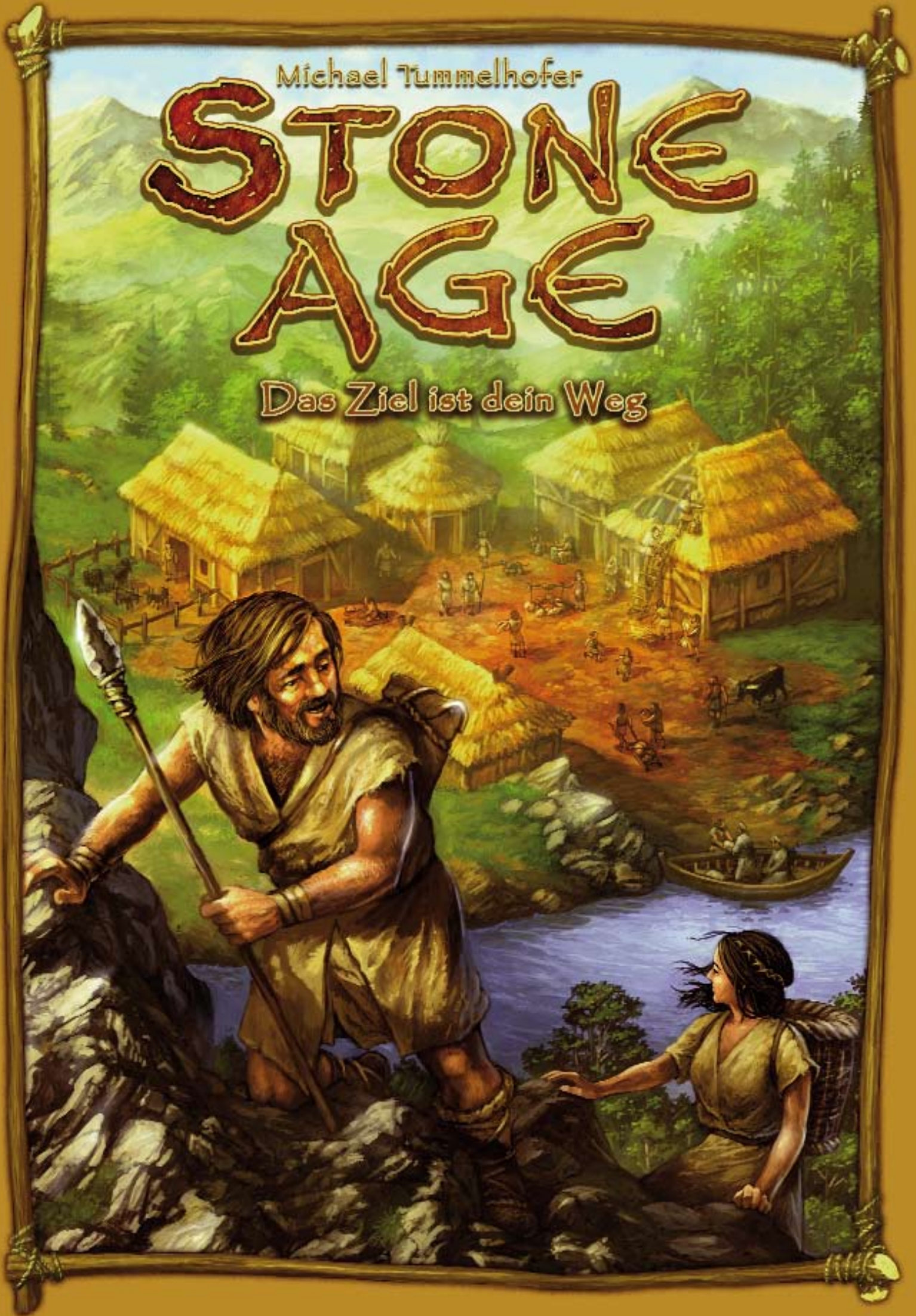
Michael Tummelhofer

STONE AGE

Das Ziel ist dein Weg



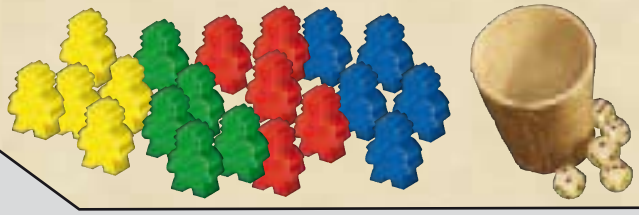
Kőkor

Tartalom
1 játéktábla
4 játékostábla
58 nyersanyag fából
40 fabábú
8 fa jelző 2 méretben
53 élelmiszerkorong
28 épületlapka
18 szerszámlapka
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.

Szerszámok helye

A civilizáció kártyák helye és áttekintőtábla a végső értékeléshez

Bevételek nagysága és a nyersanyagok pontértéke,

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

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

szak

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

3. A 20 db **fát** az **erdőre** tesszük.

4. A 16 **téglát** az **agyag-bányára tesszük.**

5. A 12 **követ** a **kőfejtő-re** tesszük.

6. A 10 **aranyat** a **folyóba** tesszük.

7. A **szerszámokat** értékük szerint (1es/2es és 3as/4es) szétválogat-juk, és a **szerszámké-szítőhöz** 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** felfordít-juk, 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.*

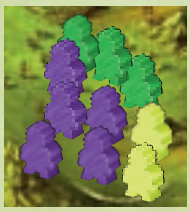
Kunyhó 2 ember

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.*

Kártyánként 1 ember

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.*

Épületenként 1 ember

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

Játékosok sorrendje az óramutató járásának megfelelően

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.

Hely kiválasztása tetszőleges sorrendben.

Mivel a különböző helyekre különböző mennyiségű ember tehető, gyakran előfordul, hogy egy vagy több játékosnak nem marad a játékostábláján 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 emberre visszakerül a táblájára.

A játékos táblája

Milyen akciókat hajthat végre a játékos az egyes helyeken?

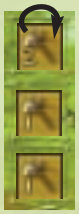
Szerszámkészítő

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.

1 új szerszám

Ezután a következőképpen megy tovább:

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



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

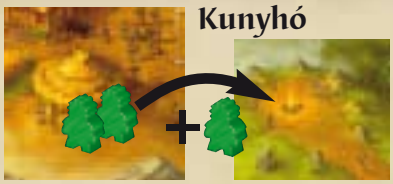
7-9 között a 2es szerszámokat 3asokra cseréljük.
10 felett pedig ezeket is megfordítjuk.

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.

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

Minden egyes szerszámot az adott körben csak egyszer lehet felhasználni.

Kunyhó
1 további ember



Kunyhó

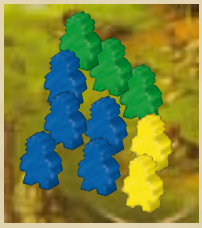
Itt a közös raktárból 1 további embert vehet el a játékos. Így a következő körökben már egyel több ember áll rendelkezésére.
Példa: *a **zöld** a kunyhóhoz tett 2 embert. Visszaveszi a 2 emberét a kunyhóból és egy további zöld embert vesz el a közös készletből, majd mindhármat a saját táblájára teszi.*

Szántóföld
A mindenkori élelmiszerbevételek megnövelése a földműves által

Szántóföld

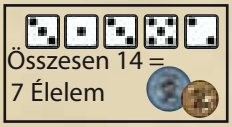
A játékos visszateszi emberét a saját táblájára, és az élelmiszerraktárt jelölő skálán a jelzőjét eggyel feljebb tolja. Ezzel megnöveli az élelmiszerbevételeit, amelyet minden kör végén megkap.

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 vadászatból 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

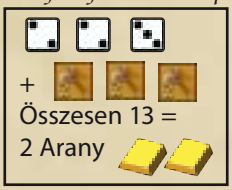
Erdő, agyagbánya, kőfejtő és folyó: itt dobni kell.

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 Áttekintőkártyát

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

Épületek – pontok a játék során

Épületek megszerzése

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

Épületek előre megadott nyersanyagokkal

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 félének kell lennie. A játékos határozhatja meg, hogy pontosan melyik 2 féle legyen.

Épületek választott nyersanyagokkal

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 szerez meg, egymásra rakja azokat.

3. A játékosok élelmiszerrel látják el az embereiket.

1 ember - 1 élelmiszer

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 élelmiszerét 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 élelmiszerre). 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..

Új kör

Az új kör elején:

Kártyákat feltöltjük és a használt szerszámokat visszaforgatjuk.

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.

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

Játék vége

elfogynak a civilizáció kártyák

Elfogy 1 épület-lapka pakli

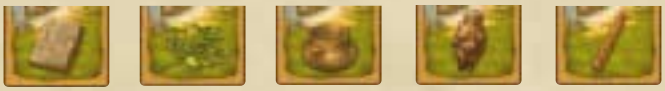
A játéknak 2 módon lehet vége:
Vagy a kör elején nem tudjuk a civilizáció kártyákat újra 4-re kiegészíteni. Ebben az esetben nem kezdünk bele új körbe.
Vagy legalább egy épületlapka pakli kifogyott. Ebben az esetben a folyamatban lévő kört még végigjátszszuk, ez azt jelenti, hogy az embereket még el 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 hátterű** civilizáció kártyák magukkal szorzódnak.

Zöld hátterű civilizáció kártyák

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



Írás Gyógyítás Kézművesség Művészet Zene

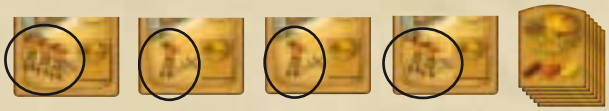
= 25 Pont (5x5)

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

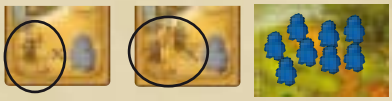
A kártyán lévő parasztok számát megszorozzuk az élelmiszerraktár jelző aktuális értékével.
*5 paraszt * 7 állandó élelmiszer = 35 pont.*

Homokszínű hátterű civilizáció kártyák

A szerszámkészítők számát szorozzuk az összes szerszámmal.
*3 szerszámkészítő * 7 szerszám = 21 pont*



A kunyhóépítők számát szorozzuk az épületek számával.
*7 kunyhóépítő * 6 épület = 42 pont*



A sámánok számát szorozzuk az emberek számával.
*3 sámán * 8 ember = 24 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