vadászterület -> erdő stb.), kivéve ha az adott forduló során **4** nyersanyagköltésű civilizációkártya vásárlás történt.
- f. A törzsi vezető lehelyezésével az előkészítés befejeződött, kezdődhet a játék. A játék során minden fordulóban a normál szabályok szerint először a munkások lehelyezése történik, majd utána a választott akciók végrehajtása.

A játéktábláról

A játéktáblán található épületek némelyike a többszemélyes játékhoz képest eltérően működik.

1. Nyersanyaglelőhelyek (vadászterület, erdő, agyagbánya, kőfejtő és folyó) – a nyersanyagok és élelmiszer gyűjtésének módja a többszemélyes játékmóddal hasonló annyi eltéréssel, hogy a törzsi vezető blokkolja azt a területet, amelyiken áll.
 - a. Nyersanyag limitációk
 - i. **Emlékeztető:** Az élelmiszertől kívül a többi nyersanyag mind egyszer használatos, azaz felhasználás esetén nem a lelőhelyre kell visszatenni őket, hanem a játéktábla mellé. Innen kizárólag civilizációkártya hatására kerülhetnek vissza a játékba. Ez az egyik legfontosabb szabály, melyre a játékosnak fel kell készülni, lépéseit ennek megfelelően kell megterveznie.
 - ii. **Mennyiségi korlát:** A játékos egyetlen nyersanyagból sem gyűjthet többet, mint ahány munkása van. (Példa: A játékosnak **5** munkása van, így legfeljebb **5** fája, **5** téglája, **5** kőve és **5** aranya lehet.)
 - iii. Ha nyersanyagtermelés során a kockadobás alapján a játékosnak olyan sok nyersanyagot kellene kapnia, amennyivel meghaladná ezt a limitet, minden egyes limiten felüli nyersanyagért **2 pont levonás** jár. Miután a szerszámok használata sohasem kötelező, ilyen „túltermelés” pusztán túl magas értékű kockadobás révén fordulhat elő. (Példa: A játékosnak 4 fája és 5 munkása van. Egy munkását az erdőre helyezi és itt 6-ost dob. Ekkor a játékos mindössze 1 fát kap és elveszít 2 pontot a limiten felüli plusz egy fa miatt.) Ez a szabály az élelmiszer gyűjtésére is vonatkozik.
 - iv. Ha a játékos egy civilizációkártya alapján jutna nyersanyaghoz (kockadobással vagy anélkül), a törzsi vezető ezt a nyersanyagszerzést nem akadályozza. A birtokolható nyersanyagmennyiségre vonatkozó korlátozás és a túllépés esetén történő pontlevonás viszont ilyen esetekben is érvényes.
2. A falu

Ha a törzsi vezető nem a falun áll, a játékosnak lehetősége van **1, 2** vagy az **összes** falusi pozíciót elfoglalni annak függvényében, hogy az élelmiszerraktár skálán milyen értékkel rendelkezik. **0** és **1-es** érték esetén a faluban legfeljebb **1, 2-es** érték esetén **2, 3** vagy magasabb érték esetén **3** pozíció választható. A választott pozícióknak megfelelő akciókat meghatározott sorrendben kell elvégezni.

 - a. Szerszámkészítő (a faluban lévő helyszínek közül elsőként aktiválendő, ha van itt munkás)

Maga az akció megegyezik a többjátékos módnál megismerttel, a játékos egy szerszámmal jut.

 - i. Szerszám szerzésekor a játékosnak lehetősége van dönteni:
 - 1. Ha már rendelkezik egy szerszámmal, dönthet úgy, hogy nem egy újabb 1-es értékű szerszámot vesz magához, hanem a meglévő szerszámának értékét növeli eggyel. (Példa: A játékosnak egyetlen 1-es értékű szerszáma van. Újabb szerszám szerzésekor úgy dönt, a meglévő 1-es értékű szerszámlapját átfordítja, így egy 2-es értékű szerszámlapkája lesz. A 3. szerszám megszerzésekor a 2-es értékű szerszámlapját 3-as értékűre cseréli, majd a 4. szerszám

megszerzésekor ezt a 3-as lapkát fordítja meg. Mindezeket a lépéseket még azelőtt megteheti, hogy egy újabb 1-es értékű lapkát venne magához.)

- a. Nem szabad elfelejteni, hogy felhasználásukkor az egyes szerszámlapok értékét nem lehet „szétosztani” több kockadobás között. Civilizációkártya vásárlása esetén sem jár vissza alacsonyabb értékű szerszám, ha túlfizetés történt.
2. A játék végén a játéktáblán maradt minden egyes szerszámlapka után **pontlevonás** jár. Miután a játék kezdetén összesen **9** értékben található szerszámlapka a játéktáblán, ha a játékos egyetlen szerszámot sem szerez, akkor **9** pontot kell tőle levonni. (Példa: Ha a játékos 4 szerszámot szerez és ezt olyan formában teszi, hogy 2 darab 2-es értékű szerszámlapkával rendelkezik, akkor 1 darab 1-es és 2 darab 3-as értékű szerszámlapka marad a játéktáblán, ami 7 pont levonást jelent a játék végén. Viszont ha a 4 szerszámmal 1 darab 3-as és 1 darab 1-es szerszámlapka formájában rendelkezik, akkor a játék végén csak 5 pont levonással kell számolnia.)
3. **Megjegyzés:** Azok a szerszámok, melyeket a játékos civilizációkártya megvásárlására használ fel, kikerülnek a játékból. Ugyanakkor a szerszámok a vásárlást megelőző akciók során kockadobás értékének növelésére is felhasználhatók, a kártyákért az így felhasznált (elforgatott) szerszámokkal is lehet fizetni.
- b. **Szántóföld** (a faluban lévő helyszínek közül másodikként aktiválendő, de nem muszáj közvetlenül a Szerszámkészítő után).
Maga az akció megegyezik a többjátékos módnál megismerttel: az élelmiszerraktár skálán lévő jelölőt eggyel feljebb kell mozgatni.
 - i. Az élelmiszerraktár érték növeléséért ebben a SoloPlay™ játékban a játékosnak „**fizetnie**” kell, meghozzá annyi élelmiszert, ahány munkás a falusi kunyhón található. A szükséges mennyiségű élelmiszert a **vadászterületre** kell helyezni, ezt követően mozgatható a skálán a jelölő. (Példa: A játék kezdetekor 5 munkás van a kunyhón. Ebben a helyzetben az élelmiszerraktár jelölő felfelé mozgatásához 5 élelmiszer kifizetésére van szükség.)
 - ii. Ahogy a játékos egyre újabb munkásokkal bővíti a törzs létszámát, úgy ürül ki a falusi kunyhó és ezáltal egyre olcsóbbá válik az élelmiszerraktár érték növelése.
- c. **Kunyhó** (a faluban lévő helyszínek közül harmadikként aktiválendő)
Maga az akció megegyezik a többjátékos módnál megismerttel: a játékos egy újabb munkást szerez.
 - i. A falun belüli akciók sorrendiségéből következően a kunyhó nem használható a szántóföld előtt, így egy fordulón belül nem lehetséges az, hogy a játékos egy újabb munkás szerzésével olcsóbbá tegye az élelmiszerraktár érték növelését.
- d. **Civilizációkártyák**
Minden forduló elején 3 kártya lesz elérhető, alapesetben a **4, 3 és 2** nyersanyagköltségű helyen.
 - i. **Emlékeztető:** Civilizációkártya vásárlására csak az a nyersanyag használható, melynek területén a törzsi vezető **aktuálisan elhelyezkedik**. A vásárlásra felhasznált nyersanyagok az élelmiszer kivételével kikerülnek a játékból.
 1. Ha a törzsi vezető az erdőn áll, akkor kártyavásárlásra csak fa használható. Hasonlóképp ha az agyagbányán áll, akkor téglá, ha kőfejtőn, akkor kő, ha a folyón, akkor arany és ha a vadászterületen, akkor élelmiszer lehet a fizetőeszköz.
 2. Amennyiben a törzsi vezető a faluban van, akkor a játékos **szerszámmal** (túlfizetés esetén nincs visszajáró) és/vagy **élelmiszerraktár érték** csökkentéssel fizethet a kívánt kártyá(k)ért. Munkást feláldozni fizetés gyanánt nem lehetséges.
 - ii. A civilizációkártyákra vonatkozó szabályok alapvetően megegyeznek a többjátékos módban megismerttel. A kártyák elhelyezése viszont eltér, az 1 nyersanyagköltségű hely ugyanis mindaddig üresen marad, míg **3** vagy **4** nyersanyagköltségű kártyavásárlás nem történik.
 1. **2** nyersanyagköltségű kártyahely
Ennél a kártyahelynél speciális szabály nincs, a normál szabályok vonatkoznak rá.
 2. **3** nyersanyagköltségű kártyahely
Ha a játékos innen vásárol, a kártya elvételét követően eldöntheti, hogy a **húzópakli legfelső lapját**, vagy pedig a **2** vagy **4** nyersanyagköltségű kártyahelyen lévő szabad (értsd: nem áll rajta munkás) kártyát **áthelyezi-e** az 1 nyersanyagköltségű kártyahelyre. Miután a játékban a kártyasor mindig csak **3** kártyát tartalmazhat, innentől kezdve a **3, 2 és 1** nyersanyagköltségű helyeken lesznek a kártyák mindaddig, míg az 1 nyersanyagköltségű helyről a játékos meg nem vásárolja az ott lévő kártyát 1 nyersanyagért. Amikor ez megtörténik, visszaáll az alaphelyzet, azaz a kártyák ismét a **4, 3 és 2** nyersanyagköltségű helyekre kerülnek.
 3. **4** nyersanyagköltségű kártyahely
Az itt található kártya megvásárlásakor a játékos eldöntheti, hogy az alábbi opciók közül melyekkel kíván élni (akár az összessel is lehet):
 - a. Áthelyezi a **húzópakli legfelső lapját**, vagy pedig a **2** vagy **3** nyersanyagköltségű kártyahelyen lévő szabad (értsd: nem áll rajta munkás) kártyát az 1 nyersanyagköltségű kártyahelyre.
 - b. Az épületlapok bármelyik paklijánál (akár mindkettőnél) a lapok egymáshoz képesti sorrendjén nem változtatva (a legfelső lapka legalulra helyezésével) átállítja, hogy a pakli melyik lapkája legyen legfelül. Ha a legfelső épületlapján munkás áll, az

átállítást akkor is el lehet végezni. Ilyenkor a munkást a végén vissza kell állítani az adott pakli legfelső lapkájára, így ez az „új” legfelső épületlapka válik megépíthetővé.

- c. Áthelyezi a törzsi vezetőt egy másik területre. Ezt az áthelyezést azonnal végre kell hajtani, viszont a törzsi vezető kör végi automatikus mozgásában soron következő terület nem választható. Amint az áthelyezés megtörtént, onnantól kezdve a körön belüli további akcióknál, valamint a következő körben az új pozíciónak megfelelő törzsi vezetői korlátozások érvényesek.
- d. Lehetséges kombináció: A játékos dönthet úgy, hogy megvásárolja a 4 nyersanyagköltségű civilizációkártyát, áthelyezi a törzsi vezetőt, majd ezután a törzsi vezető új pozíciójának megfelelő nyersanyaggal fizetve megvásárol egy másik civilizációkártyát is.

- iii. Az egyes civilizációkártyák hatása megegyezik a többjátékos módban megismerttel, kivéve néhány dolgot.
 - 1. Ha a kártya nyersanyagot biztosít a játékos számára, azt nem a játéktábláról kell elvenni, hanem a játéktábla mellé helyezett, korábban felhasznált és ezáltal a játekból kikerült nyersanyagok közül (amennyiben van ilyen). Ez a szabály az élelmiszerre és a szerszámokra nem vonatkozik, azokat mindig a játéktábláról kell elvenni.
 - 2. A hatopciós kockadobásos kártyák esetén a játékosnak el kell döntenie, hogy **1, 2** vagy **3** kockával kíván-e dobni. 1-nél több kockával történő dobás esetén a következőket kell tenni:
 - a. Ha **2-3** kockán ugyanaz az érték szerepel, a játékos duplán/triplán kapja meg a jutalmát.
 - b. Ha a kockákon eltérő értékek vannak, akkor a játékos kiválasztja, melyik értéknek megfelelő jutalmat szeretné, majd a fel nem használt dobások értékét levonja a pontszámából. (Példa: A játékos három kockával dob, értékük **4, 4, 3**. Közülük a két 4-est választja, amiért 2 aranyat kap, a megmaradt 3-as után pedig **levon 3** pontot a pontszámából. Amennyiben a dobás eredménye **4, 3, 2** lett volna, akkor a 4-est választva 1 aranyat kapna és 5 pontot kellene levonni tőle.)
 - 3. Abban az esetben, ha a civilizációkártya egy másik kártya felhúzását teszi lehetővé, akkor vagy az előkészületek során a dobozba visszatett, játekban nem lévő kártyák közül kell húzni, vagy pedig az eldobott kártyák közül.

3. Lehelyezési büntetés

- a. Ha egy munkás lehelyezésre kerül, de végül nem aktiválódik, vagy bármilyen okból kifolyólag a játékos nem tudja az összes munkását „aktív” területre lehelyezni, minden ilyen munkás után **2 pont levonás** jár. (Példa: A játékos egy épületlapkára helyezi egy munkását azzal a céllal, hogy megépítse az adott épületet. Azt viszont nem veszi észre, hogy az ehhez szükséges nyersanyagokra máshol lesz szükség, így mire az építéshez érne, már nem rendelkezik elegendő nyersanyaggal. Miután emiatt a munkást nem lehet aktiválni, a játékos veszít 2 pontot.)
Azért viszont nem jár büntetés, ha egy munkás egy nyersanyaglelőhelyen áll, de túl alacsony értékű kockadobás miatt egyetlen nyersanyagot sem tud szerezni. Ilyenkor a munkás eredménytelensége ellenére aktív volt egy aktív területen. („Aktív” terület = olyan terület, mely képes nyersanyagot biztosítani vagy a funkciója használható.)
 - i. Amíg van olyan terület, melyen legalább 1 nyersanyag található, a munkások ide helyezésével a játékosnak célszerű megpróbálni a kockadobást és ezáltal csökkenteni a pontvesztésüket. Lehetőség szerint minden körben minden munkást le kell helyezni.
- b. Munkás soha nem helyezhető kiürült nyersanyaglelőhelyre (melynél már nincs nyersanyag a játéktáblán), továbbá olyan területre sem, mely már nem tudja biztosítani funkcióját. (Példa: 10-es élelmiszerraktár skála érték esetén nem használható a szántóföld, üres kunyhó esetén nem használható a kunyhó, és ha minden szerszám elfogyott már a szerszámkészítőnél, akkor a szerszámkészítő sem használható.)

Teendők a kör végén (az alábbi sorrendben)

- 1. Ha nem történt civilizációkártya vásárlás, akkor a 2 nyersanyagköltségű kártyát el kell dobni, a tőle balra lévő kártyá(ka)t eggyel jobbra csúsztatni, majd a húzópakliból egy kártyát a kártyasor végére felfedni. Attól függően, hogy van-e kártya az 1 nyersanyagköltségű kártyahelyen, az új kártya a 3 vagy 4 nyersanyagköltségű helyre kerül.
- 2. Munkások megetetése
Minden munkás után 1 élelmiszert vagy a törzsi vezető pozíciója által meghatározott nyersanyagot kell felhasználni, mínusz az élelmiszerraktár skála értéke.
 - a. Éhínség
Ha a játékos nem tudja minden munkását megetetni, **10 pontot** veszít. Ilyenkor a többjátékos szabályokhoz hasonlóan az összes rendelkezésére álló élelmiszert vissza kell helyeznie a vadászterületre.
 - i. Mindemellett a játékosnak választania **kell** egyet a következő 3 opció közül:
 - 1. **Elveszt** a törzsi vezető pozíciójának megfelelő nyersanyagból 1-et (ajándék).
 - 2. Bármilyen más nyersanyagból **elveszt** 2-t (ajándék).
 - 3. **Elveszt** további 5 pontot.Példa: A törzsi vezető az erdőben van, ezért a játékos ajándékként felajánlhat **1** fát vagy **2** egyéb nyersanyagot tetszőleges kombinációban (lehet két különböző, mondjuk 1 téglát és 1 kő, de lehet 2 kő is például). Szerszám és élelmiszerraktár érték is felajánlható ajándékként.

Élelmiszert viszont nem lehet felajánlani, elvégre a büntetés részeként a játékosnak ebből az összeset le kellett adnia.

3. Törzsi vezető továbbmozgatása a soron következő területre

Ha a kör folyamán 4 nyersanyagköltségű civilizációkártya vásárlás következtében a törzsi vezető áthelyezésre került, ezt a lépést ki kell hagyni.

A játék vége

A fenti szabályoknak megfelelően folytassuk a játékot körről körre mindaddig, míg az alábbi feltételek valamelyike nem teljesül:

1. A civilizációkártyák sorát a húzópakli elfogyása miatt nem lehet 3 kártyára kiegészíteni.
2. Az épületlapkák valamelyik paklija elfogy.

Játék végi pontozás (szabadon választott sorrendben)

1. **Pontlevonások** a játéktáblán megmaradt nyersanyagok, szerszámok és munkások után
 - a. **1** pont levonás minden megmaradt fáért és tégláért
 - b. **2** pont levonás minden megmaradt kőért és aranyért
 - c. **1** pont levonás minden olyan civilizációkártyáért, melyek azért kerültek eldobásra, mert az adott körben nem történt kártyavásárlás
 - d. minden megmaradt szerszámlapka után a rajta szereplő alacsonyabb érték (**1** vagy **3**) levonandó
 - e. minden kunyhóban maradt munkásért **3** pont levonás jár
2. **Plusz pontok**
 - a. Civilizációkártyák alapján járó **bónuszok** (szorzók és szimbólumok, a normál játékhoz hasonlóan)
 - b. **1** pont a játéktáblán maradt minden egyes fel nem használt nyersanyagért
 - c. **10** pont a civilizációkártya húzópakliban maradt minden egyes kártyáért

Eredmény kiértékelése

1. 120-139 pont: győzelem
2. 140-159 pont: nagy győzelem
3. 160+ pont: teljes győzelem

Stratégia

1. Némi gyakorlásba fog telni, mire a játékos helyesen meg fogja tudni határozni a játék-előkészítési fázisban, hogy melyik nyersanyagból hány darabot hagyjon fent a játéktáblán. Alapvető fontosságú, hogy egyrészt az épületek megépítéséhez elegendő mennyiség álljon rendelkezésre, másrészt ne legyen annyira kevés, hogy azzal a játékos az inaktív munkások után járó pontlevonásokat kockáztassa.
2. Fontos szempont, hogy a magasabb nyersanyagköltségű civilizációkártyák megvásárlása révén a játékos befolyásolhatja az épületlapka paklikat, valamint az 1 nyersanyagköltségű kártyahelyre történő áthelyezéssel olcsóbbá teheti és egyben védett pozícióba helyezheti a neki kellő kártyákat. Mindkét épületlapka paklira munkást helyezni, majd a paklikban olyan lapkákat beállítani legfelsőnek, hogy azokat aztán könnyen megépíthessük, az egy nagyon jó lépéskombináció.
3. A szabályok megalkotásánál szempont volt, hogy nagyobb hangsúly helyeződjön az élelmezésre, miután egyjátékos módban nincs versengés azért, hogy ki használhassa a szántóföld akciót. Ahogy a játék egyéb aspektusainál, úgy ezen a téren is kulcsfontosságú a megfelelő egyensúly megtalálása a hosszú távú célok elérése érdekében. Bizonyos körülmények esetén egy éhínségre építő stratégia is működőképes lehet.
4. A többjátékos módhoz hasonlóan a civilizációkártyákon lévő szorzók itt is fontosak. Amikor a játékos átnézi a játékban részt vevő kártyákat (húzópaklit), nagy figyelmet kell fordítania arra, hogy melyek a legtöbb pontot adó kártyák és úgy kell megterveznie a lépéseit, hogy ezeket a kártyákat megszerezhesse.
5. Nem létezik egyetlen olyan stratégia, mellyel minden játék megnyerhető. A játékosnak az összes lehetséges irányt meg kell fontolnia és mindig a megfelelőt kell kiválasztania ahhoz, hogy újra és újra sikerrel járjon. Nagyon előrelátónak kell lenni ahhoz, hogy valaki felismerje a kínálóko lehetőségeket.
6. Hacsak nem egy tökéletesen megtervezett stratégiáról van szó, a nyersanyagok menedzselése során, valamint a játéktáblán megmaradó nyersanyagok miatt a játék végén elkerülhetetlenek a pontlevonások. Sokkal fontosabb ezek minimalizálására törekedni, mint a teljes megszüntetésükre. Ha a játékos a játék előkészítése során a játéktábláról túl sok nyersanyagot távolít el, azzal az járhat, hogy a játék vége felé nem marad elegendő használható terület, ami szintén pontlevonásokat eredményez.