

Michael Tummelhofer

STONE AGE

Találd meg az utad



Ston

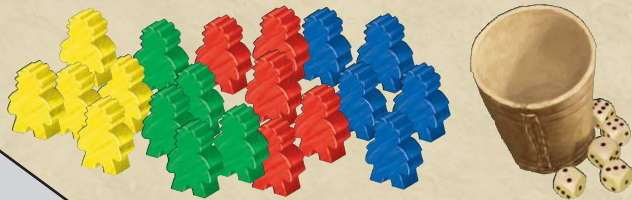
Tartalom:

- 1 játéktábla
- 4 játékos tábla
- 58 nyersanyag fából
- 40 fabábu
- 8 fa jelző 2 méretben
- 53 élelmiszerkorong
- 28 épületlapka
- 18 számszám lapka
- 1 kezdőjátékos-jelző
- 36 civilizációkártya
- 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-jelzőt, és a játék kezdetét veszi a 4. oldalon leírt módon.



12. A fennmaradó embereket (színenként 5 embert) a játéktábla mellé, a közös készletbe tesszük. Valamint tegyük ide a 7 kockát, és a bőrpoharat is.



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 áttekintőtábla-ként 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 pontozósáv 0. mezőjére teszi.



3. A 20 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 (1/2 és 3/4) szétválogatjuk, és a szerszámkészítő megfelelő mezőire 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 civilizációkártyákat alaposan összekeverjük, és lefelé fordítva a tábla mellé tesszük. A játékosok számától függetlenül a pakli felső 4 kártyáját fordítjuk fel, és jobbról balra haladva 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 játékforduló


Minden forduló 3 fázisra osztható, amelyeket a megadott sorrendben kell végrehajtani:

1. A játékosok az embereiket a játéktáblára küldik.
2. A játékosok kereskednek az embereikkel.
3. A játékosok élelmiszerrel látják el az embereiket.

1. A játékosok az embereiket a játéktáblára küldik.



Minden körön csak 1 ember állhat.

A kezdőjátékos egy vagy több emberét az általa választott helyszínre teszi. Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és ő is leteszi egy vagy több emberét az általa választott helyszínre. Ez addig tart, amíg mindenki fel nem tette a táblára az összes emberét. A körök  száma határozza meg, hogy egy adott helyszínen mennyi ember állhat. Passzolásra addig nincs lehetőség, amíg a játékosnak lehetősége van embert letenni. **Egy játékos sem tehet olyan helyszínre embert, ahol már van neki embere**, vagyis pl. ha a piros játékos 4 emberét az erdőre tette, később ugyanebben a fordulóban nem tehet több embert az erdőre, még akkor sem, ha az még nincs tele.

Hány embert lehet az adott helyszínekre tenni?

Szerszámkészítő
1 ember

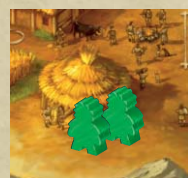


Szerszámkészítő

Ide pontosan **1 ember** tehető fordulónként.

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

Kunyhó
2 ember

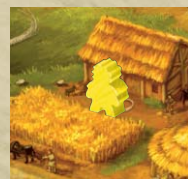


Kunyhó

Ide pontosan **egy játékos két embere** tehető, amiket egyszerre kell letenni.

Példa: A **zöld** játékos két emberét a kunyhó elé teszi (mivel a kunyhót választotta, **két embert kell letennie**), ezzel a kunyhó megtelt.

Szántóföld
1 ember



Szántóföld

Ide pontosan **1 ember** tehető fordulónként.

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

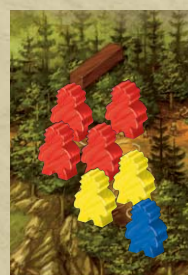
Vadászat
tetszőleges számú ember



Vadászat

Ez az egyetlen olyan helyszín, ahol nincsenek körök. Ide minden játékos tetszőleges számú embert tehet le.

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 **piros** játékosnak 4 embere, a **sárga** játékos még 2 embert tesz hozzájuk, így már összesen hatan vannak, ezért a **kék** játékos csak 1 embert tehet. Így már mind a 7 hely foglalt, nem lehet több embert ebben a fordulóban az erdőbe küldeni.



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



Civilizációkártyák

Minden kártyára **pontosan 1 ember** tehető. A kártyákat tetszőleges sorrendben lehet kiválasztani és elfoglalni.

Példa: A **piros** játékos letesz 1 embert a 2. civilizációkártyára. Ez a kártya így megtelt. A megmaradt 3 civilizációkártyára bármelyik játékos (akár ugyanaz, akár egy másik) tehet embert.

Kártyánként
1 ember



Épület

Minden egyes épületre **1 ember** tehető. Az épületeket tetszőleges sorrendben lehet elfoglalni.

Példa: A **sárga** játékos a 3. épületlapkára tesz 1 embert. Ez az épület megtelt. A megmaradt 3 épületlapkára bármelyik játékos (akár ugyanaz, akár egy másik) tehet embert.

Épületenként
1 ember

Példa: A **piros** játékos a kezdőjátékos, a körsorrendben a **kék** játékos, a **zöld** játékos és a **sárga** játékos következnek.

Játékosok sorrendje
az óramutató járásának megfelelően.

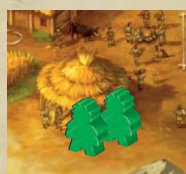
A helyszínek tetszőleges sorrendben választhatóak.



A **piros** játékos 1 embert tesz az egyik civilizációkártyára.



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



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



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

Mivel a különböző helyszínekre különböző mennyiségű ember tehető, gyakran előfordul, hogy egy vagy több játékosnak nem marad a játékos tábláján több embere, míg a többiek tudnak még embereket letenni.

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

2. A játékosok kereskednek az embereikkel.

A kezdőjátékos kezd. Minden emberével kereskedik. És csak ez után jön a következő játékos. A körében a játékos szabadon megválaszthatja, hogy milyen sorrendben kereskedik az egyes helyszínekkel. Azokat az embereket, akikkel már kereskedett, visszateszi a játékos táblájára. Így a saját köre végén minden embere visszakerül a játékos táblájára.



A játékos táblája

Milyen akciókat hajthat végre a játékos az egyes helyeken?



Szerszámkészítő

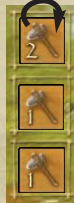
Itt a játékos egy új szerszámot kap. Ha játékosnak nincs még szerszámja, akkor egy 1-es értékűt vesz el a pakliból, és az 1-es értékkel felfelé a játékos táblájára, a szerszámoknak fenntartott helyre teszi.

1 új szerszám

Ezután a következő szabályt kell követni:



2. és 3. szerszámoknak mindig egy új 1-es szerszámot húz a játékos, és egy üres mezőre teszi.



4-6. szerszámok esetén ezeket az 1-es szerszámokat a 2-es értékükre kell átfordítani.



7-9. szerszámok megszerzésekor a 2-es szerszámokat 3-asokra kell cserélni a szerszám pakliból. A 10.-től kezdve pedig ezeket is meg kell fordítani.

Használat: Minden szerszámot csak egyszer lehet felhasználni az adott fordulóban vagy a vadászat-hoz 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 fordulóban már használta a játékos, a használat után 90 fokkal el kell forgatnia azt.

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



Minden szerszámot csak 1x lehet felhasználni az adott fordulóban.

Kunyhó 1 további ember



Kunyhó

Itt a játékos a közös raktárból 1 további saját színű embert vehet el, amit szintén a játékosablájára tesz. Így a következő fordulóban már eggyel több ember áll rendelkezésére.

Példa: A **zöld** játékos 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 növelése a földműves által.



Szántóföld

A játékos visszateszi emberét a játékosablájára, és az élelmiszerraktár jelölő skálán a jelzőjét eggyel feljebb tolja. Ezzel megnöveli az élelmiszerbevételeit, amelyet minden forduló végén megkap.

Vadászat Plusz élelem a vadászat során.



Vadászat – Itt dobni kell.

Ezután tetszőleges számú szerszámot használhat fel a dobás összesített értékének növelésére. Végül az így kapott eredményt elosztja 2-vel (lefelé kerekít).

A végeredményül kapott szám adja meg, hogy mennyi élelmiszerhez jut a játékos.

Példa: A **kék** játékos 5 kockával 14-et dobott. Nem használ fel egyetlen szerszámot sem. Így 7 élelmiszert kap ($14/2=7$).



Példa: A **zöld** játékos 3 kockával 11-et dob. Így csak 5 élelmiszert kapna ($11/2$ lefelé kerekítve =5).

Van egy 1-es szerszámja. Ezt felhasználja, és ezzel 12-re emeli az összeget, amiért már 6 élelmiszert kap. Ez után elforgatja a szerszámát 90 fokkal, ebben a fordulóban már nem használhatja.

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

A vadászatból a játékosok plusz élelemhez jutnak, amivel pótolhatják a hiányzó ételmezt, mert az élelmiszerraktár bevétele nem mindig elegendő az embereik ellátására (Ellátás, lásd 3. fázis).

Nyersanyag-beszerezés



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, mert a kapott összeget nem ugyanazzal a számmal kell osztani.

- Erdő** – A begyűjthető fák számát az eredmény **3-mal** való osztása adja.
- Agyagbánya** – A begyűjthető téglák számát az eredmény **4-gyel** való osztása adja.
- Kőfejtő** – A begyűjthető kövek számát az eredmény **5-tel** való osztása adja.
- Folyó** – A begyűjthető aranyak számát az eredmény **6-tal** való osztása adja.



Példa: A **zöld** játékos a folyónál lévő 2 embere miatt 2 kockával dob, összesítve 5-öt kap. 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** játékos 3 kockával 7-et dob. Van 3 db 2-es szerszámja, amivel 13-ra emeli az összeget, így 2 aranyat kap.



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

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

A civilizációkártyák megszerzése



Civilizációkártyák – 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; az élelmiszer nem nyersanyag, sohasem lehet kártya- vagy épületszerzésre használni). Ha nem tudja, vagy nem akarja a megfelelő nyersanyagot kifizetni a játékos, leveszi az emberét a kártyáról, és a kártyát a helyén hagyja. Minden játékos képpel lefelé tartja a saját kártyáit a játékosabláján, az erre a célra kijelölt helyen.

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

Felhasználás → lásd Áttékintókártyát



Épületek – pontok a játék során

A játékos felveszi az épületlapkát, és visszatesszi a készletbe az épületlapkán megadott számú nyersanyagot. Ez után azonnal lelépi a jelzőjével a pontozósávon az épületlapkán látható pontszámot. Az akció befejezéseként felfordítja a következő épületlapkát.

Példa: A **sárga** játékos visszatesszi a készletbe 2 fát és 1 téglát. Leteszi az épületet a játékosáblájára, és lelépi a pontozósávon a kapott 10 pontot.

Ha nem tudja, vagy nem akarja a megfelelő nyersanyagot kifizetni a játékos, akkor leveszi az emberét az épületlapkáról, és 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 szerez meg a játékos, akkor annak pontértékét a játékosnak kell kiszámolnia, amit aztán leléphet a pontozósávon. De aggodalomra semmi ok, a számítás nagyon egyszerű.

Épületek megszerzése

A különböző épületek



Pont, amit a játékos megkap.

Adott az épület megszerzéséhez szükséges nyersanyagok száma és típusa.



A pontot a játékos a nyersanyagok értékéből számolja ki.

Pontosan 4 nyersanyagot kell érte fizetni.

A 4 nyersanyagnak 2 különböző típusnak kell lennie. A játékos határozhatja meg, hogy melyik 2 féle legyen, és hogy az egyes típusokból mennyit fizet be.






A pontot a játékos a nyersanyagok értékéből számolja ki.

Minimum 1, maximum 7 nyersanyagot lehet érte fizetni.

A játékos szabadon választhatja meg, hogy mennyi különböző típusú nyersanyagot fizet.



Példa: A **kék** játékos a következő nyersanyagokkal fizet: 3 kő  és 1 fa  (vagyis összesen 4 nyersanyag, 2 különböző típusból). A felhasznált nyersanyagok értéke 18 pont:  mind a 3 kő darabonként 5 pontot ér, a fa pedig 3 pontot.

A játékos a megszerzett épületet a játékosábláján a megfelelő helyre teszi. Ha több mint 5 épületet szerez meg, egymásra rakja azokat.

Épületek előre megadott nyersanyagokkal

Épületek választott nyersanyagokkal

3. A játékosok élelmiszerral látják el az embereiket.

Ha minden játékos az összes emberét újra a játékosáblájára 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 visszatesszi 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 élelmiszerré). Ha nem szeretné, vagy nem tudja az élelmiszerpótlást végrehajtani, akkor 10 pont levonást kap a pontozósávon.

Minden esetben vissza kell adnia a játékosnak az összes élelmiszereit, amije van.

Ha minden játékos ellátta az embereit, akkor befejeződik a forduló. A kezdőjátékos-jelző az óramutató járása szerint következő játékoshoz kerül át, és egy újabb forduló kezdődik.



1 ember -
1 élelmiszert

Új forduló

Az új forduló elején először a táblán maradt civilizációkártyákat jobbra toljuk, és az így megüresedett helyekre újakat fordítunk fel. Ezután a játékosok visszaforgatják a felhasznált szerszámaikat, és kezdődik újra az 1. fázis.



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

Az új forduló elején:

Kártyákat feltöltjük, és a használt szerszámokat visszaforgatjuk.

Játék vége

Elfognak a civilizációkártyák

Elfogy 1 épületlapka-pakli

A játék 2 módon érhet véget:

Vagy a forduló elején nem tudjuk a civilizációkártyákat újra 4-re kiegészíteni. Ebben az esetben nem kezdünk bele új fordulóba.

Vagy legalább egy épületlapka-pakli kifogy. Ebben az esetben a folyamatban lévő fordulót még végig kell játszani, ez azt jelenti, hogy az embereket még el is kell látni majd a forduló végén.

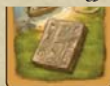
Ezután következik a végső értékelés.

Végső értékelés és a Győztes

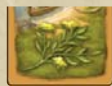
Ehhez a részhez vegyük kézbe a civilizációkártyák áttekintőtábláját. Minden játékos a következőképpen jár el:

A különböző **zöld háttérű** civilizációkártyák számát saját magával szorozzuk meg.

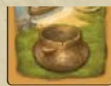
Példa: Egy játékosnak van 5 különböző kulturális szimbólummal ellátott kártyája.



Írás



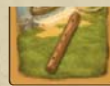
Gyógyítás



Fazekasság



Művészet



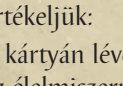
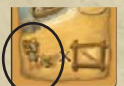
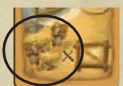
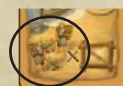
Zene

= 25 pont (5x5)

Van még egy másik fazekasság kártyája is (ez a második szettje): ez 1 pontot ér (1x1)

Zöld háttérű civilizációkártyák

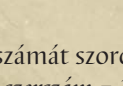
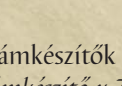
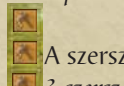
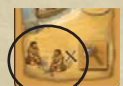
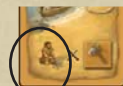
Homokszínű háttérű civilizációkártyák



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

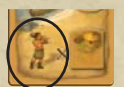
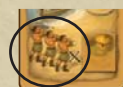
A kártyán lévő parasztok számát megszorozzuk az élelmiszerraktár-jelző aktuális értékével.

5 paraszt x 7 állandó élelmiszer = 35 pont



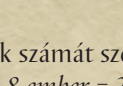
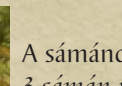
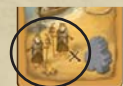
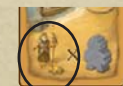
A szerszámkészítők számát szorozzuk az összes szerszámmal.

3 szerszámkészítő x 7 szerszám = 21 pont



A konyhóépítők számát szorozzuk az épületek számával.

7 konyhóépítő x 6 épület = 42 pont



A sámánok számát szorozzuk az emberek számával.

3 sámán x 8 ember = 24 pont

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

Minden egyes kiszámított pontot azonnal lelépünk a pontozósávon.

A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Holtverseny 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, Konyhó és az Szántóföld közül csak 2 helyszínrre tehető ember, a 3. helyszín szabadon marad. Az természetesen fordulónként változhat, hogy melyik 2 helyszínrre.

3 játékos esetén az erdőre, agyagbányára, kőfejtőre és a folyóra csak 2 játékos teheti le az embereit.

2 játékos esetén az erdőre, agyagbányára, kőfejtőre és a folyóra csak 1 játékos teheti le az embereit.

Minden további szabály változatlan.

A szerző és a kiadó köszönetet mond a sok tesztfordulóért, a javaslatokért 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.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Javaslat, kérdése, kritikája van?

Írjon az email-címünkre:

info@hans-im-glueck.de vagy a postai címünkre:

Hans im Glück Verlag,

Birnaier Str. 15, 80809 München



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>