

Marco Teubner

STONE AGE JUNIOR



2-4 játékos



5 éves kortól



kb. 15 perc



Helló,

**Martin vagyok, a mamut! Velem
gyakran találkoztok a játékleírásban, mert én
segíték nektek a szabályok megértésében.**

**Mielőtt elkezdtek játszani, fedezték fel
a kőkorszakot Jono és Jada segítségével.**

JONO ÉS JADA KŐKORSZAKI GYEREKEK.

A kőkorszakban 10.000 évvel ezelőtt az emberek egy egészen más életet éltek, mint napjainkban. Egyszerű kunyhókat építettek, vadászni mentek vagy bogyókat és gombákat gyűjtöttek. Az életüket a természet irányította. Az éjszaka beköszöntével, amikor sötétség borult rájuk, összegyűltek a táborúz körül, ahol világos és meleg volt.



Ekkor élt Jono a kisiú. Bozontos szőke haja volt és a korához képest elég erős volt. Jononak volt egy idősebb nővére Jada. Jadának is ugyanolyan orra volt, mint

az öccsének. Jono és Jada elválaszthatatlanok voltak.

**Nézd meg a játéktáblát.
Megtalálod Jonot és Jadát?
Kövessd őket a kőkorszaki útukon!**



A legjobb barátjuk Guff a farkaskutya volt, akit még kölyökkorában egy sötét medvebarlang bejárata előtt találtak. Félték, hogy a medve is felfedezheti, ezért magukkal vitték és felnevelték. Guff azóta velük volt, soha nem hagyta el őket.

A gyerekeknek a kőkorszakban nem volt könnyű dolguk. Már fiatalon a felnőttek keze alá kellett dolgozniuk és csak kevés idejük maradt játszani. Jono és Jada is segített a szüleinek a napi munkában.



A nagy lápréten mamutfogakat kellett gyűjteniük. Ugyanúgy, ahogy az embereknek kiesnek a tejfogaik, a mamutok is elveszítették a fogaikat, de ők nem csak egyszer, hanem életükben hatszor váltották a fogaikat. A zamatos mocsári fű rágcsálása közben néha egy két mamut fog hullott a fűbe.

**A kőkorszaki emberek a
mamutfogakból és csontokból
szerszámokat, használati tárgyakat,
zeneeszközöket és ékszereket
készítettek.**





A gyerekek segítettek a bogyók gyűjtésében az erdőben. Ez nem volt nehéz munka, mert nagyon sok bogyó volt, de a bogyók annyira finomak voltak, hogy a gyerekek sokat elmajszoltak. Anyukájuk mindig csodálkozott azon, hogy ilyen hosszú ideig gyűjtögettek a gyerekek és alig találtak bogyókat.

Túl az erdőn volt egy hely, ahol a talaj nagyon csúszós és puha volt. A gyerekek nagybátyja Nubu egy nap felfedezte, hogy ez az agyagos föld a máglya alatt nagyon megkeményedett. Ezért ebből az agyagos földből tálakat és tányérokat formázott, amiket a tábortűzben keményre égetett.



Messze a hegyekben különleges nagy köveket találtak. Ezek a kövek nagyon kemények és éles szélűek voltak. A faluból az egyik férfi ezekből a kövekből nyílhegyeket és vágószerszámokat készített kézzel. Ezeket az értékes szerszámokat Jono és Jada hordta le óvatosan a völgyben fekvő faluba.

Úton a völgybe a gyerekek elsétáltak a folyó mellett. A folyóparton a falubeliek ágakból szőtt kosarakat lógattak a vízbe. A kosarakba hosszú pálcával hajtották bele a halakat. Nemcsak Jono és Jada segítettek ebben örömmel, hanem Guff is örömmel fürdött a friss forrásvízben.



A kőkorbán nem volt pénz. Ha egy családnak valami olyan dologra volt szüksége, amit nem tudtak a családtagok maguk elkészíteni, akkor cseréltek más családokkal. Ez volt a cserekereskedelem. A szomszédos völgyben élő emberek eljöttek és felajánlották termékeiket cserére. Jono és Jada mindig nagyon izgatottan nézte, hogy milyen árukat hoztak magukkal a szomszédok.

Este, amikor a nap már alacsonyan járt Jono és Jada visszatért a faluba, ahol még mindenki serényen dolgozott az új konyhókon. Míg a nap lenyugodott, és az eseménydús nap a vége felé közeledett, az egész



falukörülülte a

nagy tábortűz és izgalmas történeteket meséltek.



Mi mamutok több mint 10.000 évvel ezelőtt éltünk a Földön. Akkor a Földön nagyon hideg volt, vastag bundánk védett minket a fagyos télben.

Ebben a játékban eljátszhatjátok a kőkorszakban élt emberek mindennapi életét. Járjátok be figuráttal a mezőt és gyűjtsetek különböző árukat, amiket azután a faluban új konyhóra cserélhettek. A falutok egyre nagyobb és gazdagabb lesz.

Az idő múlásával a Földön egyre melegebb lett és már nem volt szükségünk a vastag bundánkra. A napjainkban élő rokonainknak az elefántoknak már alig van szőrzetük.



TARTALOM ÉS A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

TARTALOM

- 1 játékszabály
- 1 játéktábla
- 4 településtábla
- 4 játékos jelölő
- 4 játékgigura (kék, sárga, zöld és rózsaszín)
- 20 áru (fajtánként 4x bogyók, halak, korsók, nyílhegyek, és agyarak)
- 15 kunyhó
- 2 kutyalapka
- 14 erdőkorong (6x kockadobás eredménnyel, és 1x bogyó, hal, korsó, nyílhegy, agyarak, cseremező, kutya és építési terület)

2. Mind telep

1. Fektesseék a **játéktáblát** középre.

Erdőkorongok



8. Keverjétek meg az erdőkorongokat és lefordítva (erdő oldalukkal felfelé) fektessétek őket a játéktábla mellé. A játéktábla két hosszabb oldalára 4-4 korongot tegyetek, a tábla két rövidebb oldalára pedig 3-3 korong kerüljön.

Kezdődhet a játék ...



7. Tegyétek a két **kutyalapkát** a játéktáblán kialakított helyükre.

6. Lefordítva keverjétek meg a **kunyhókat** (anélkül, hogy megnéznétek a kunyhókon lévő árukat). A játéktáblán három mezőt láttok a kunyhóknak. Mindegyik mezőre tegyetek lefordítva **5 kunyhót**, majd fordítsátok fel a felső kunyhókat.

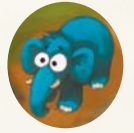


A kunyhók mezői



A kunyhók hátoldala

Mindenki válasszon egy színt és vegyen magához egy **települést** a színében egy mamuttal. A településeket állítsátok fel magatok előtt. Ide gyűjtitek majd az árukat és kunyhókat.



A településeket az első játék előtt nektek kell összeállítani.








Óvatosan hajtsátok be a tábortüzes településrészt, majd óvatosan csúsztassátok rá a mamutos részt.

Így néz ki egy összeállított település.

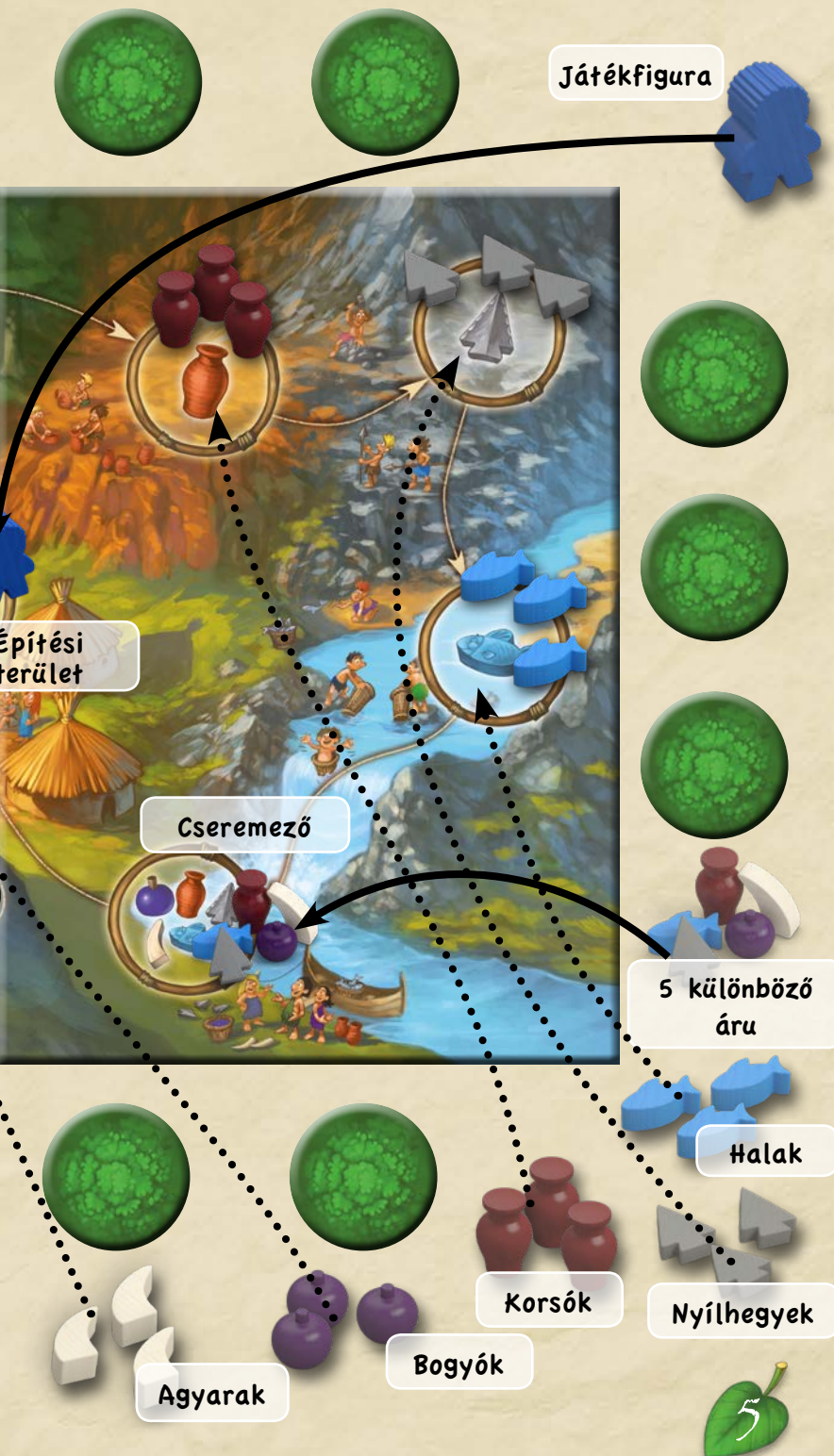
Játékfigura





3. Mindenki vegye magához a színében a **figuráját** és a **játékos jelölőjét**. A figurákat állítsátok a játéktábla közepére az építési területre. A figuráitokkal járjátok majd be a játéktáblát áru után kutatva. Ha kevesebb, mint 4 játékos játszik, akkor a felesleges figurákat tegyétek vissza a játék dobozába. A játékos jelölőket fektessétek magatok elé, így láthatjátok, hogy kihez melyik szín tartozik.

4. Osszátok el az árukat a játéktáblán. Három vagy négy játékos esetén mindegyik áruajtából (bogyó , hal , korsó , nyílhegy  és agyar ) 4 kerüljön a megfelelő mezőkre. Két játékos esetén minden áruajtából egyet tegyetek vissza a játék dobozába. Így mindenfajta áruból 3 darab lesz a játékban.

5. Minden **áruajtából** egyet tegyetek a **cseremezőre**. A többi árut tegyétek a megfelelő mezőkre. **Agyarakat** a láprétre, **bogyókat** az erdőbe, **korsókat** az agyagos területre, **nyílhegyeket** a hegységbe a **halakat** pedig a folyóba.



A CÉLOK A JÁTÉKBAN

A célok az, hogy különböző árukat összegyűjtsetek és az összegyűjtött árukat  az építési területen  konyhóra beváltjátok. Aki elsőként **építi** fel a **3. konyhóját**, az **megnyeri** a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Őt követitek majd az óramutató járásával megegyező irányban. Amikor te vagy a soron, a következő 3 dolgot kell tenned:

felfordítasz egy erdőlapkát – **lépsz a figuráddal** – **megcsinálsz egy akciót**

Ezek után a következő játékos jön.

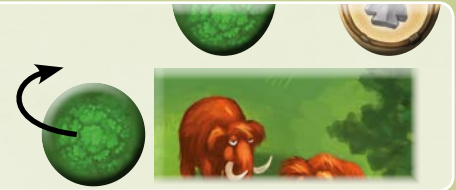
FELFORDÍTASZ EGY ERDŐLAPKÁT

A lépésed kezdetekor válassz ki 1 lefordítva fekvő erdőlapkát. Fordítsd fel a kiválasztott lapkát. A lapka megmutatja neked, hogy mit kell tenned.



A felfordított erdőlapkát felfordítva a helyén kell hagynod!

Példa:
felfordítasz
1 erdőlapkát



LÉPSZ A FIGURÁDDAL

AZ ERDŐLAPKÁD EGY DOBÓKOCKÁT MUTAT

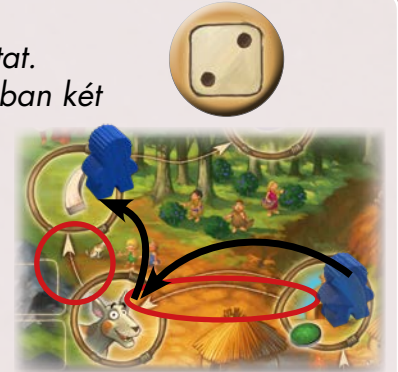
Az erdőlapkád a következő dobókockák valamelyikét látod:



Ebben az esetben a figuráddal a nyíl irányában annyi mezőt léphetsz előre, amennyit a kocka megad. Attól függően, hogy hova érkezel különböző akciókat csinálhatsz. Az akciókról később olvashatsz.

Nézzünk erre egy példát!

A felfordított lapkád 2 mutat. A figuráddal a nyíl irányában két mezőt lépsz. Az építési területről az agyaras mezőre lépsz.



AZ ERDŐLAPKÁD EGY ÁRUT MUTAT

Az erdőlapkád a következő szimbólumok valamelyikét látod:



Ebben az esetben a figuráddal közvetlenül arra a szimbólumra lépsz, amelyet a lapka megad. A szimbólumokkal jelölt mezőkön különböző akciókat csinálhatsz. Az akciókról később olvashatsz.

Nézzünk erre egy példát!

A felfordított lapkád halat mutat.

A figuráddal a halmezőre lépsz.



MEGCSINÁLSZ EGY AKCIÓT

Amikor egy szimbólumos mezőre érkezel, különböző akciókat csinálhatsz. Mindig a mező határozza meg azt, hogy milyen akciót vihetsz véghez.

MILYEN SZIMBÓLUM VAN AZON A MEZŐN AMIN ÁLLSZ?


 **Bogyó,**  **Hal,**  **Korsó,**  **Nyílhegy**  **vagy Agyar**

Vegyél el **1 árut** és tedd a településed mögé. A megszerzett árut elrejtethed a játékosársak szemei előtt. Ha az **árumező** abban a pillanatban, amikor rálépsz **üres**, akkor peched van, nem kapsz **semmit**.

 **Cseremező**

Kicserélhetsz a településeden tárolt árukból annyit, amennyit csak szeretnél az itt lévő árukkal. Bármelyik árut elveheted a cseremezőről, de **ugyanannyi darabot** kell cserébe rátenned, amennyit elvettél.

A cserével szerzett árut elrejtethed a **településed mögé**. Az elcserélt árut a cseremezőn kell hagynod. Így mindig 5 áru lesz a cseremezőn.

 **A kutya mezője**

Vegyél el **1 kutyalapkát** a mezőről és tedd a **falud mellé** úgy, hogy mindenki láthassa azt. Ha már **mind a két kutyalapka** gazdára talált, akkor **ellophatsz** egy kutyalapkát az egyik játékosársadtól. Ha 2 játékos faluja mellett is van kutyalapka, akkor attól kell lopnod, aki korábban kerül majd sorra a játékban. Ha mindkét kutyalapka előtted fekszik, akkor peched van, és nem kapsz újabb kutyalapkát.

A kutya segít majd neked a konyhó építésben, de erről majd bővebben az „**Építési terület**” címszó alatt olvashatsz.

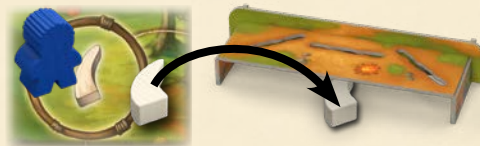
Építési terület – Ha ideérkeztél, akkor a következő 2 akciót csinálod: **1 konyhót építesz** (nem kötelező) és **minden erdőlapkát lefordítasz** (kötelező).

 **1 konyhót**  **építesz**

Sikerült a településed rejtekében minden árut összegyűjteni, a játéktáblán felfordítva fekvő egyik konyhó felépítéséhez? Akkor vedd elő az árut a településed mögül és tedd vissza a megfelelő mezőkre. A bogyókat a bogyómezőre, a halakat a halmezőre és így tovább. Ezért elveheted a települést és felépítheted. Állítsd bele a konyhót a településed egyik nyílásába.

Nézzünk erre egy példát!

A figuráddal az **agyarmezőre** érkeztél. Vegyél el **1 agyart** és tedd a **településed mögé**.



Nézzünk erre egy példát!

A figuráddal a **cseremezőre** érkeztél. Elcserélsz a településed mögül **1 halat** és **1 korsót** a cseremezővel **1 agyarrá** és **1 bogyóra**. A halat és a korsót ráteszed a cseremezőre, az agyart és a bogyót pedig elrejtéd a településed mögött.




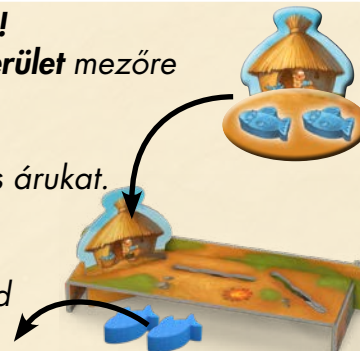
Nézzünk erre egy példát!

A figuráddal a **kutyamezőre** érkeztél. Vegyél el **1 kutyalapkát** és tedd a **településed mellé**.



Nézzünk erre egy példát!

A figuráddal az **építési terület** mezőre érkeztél. A településeden összegyűjtötted a konyhó megépítéséhez szükséges árut. A két árut () ráteszed a halmezőre. Ezután a konyhót felállítod a településeden.



Ha **nincsen elegendő árud** egy kunyhó felépítéséhez, akkor **nem építhetsz** kunyhót.

Mindig egyszerre csak 1 kunyhót építhetsz.

Felépítettél 1 kunyhót?

Akkor fordítsd fel a következő kunyhót a játékelületen azért, hogy ismét 3 kunyhó legyen felfordítva. Nincsen már több kunyhó ezen a mezőn? Akkor csak 2 kunyhóból választhattok.

Kutyalapkák

A kutyalapkát használhatod **jokerként**. Ezt azt jelenti, hogy akkor, amikor kunyhót építesz, visszatehetsz 1 kutyalapkát a játéktábla kutyalapka mezőjére. Ha visszateszel egy kutyalapkát, akkor **1 általad választott áruval kevesebbet** kell visszatenned a játéktáblára. A kunyhót ezután felépítheted a településeden. Kunyhó építéskor használhatsz egyszerre 2 kutyalapkát is.

Minden erdőlapkát visszafordítasz az erő oldalára

Mindig, amikor építési területre érsz, lefordítod az összes felfordítva fekvő erdőlapkát, függetlenül attól, hogy építettél-e kunyhót vagy sem.

Végül **felcserélsz 2 erdőlapkát**. A játékostársaid láthatják azt, hogy melyik az a két erdőlapka, amelyek helyet cseréltek.

Minden kunyhóval megnöveled a településed. Minden kunyhó felépítésével a településed egyre nagyobb lesz.



Nézzünk erre egy példát!

Ezt a kunyhót szeretnéd felépíteni, de hiányzik **1 agyar** az építéshez. Visszateszel a játéktáblára

1 korsót, **1 nyílhegyet** és

1 kutyalapkát. Így nem kell agyart beadnod és a kunyhót mégis felépítheted a településeden.



Nézzünk erre egy példát!

Minden felfordítva fekvő erdőlapkát lefordítasz.



Nézzünk erre egy példát!

Felcserélsz 2 erdőlapkát.



Ne felejtse el lefordítani az erdőlapkákat, amikor építési területre érkezel. Ha véletlenül elfelejtenéd, akkor sem történik semmi baj. Amikor észreveszed a mulasztást, akkor egyszerűen fordítsd le az erdőlapkákat. Emlékeztetőül látsz egy kis jelet az építési területen.

A JÁTÉK VÉGE

A játék **azonnal** véget ér, amikor elsőként felépítetted a **3. kunyhódat**. A településed így teljesen felépült. Te lettél a játék nyertese, gratulálunk!



Jó
szórakozást kívánok
a kőkorszakban!

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnaier Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

Marco Teubner a fiának, Paulnak ajánlja
ezt a játékot A szerző és a kiadó ezúton
mond köszönetet minden játékesztelőnek.



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



A szabályokat lektorálták: Gregor Abraham és
Hanna & Alex Weiß 3D. Grafika: Andreas Resch