

Michael Tummelhofer

STONE AGE

Das Ziel ist dein Weg



Kökor

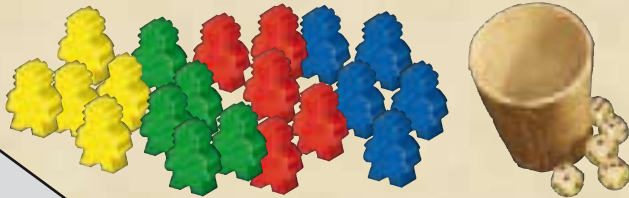
Tartalom

1 játéktábla
4 játékos tábla
58 nyersanyag fából
40 fabábú
8 fa jelző 2 méretben
53 élelmiszerkorong
28 épületlapka
18 számszámplaka
1 kezdőjátékos figura
36 civilizáció kártya
7 kocka
1 bőrpohár a kockadobáshoz
1 áttekintőtábla

1. A játéktáblát az asztalra tesszük.

2. Az élelmiszerkorongokat értékük szerint szétválogatjuk, és a vadászmezőkre tesszük.

13. A legfiatalabb játékos megkapja a kezdőjátékos figurát, és a játék kezdetét veszi a 4. oldalon leírt módon.



12. A fennmaradó embereket (színenként 5 embert) a játéktábla mellé a közös készletbe tesszük.



Bevételek nagysága és a nyersanyagok pontértéke,

11. Minden játékos kap egy játékos táblát, rátesz a saját színéből 5 embert és 12 élelmiszert. A játékos tábla szolgál a játékos raktáraként, valamint áttekintőtáblaként a játék menetéhez és a végső értékeléshez.

10. Minden játékos választ egy szintet, és az egyik jelzőjét az élelmiszerraktárt jelölő skála 0. szintjére (balra lent), a másik jelzőjét a pontozóskála 0. mezőjére teszi

szak

2-4 Játékos részére
10 éves kortól
60-90 perc

3. A 20 db fát az erdőre tesszük.

4. A 16 téglát az agyagbányára tesszük.

5. A 12 követ a kőfejtőre tesszük.

6. A 10 aranyat a folyóba tesszük.

7. A szerszámokat értékük szerint (1es/2es és 3as/4es) szétválogatjuk, és a **szerszámkészítőhöz** tesszük.

9. Az épületlapkákat szintén alaposan összekeverjük, és hetesével 4 paklit képezünk belőlük. 4 játékos esetén mind a 4 paklit a **játéktáblára** tesszük, 3 játékos esetén csak 3, 2 játékos esetén pedig csak 2 paklit használunk. A megmaradó paklikat visszatesszük a dobozba, anélkül, hogy megnéznénk azokat. A táblán lévő paklik **legfelső épületlapkáit felfordítjuk**.

8. A civilizáció kártyákat alaposan összekeverjük, és lefelé fordítva a tábla mellé tesszük. A játékosok számától függetlenül a **legfelső 4 db-ot** felfordítjuk, és jobbról balra a megadott **4 helyre** tesszük.

A játék menete

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 játékosok feladata mindezen kihívásoknak megfelelni. Több út van természetesen a célig, így minden játékos a saját maga útján érheti el a célját.

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

A Kör


Minden kör 3 részre osztható, amelyeket a megadott sorrendben kell végrehajtani:

1. A játékosok az embereiket a táblára küldik.
2. A játékosok cselekednek az embereikkel.
3. A játékosok élelmiszerrel látják el az embereiket.

1. A játékosok az embereiket a táblára küldik.



Minden körön csak 1 ember állhat.

A kezdőjátékos egy vagy több emberét az általa választott helyre teszi. Ezután következik az óramutató járásának megfelelően a 2. játékos, és ő is leteszi egy vagy több emberét. Ez addig tart, amíg mindenki fel nem tette a táblára az összes emberét.  A körök száma határozza meg, hogy egy helyen hány ember állhat. Passzolásra nincs lehetőség, amíg van üres hely a táblán. „Pótlólag” emberek elhelyezésére nincs lehetőség, vagyis pl. ha a piros 4 emberét az erdőre tette, később ugyanebben a körben nem tehet több embert az erdőre, még akkor sem, ha az még nincs tele.

Hány embert lehet az adott helyekre tenni?

Szerszámkészítő
1 ember



Szerszámkészítő

Ide pontosan **1 ember** tehető.

Példa: ha a **kék** egy emberét a szerszámkészítőre teszi, akkor ezzel betelik itt az egyetlen üres hely.

Kunyhó
2 ember

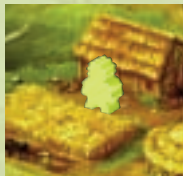


Kunyhó

Ide pontosan **egy játékos két embere** tehető.

Példa: a **zöld** játékos két emberét a kunyhó elé teszi (amikor valaki a kunyhót választja, két embert kell letennie), ezzel a kunyhó megtelt.

Szántóföld
1 ember

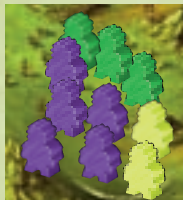


Szántóföld

Ide pontosan **1 ember** tehető.

Példa: ha a **sárga** egy emberét a szántóföldre teszi, akkor ezzel betelik itt az egyetlen üres hely.

Vadászat
Tetszőleges számú ember



Vadászat

Ez az egyetlen olyan hely, ahol nincsenek körök. Itt minden játékos tetszőleges számú embert helyezhet el.

Nyersanyag-lelőhelyek
Max. 7 ember



Erdő, Agyagbánya, Kőfejtő és a Folyó

Ide minden esetben összesen **maximum 7 ember** tehető.

Példa: az erdőben már áll a **pirosnak** 4 embere, a **sárga** még 2 embert tesz hozzájuk, így már összesen hatan vannak, így a **kék** csak 1 embert tehet. Így már mind a 7 hely foglalt, nem lehet több embert ebben a körben az erdőbe küldeni.



Az agyagbányára, a kőfejtőre és a folyóra is ugyanez érvényes.



Civilizáció kártyák

Minden kártyára **pontosan egy ember** tehető. A kártyák tetszőleges sorrendben választhatóak.

Példa: a **piros** tesz egy embert a 2. civilizáció kártyára., ezzel a lépéssel erre a kártyára már nem tehető több ember. A többi civilizáció kártyára ugyanaz vagy másik játékos is tehet embert.

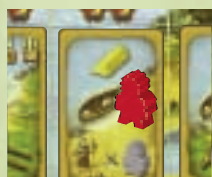


Épület

Minden egyes épületre **egy ember** tehető. Az épületek bármilyen sorrendben elfoglalhatóak.

Példa: a **sárga** a 3. épületlapkára tesz egy embert, ezzel a lépéssel erre az épületlapkára már nem tehető több ember. A többi épületlapkára ugyanaz vagy másik játékos is tehet embert.

Példa a **piros** a kezdőjátékos, majd a **kék**, a **zöld**, a **sárga**



A **piros** egy embert tesz az egyik civilizáció kártyára.



A **kék** 5 embert tesz a vadászmezőre.



A **zöld** 2 embert tesz a kunyhó elé.



A **sárga** 1 embert tesz az egyik épületlapkára.

Mivel a különböző helyekre különböző mennyiségű ember tehető, gyakran előfordul, hogy egy vagy több játékosnak nem marad a játékosabláján több embere, míg a többiek tudnak még embereket elhelyezni.

Ha már egy játékos sem tud több embert a táblára helyezni (mert az összes emberét feltette, vagy mert már nincs olyan üres hely, ahová tehetne), következik a 2. rész.

2. A játékosok cselekednek az embereikkel.

A kezdőjátékos kezd. Minden emberével cselekedik. És csak ezután jön a következő játékos. A helyek sorrendjét, amelyekben az adott játékos cselekedik, saját maga választja meg. Az embereket, akivel már cselekedett, visszateszi a saját táblájára. Így a saját köre végén minden ember visszakerül a táblájára.



A játékos táblája

Milyen akciókat hajthat végre a játékos az egyes helyeken?



Szerszámkészítő

Itt kap a játékos egy új szerszámot. Ha nincs még szerszámja, így elvesz egy 1es értékűt a kupacból, és az 1es értékkel felfelé a saját tábláján a szerszámoknak fenntartott helyre teszi.

Ezután a következőképpen megy tovább:



A2es és 3as szerszámoknak mindig egy új 1es szerszámot húzunk, és a még szabadon álló helyre tesszük.



4-6 között ezeket az 1es szerszámokat fordítjuk meg.



7-9 között a 2es szerszámokat 3asokra cseréljük. 10 felett pedig ezeket is megfordítjuk.

1 új szerszám

Használat: minden egyes szerszámot az adott körben csak egyszer lehet felhasználni vagy a vadászathoz vagy a nyersanyagbeszerzéshez szükséges kockadobásnál. Egy szerszámot csak teljes egészében lehet felhasználni, vagyis nem lehet egy részét egy későbbi kockadobásnál hasznosítani. Egy játékos tetszőleges számú szerszámot számíthat hozzá a kockadobás értékéhez. Annak jelölésére, hogy az adott szerszámot az adott körben már használta a játékos, használat után 90 fokkal elforgatja azt.



Minden egyes szerszámot az adott körben csak egyszer lehet felhasználni.

Példát a szerszámhasználatra lásd a 6. oldalon a vadászat és a nyersanyagbeszerzés résznél.

Kunyhó 1 további ember



Itt a közös raktárból 1 további embert vehet el a játékos. Így a következő körökben már egyel több ember áll rendelkezésére.
Példa: a **zöld** a kunyhóhoz tett 2 embert. Visszaveszi a 2 emberét a kunyhóból és egy további zöld embert vesz el a közös készletből, majd mindhármat a saját táblájára teszi.

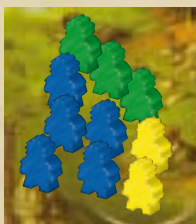
Szántóföld A mindenkori élelmiszerbevételek megnövelése a földműves által



Szántóföld

A játékos visszateszi emberét a saját táblájára, és az élelmiszerraktárt jelölő skálán a jelzőjét egyfeljebb tolja. Ezzel megnöveli az élelmiszerbevételeit, amelyet minden kör végén megkap.

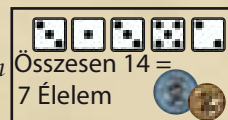
Vadászat Pótlólagos élelem a vadászat során



Vadászat – Itt dobni kell

A játékos a vadászmezőn álló embereivel megegyező számú kockával dob, összeadja az összes dobott kocka értékét, plusz tetszőleges számú szerszámot használhat fel a dobás értékének megnövelésére. Az összértéknek megfelelően minden 2-ért kap 1 élelmiszert.

Példa: a **kék** 5 kockával dobott 14-et. Nem használ fel egyetlen szerszámot sem. Így 7 élelmiszert kap (7x2).



Példa: a **zöld** 3 kockával 11-et dob. Így csak 5 élelmiszert kapna. Van egy 1es szerszámja. Ezt felhasználja, és ezzel 12-re emeli az összeget, így 6 élelmiszert kap (6x2).

Példa: a **sárga** 2 kockával 4-et dob. A **sárgának** van 2 db 1es szerszámja, felhasználja mindkettőt, így 6-ra emeli az összeget, és 3 élelmiszert kap (3x2).

A vadászból a játékosok pótlólagos élelmet hoznak, mivel az élelmiszerraktár bevétele nem mindig elegendő az embereik ellátására (Ellátás lásd 3. rész).

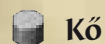
Nyerranyag beszerzés



Fa



Tégla

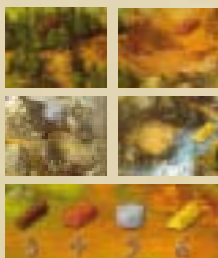


Kő



Arany

Erdő, agyagbánya, kőfejtő és folyó: itt dobni kell.



Ezen a 4 helyen a játékosok fához, téglához, kőhöz és aranyhoz juthatnak. Ezen nyersanyagok beszerzése a vadászathoz hasonló módon zajlik, csak a bevételek mások.

Erdő – minden 3-ért kap **egy fát** a raktárból

Agyagbánya – minden 4-ért kap **egy téglát** a raktárból

Kőfejtő – minden 5-ért kap **egy követ** a raktárból

Folyó – minden 6-ért kap **egy aranyat** a raktárból



Példa: a **zöld** a folyónál lévő mindkét emberével dob, összesen 5-öt, a vadászatnál már igénybe vette a szerszámját, így azt most nem használhatja újra. Nem kap aranyat, mivel nem érte el a 6-ot.

Példa: a **piros** 3 kockával 7-et dob. Van 3 db 2es szerszámja, és 13-ra megemeli az összeget, így kap 2 aranyat (6x2).



A nyersanyagok korlátlanul rendelkezésre állnak, ha mégis elfogynának, akkor mással (pl. gyufával) pótoljuk azokat.

A nyersanyagokra a játékosoknak a civilizáció kártyák megszerzéséhez és az épületek felépítéséhez van szükségük.

A civilizáció kártyák megszerzése

Civilizáció kártyák – azonnali bevételek és pontok a végső értékelésnél



A játékos felveszi a kártyát, és a közös készletbe visszateszi a kártya felett megadott számú nyersanyagot. A játékos szabadon dönthet, hogy ehhez milyen kombinációban használja fel a különböző nyersanyagokat (többnyire fát vagy téglát használunk, de pl. élelmiszert sohasem használhatunk fel).

Ha nem tudja, vagy nem akarja a megfelelő nyersanyagot kifizetni a játékos, leveszi az emberét a kártyáról, de a kártyát a helyén hagyja.

Minden játékos titokban tartja a saját kártyáit a tábláján erre a célra kijelölt helyen.

Felhasználás → lásd Áttekintő- kártyát

Az egyes kártyák felhasználása az **áttekintőkártyán** kerül bemutatásra.



Épületek – pontok a játék során

A játékos felveszi az épületlapkát, és visszateszi a készletbe az épületlapkán megadott számú nyersanyagot. Aztán azonnal lelépi a pontozó skálán az épületlapkán található pontszámot. Majd végül felfordítja a következő épületlapkát.

Példa: a **sárga** visszatesz a készletbe két fát és egy téglát. Felteszi az épületet a saját táblájára, és lelépi a pontozó skálán a kapott 10 pontot.

Ha nem tudja, vagy nem akarja a megfelelő nyersanyagot kifizetni a játékos, leveszi az emberét az épületlapkáról, de a lapkát a helyén hagyja.

Van **8 olyan épület**, amelyeknél a nyersanyagok típusát a játékos saját maga határozhatja meg, de azok számát nem. Ezen kívül van még **3 olyan épület**, ahol a nyersanyagok típusát és a számát is a játékos határozhatja meg (maximum 7). Ha ilyen épületet szerzett meg, annak pontértékét a játékos saját maga számolja ki, amelyet a pontozó skálán leléphet. De aggodalomra semmi ok, a számítás nagyon egyszerű.

A különböző épületek



- Pont, amit a játékos megkap.
- Az épület megszerzéséhez szükséges nyersanyagok száma adott.





- A pontot a játékos a nyersanyagok értékéből számolja ki.
- Pontosan 4 nyersanyagot kell érte fizetni.
- A 4 nyersanyagnak pontosan 2 különböző félenek kell lennie. A játékos határozhatja meg, hogy pontosan melyik 2 féle legyen.



- A pontot a játékos a nyersanyagok értékéből számolja.
- Minimum 1, maximum 7 nyersanyagot lehet érte fizetni.
- A játékos szabadon választhatja meg, hogy hány különböző típusú nyersanyagot fizet.



Példa: a **kék** a következő nyersanyagokkal fizet: 3 kő  1 Fa  (vagyis összesen 4 nyersanyag, 2 különböző típusból). A felhasznált nyersanyagokból 18 pont áll össze: mind a 3 kő darabonként 5 pont, a fa 3 pont.

A játékos a megszerzett épületet a saját tábláján a megfelelő helyre teszi. Ha több mint 5 épületet szerz meg, egymásra rakja azokat.

Épületek megszerzése

Épületek előre megadott nyersanyagokkal

Épületek választott nyersanyagokkal

3. A játékosok élelmiszerral látják el az embereiket.

Ha minden játékos az összes emberét újra a saját táblájára tette, el kell látnia azokat. Minden ember 1 élelmiszert fogyaszt.

Először minden játékos elveszi a készletből a saját élelmiszerraktárában lévő jelzőnek megfelelő számú élelmiszert, majd minden egyes emberéért visszatesz a készletbe 1-1 élelmiszert.

Ha nincs elegendő élelmiszere az embereinek ellátásához, akkor:

Vissza kell tegye az összes élelmiszereit a raktárba. Ha szeretné, és tudja is, akkor még a hiányzó élelmiszereket pótolhatja bármilyen nyersanyaggal. Ekkor azonban minden egyes nyersanyag csak 1 élelmiszert pótol. Ezzel is elégedettek az emberei (elcserélik ugyanis a nyersanyagokat élelmiszere). Ha nem szeretné, vagy nem tudja ezt végrehajtani, akkor 10 pont levonást kap a pontozó skálán.

De ekkor is vissza kell adnia az összes élelmiszert, amije van.

Ha minden játékos ellátta az embereit, akkor befejeződik a kör. A kezdőjátékos jelző figurát a bal oldalt ülő játékos kapja meg, és egy újabb kör kezdődik.



1 ember -
1 élelmiszert

Új kör

Az új kör elején először a táblán maradt civilizáció kártyákat jobbra toljuk, és az így megüresedett helyekre újakat fordítunk fel. Ezután a játékosok visszaforgatják a felhasznált szerszámaikat, és kezdődik újra az 1. rész.

Az új kör elején:

Kártyákat feltöltjük és a használt szerszámokat visszaforgatjuk.



Példa: Az elmúlt körben a 2. és a 3. civilizáció kártyát vettük fel. Az 1. kártya a helyén marad, a 4. helyen lévő pedig jobbra toljuk. Mindkét szabad helyre a lefordított pakliból újabb kártyákat teszünk.

Játék vége

elfogynak a civilizáció kártyák

Elfogy 1 épületlapka pakli

A játéknak 2 módon lehet vége:

Vagy a kör elején nem tudjuk a civilizáció kártyákat újra 4-re kiegészíteni. Ebben az esetben nem kezdünk bele új körbe.

Vagy legalább egy épületlapka pakli kifogyott. Ebben az esetben a folyamatban lévő kört még végigjátsszunk, ez azt jelenti, hogy az embereket még el is kell látni.

Ezután következik a végső értékelés.

Végső értékelés és a Győztes

Ehhez a részhez vegyük kézbe a civilizáció kártyák áttekintő tábláját.

Minden játékos a következőképpen jár el:

A különböző **zöld háttérű** civilizáció kártyák magukkal szorzódnak.

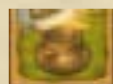
Példa: egy játékosnak van 5 különböző kulturális szimbólummal ellátott kártyája.



Írás



Gyógyítás



Kézművesség



Művészet

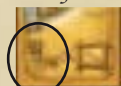
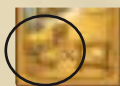
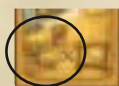


Zene

= 25 Pont (5x5)

Zöld háttérű civilizáció kártyák

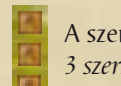
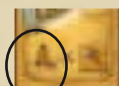
A **homokszínű háttérű** kártyákat a következőképpen értékeljük:



A kártyán lévő parasztek számát megszorozzuk az élelmiszerraktár jelző aktuális értékével.

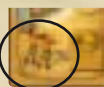
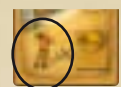
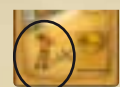
$5 \text{ paraszt} * 7 \text{ állandó élelmiszer} = 35 \text{ pont}$

Homokszínű háttérű civilizáció kártyák



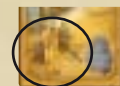
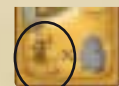
A szerszámkészítők számát szorozzuk az összes szerszámmal.

$3 \text{ szerszámkészítő} * 7 \text{ szerszám} = 21 \text{ pont}$



A kunyhóépítők számát szorozzuk az épületek számával.

$7 \text{ kunyhóépítő} * 6 \text{ épület} = 42 \text{ pont}$



A sámánok számát szorozzuk az emberek számával.

$3 \text{ sámán} * 8 \text{ ember} = 24 \text{ pont}$

Minden nyersanyag, ami még a játékosnál maradt, 1-1 pontot ér.

Minden egyes kiszámított pontot azonnal lelépünk a pontozó skálán.

A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Döntetlen esetén az élelmiszerek, a szerszámok, végül az emberek száma számít.

2-3 játékos

Változások 2-3 játékos esetén

2 vagy 3 játékos esetén a Szerszámkészítő, Kunyhó és az Szántóföld közül csak 2 helyre tehető ember, a 3. hely szabadon marad. Ez természetesen körönként változhat.

3 játékos esetén az erdőre, agyagbányára, kőfejtőre és a folyóra csak 2 játékos emberei tehetőek.

2 játékos esetén az erdőre, agyagbányára, kőfejtőre és a folyóra csak 1 játékos emberei tehetőek.

Minden további szabály változatlan.

A szerző és a kiadó köszönetet mond a tesztekért, különös erőfeszítésekért és ötletekért a következőknek: Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiss, és minden itt név szerint nem említett tesztelőnek, és még egyszer külön köszönet Dieter Hornungnak.

A fordítás Detti munkája, szerkesztés: Dunda



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an:
Hans im Glück Verlag,
Birnauer Str. 15, 80809 München



Ha kell egy játék!
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Béke tér 4/d
Email: info@compaya.hu
Honlap: www.compaya.hu