

Bernd Brunnhofer

EPOKA KAMIENIA



Dla 2-4 graczy
od 10 lat
60-90 minut

MINDOK

Zawartość i przygotowanie gry

ZAWARTOŚĆ GRY:

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1 plansza | 18 żetonów narzędzi |
| 4 plansze graczy | 1 figurka pierwszego gracza |
| 68 drewnianych surowców | 36 kart cywilizacji |
| 48 drewnianych pionków | 7 kości |
| 63 żetony żywności | 1 skórzany kubek |
| 28 żetonów budynków | |

12

Rozpoczynać będzie najmłodszy gracz, więc zabiera **figurkę pierwszego gracza**.



11

Pozostałe pionki (5 w każdym kolorze) trafiają obok planszy, pełniąc funkcję ogólnych **zapasów**. W tym samym miejscu połóżcie także **7 kości oraz kubek**.

10

Każdy z graczy wybiera swój kolor.

a

Jednego swojego pionka stawia na polu 0 toru punktacji.



b

Drugiego stawia na polu 0 toru żywności.



Każdy gracz bierze 1 planszę gracza i umieszcza na niej 5 pionków w swoim kolorze.

Następnie każdy z graczy bierze z rezerwy **żetony jedzenia tak, by każdy miał 12 punktów żywności**.



Opis planszy gracza

miejsce do odkładania narzędzi

orientacyjne zestawienie wygranych wraz z wartościami punktów za surowce



miejsce do odkładania kart cywilizacji oraz podsumowanie punktacji końcowej

poła budynków

1

Połóżcie **planszę** na środku stołu.

2

Posegregujcie **żetony żywności** według wartości i ułóżcie je w stosy na **łowisku**.





3 28 bali drewna
ułożcie w lesie.



4 18 kostek cegieł
ułożcie w gliniankach.



5 12 kostek kamienia
ułożcie w kamieniołomie.



6 10 sztabek złota
w rzece.



7 18 żetonów narzędzi po-
dzielcie według wartości
 $\frac{1}{2}$ i $\frac{3}{4}$, a następnie ułożcie
je w dwa stosy na polach obok
wytwórcy narzędzi.



9 28 żetonów budynków po-
mieszać i ułożyć je w za-
kryte stosy po 7 budynków każdy.
W zależności od ilości graczy stosów
powinno być:

4 graczy: 4 stosy

3 graczy: 3 stosy

2 graczy: 2 stosy

Wszystkie niepotrzebne stosy wracają do pudełka.
Odkryjcie wierzchni żeton budynku każdego
stosu.



8 36 kart cywilizacji potasujcie i ułożcie w po-
staci zakrytej talii obok planszy.

Dociągnijcie 4 wierzchnie karty
i ułożcie je na 4 polach, kolejno,
od prawej do lewej strony.



Wprowadzenie

Każda epoka w historii ludzkości była znacząca. Epoka kamienia łupanego charakteryzowała się początkiem rolnictwa, górnictwa i budowania stałych siedzib ludzkich. Zaczęły pojawiać się pierwsze przejawy handlu i ogólnego postępu cywilizacyjnego. Jednocześnie nadal znaczenie miały tradycyjne umiejętności takie jak polowanie. W końcu co może być ważniejszego niż dbanie o rozwój własnego plemienia?

Teraz tobie przyjdzie stawić czoła tym wszystkim wyzwaniom. Dróg do sukcesu jest wiele i każdy sam wybiera własną. Jednak dopiero na końcu okaże się, kto wybrał najlepszą. Baw się dobrze.

Nie przeraż się ilością stron tej instrukcji. **Epoka Kamienia** to prosta, rodzinna gra, a ilość stron wynika z chęci wyjaśnienia wszystkiego krok po kroku.

Przebieg gry

Każda runda dzieli się na 3 fazy rozpatrywane w opisanym poniżej porządku:

1. Gracze ustawiają swoje pionki na planszy.
2. Gracze wykonują akcje ustawionych pionków.
3. Gracze żywią członków plemienia.

1. Gracze ustawiają swoje pionki na planszy

Rozpoczyna pierwszy gracz. Musi on ustawić 1 lub więcej spośród swoich pionków w jednym miejscu planszy. Po nim działa następna osoba w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Ona również musi ustawić **1 lub więcej pionków w jednym miejscu planszy**. Czynności te powtarza się idąc wokół stołu, dopóki wszyscy uczestnicy nie umieszczą wszystkich posiadanych pionków na planszy.

Uwaga: Jeśli gracz posiada wolne pionki, a na planszy znajdują się miejsca, gdzie może je położyć, musi położyć przynajmniej jednego z nich.

Na większości obszarów ilość pionków, jakie można tam umieścić jest limitowana. Ilość miejsc wyznacza ilość kółek . Jedynie na **łowisku** liczba pionków jest nielimitowana.

Ważne: W swojej turze gracz może umieścić swoje pionki na **łowisku** lub w miejscach pozyskiwania surowców (**lesie, gliniance, kamieniołomie, rzecze**) tylko raz. Gdy położy tam swojego pionka lub pionki, nie może w kolejnych turach danej rundy dołożyć kolejnych pionków, nawet jeśli na danym terenie nadal znajdują się wolne miejsca.



Przegląd obszarów

ŁOWISKO

WIOSKA, obejmująca
wytwórcę narzędzi,
chatę i pole uprawne.

BUDYNKI (ilość pól
zależy od ilości graczy)



POZYSKIWANIE
SUROWCÓW
(4 obszary): las, glinianka,
kamieniołom, rzeka.

KARTY CYWILIZACJI
(4 pola)



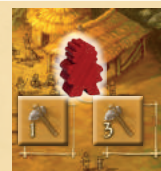
WIOSKA

WYTWÓRCA NARZĘDZI

(1 pole dla pionka)

Można tu ustawić dokładnie 1 pionka.

Przykład: **Czerwony** stawia przy
wytwórcy narzędzi 1 pionka. Teraz to
miejsce uważa się za zajęte.

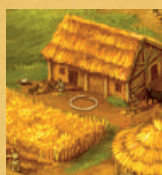




CHATA (2 pola dla pionków)

Można tu ustawić **dokładnie dwa pionki tego samego gracza**.

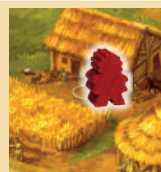
Przykład: **Czerwony** stawia przy chacie 2 pionki. Teraz to miejsce uważa się za zajęte.



POLE UPRAWNE (1 pole dla pionka)

Można tu ustawić **dokładnie 1 pionka**.

Przykład: **Czerwony** stawia przy polu uprawnym 1 pionka. Teraz to miejsce uważa się za zajęte.



ŁOWISKO (dowolna ilość pionków)

To jedyne miejsce, gdzie nie ma żadnych kółek. Obecność dużego okręgu wskazuje, że każdy uczestnik może tu ustawić dowolną liczbę pionków. Należy jednak pamiętać, iż wszyscy muszą tu trafić w jednym ruchu (nie można dokładać pionków kilka razy na rundę).

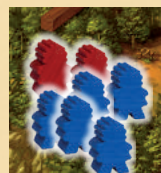
Przykład: **Czerwony** stawia 4 pionki na polu łowiska. W tej samej rundzie **zielony** umieścił tutaj swoje dwa pionki. Do końca tury nie mogą wystać tutaj kolejnych pionków, w przeciwnym razie do **niebieskiego** i **żółtego**.



SUROWCE (4 obszary po 7 pionków)

W grze są cztery miejsca pozyskiwania surowców: las (drzewo), glinianka (cegły), kamieniołom (kamień) i rzeka (złoto).

Przykład: **Czerwony** umieścił 2 pionki w lesie. **Niebieski** umieścił w nim 5 pionków. Las jest teraz pełny.



Dla każdego z tych obszarów obowiązują te same zasady co dla łowiska, z tą różnicą, że **maksymalnie może znajdować się na nich 7 pionków**. Przy grze w mniej niż 4 graczy, obowiązują dodatkowe ograniczenia (patrz str. 10).



KARTY CYWILIZACJI

(1 karta = 1 pionek)

Karty wolno zajmować w dowolnej kolejności. Gracz w **swojej turze**

może zająć tylko jedną kartę. Jeśli tura wróci do niego, może zająć następną, jeśli któraś pozostała wolna.

Przykład: **Czerwony** umieścił 1 pionka na karcie cywilizacji. Zostaje ona zajęta, ale pozostałe karty są nadal wolne i mogą zostać zajęte przez graczy, w tym **czerwonego**, później.



BUDYNKI

(1 żeton = 1 pionek)

Obowiązują te same zasady co dla kart cywilizacji.

Przykład: **Czerwony** umieścił 1 pionka na żetonie budynku. Zostaje on zajęty, ale pozostałe żetony są nadal wolne i mogą zostać zajęte przez graczy, w tym **czerwonego**, później.



Przykłady umieszczenia pionków na planszy:



Czerwony umieścił 1 pionka na **karcie cywilizacji**.



Niebieski umieścił 5 pionków na **łowisku**.



Zielony umieścił 2 pionki w **chacie**.



Żółty umieścił 1 pionka na **żetonie budynku**.

Uwaga: Jeśli któryś z graczy wyłoży wszystkie swoje pionki na planszy lub nie może ich dołożyć, kończy swój udział w danej fazie gry.

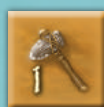
Gdy wszyscy gracze wyłożą wszystkie swoje pionki na planszy, kończy się faza ustawiania pionków na planszy i zaczyna **faza aktywacji pionków**.

2. Gracze wykonują akcje ustawionych pionków

Rozpoczyna pierwszy gracz. Wykorzystuje on **wszystkie** wystawione przez siebie **pionki**. Kiedy skończy, kolej przechodzi na następną osobę zgodnie z ruchem wskazówek zegara – wówczas ona także wykorzystuje posiadane pionki do podejmowania akcji. **Kolejność, w jakiej uczestnik wykonuje akcje, jest całkowicie dowolna.** W miarę korzystania z kolejnych pionków właściciel zabiera je z powrotem na swoją planszę gracza. Dzięki temu po zakończeniu działań tej fazy wrócą do niego wszystkie pionki.



OPIS AKCJI W POSZCZEGÓLNYCH OBSZARACH



WYTWÓRCA NARZĘDZI

Wykonujący tę akcję otrzymuje **1 nowe narzędzie**.

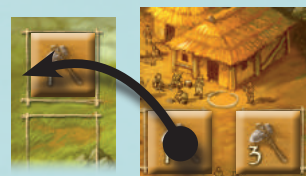
Pozostaje ono do jego dyspozycji do końca gry.

Może użyć go, by zwiększyć efekt rzutu kośćmi (na łowiskach i miejscach pozyskiwania surowców (patrz str. 7) lub przy rozpatrywaniu niektórych kart cywilizacji (str. 12)).

W momencie zdobycia przez gracza pierwszego narzędzia, bierze on **żeton o wartości 1** z planszy głównej i umieszcza go na 1 polu narzędzi na swojej planszy gracza wartością 1 do góry.

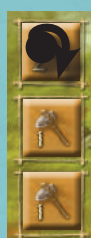
Przykład:

Czerwony zdobywa swoje pierwsze narzędzie.



Gdy gracz zdobędzie drugie narzędzie, bierze z planszy głównej kolejny **żeton o wartości 1** i kładzie go na

drugim polu narzędzi swojej planszy gracza wartością 1 do góry.



Gdy wszystkie trzy pola narzędzi są zajęte, a gracz zdobędzie kolejne narzędzie, obraca jedno z nich na **wartość 2**.



Gdy na wszystkich trzech polach na narzędzia gracz posiada narzędzia o wartości 2 i pozyska kolejne, wymienia jedno z nich na żeton o **wartości 3/4** i kładzie go na planszy gracza **wartością 3** do góry. Podobnie postępuje z kolejnymi żetonami.

Gdy na planszy gracza wszystkie żetony narzędzi mają wartość 4, gracz ten nie może zdobyć kolejnych.

CHATA



Wykonując tę akcję, plemię gracza powiększy się o nowego członka - dobiera on jednego pionka z zasobów (jeśli jakiś pozostał). Będzie on dostępny do użycia od kolejnej rundy.

Przykład: **Czerwony** bierze jednego pionka z zasobów i umieszcza go z dwoma pionkami z chaty na swojej planszy gracza.



POLE UPRAWNE

Wykonując tę akcję, gracz **przesuwa** swojego pionka o **1 pole na torze żywności**. Zboże pomaga wyżywić członków plemienia (zobacz **Żywnienie** na str. 8). Jeśli pionek gracza znajduje się na polu 10, akcja **polu uprawnego** nie przynosi mu żadnych efektów.

ŁOWISKO

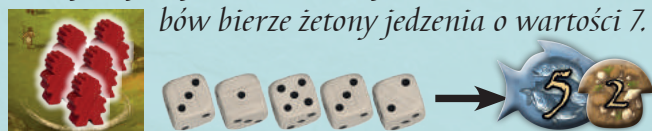


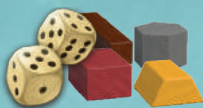
Za każdego pionka, którego gracz umieścił na polu łowiska, bierze on 1 kostkę i rzuca wszystkimi na raz. Następnie sumuje wartości z kostek, może także dodać wartości posiadanych narzędzi (szczegóły tej akcji zostały opisane w okienku na kolejnej stronie).



Gracz dzieli wynik rzutu (ew. powiększony o wartość narzędzi) przez 2 (zaokrąglając w dół), wynik informuje, ile jedzenia udało się zebrać. Nie ma limitu posiadanej przez gracza żywności. Korzyści z tego płynące zostały opisane w części dotyczącej Żywnienia na str. 8.

Przykład: **Czerwony** rzuca 5 kostek (za 5 pionków) i otrzymuje wynik 14. Nie użył narzędzi więc z zasobów bierze żetony jedzenia o wartości 7.





ZDOBYWANIE SUROWCÓW

Gracz może zdobyć drewno , cegły , kamień  oraz złoto .

Pozyskiwanie przebiega identycznie jak w przypadku **Łowiska** - za każdego pionka gracz otrzymuje 1 kostkę, rzuca wszystkimi w tym samym czasie. Może także zwiększyć wynik rzutu za pomocą narzędzi. Jednakże, surowce są kosztowniejsze w pozyskaniu (zawsze zaokrąglać wynik w dół):



Las: Wynik rzutu kostkami **dzieli się przez 3**.



Glinianka: Wynik rzutu kostkami **dzieli się przez 4**.



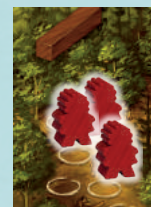
Kamieniołom: Wynik rzutu kostkami **dzieli się przez 5**.



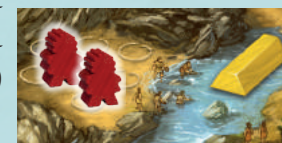
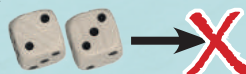
Rzeka: Wynik rzutu kostkami **dzieli się przez 6**.

Gracz może posiadać dowolną ilość surowca zgromadzoną na swojej planszy gracza. Nawet ilość surowca w grze nie ma limitu - jeśli któryś z surowców się wyczerpie, musi zostać zastąpiony zamiennikiem (np. żelkami, klockami...)

Przykład: **Czerwony** rzuca 3 kostkami (za 3 pionki) i otrzymuje wynik 10. Z zasobów bierze 3 sztuki drewna.



Przykład: **Czerwony** rzuca 2 kostkami (za 2 pionki) i otrzymuje wynik 5. Nie otrzymuje złota, gdyż wynik po podzieleniu przez 6 (i zaokr. w dół) wynosi 0.



UŻYCIE NARZĘDZI

Gracz może użyć narzędzi, by zwiększyć wynik rzutu kostkami. Obowiązują następujące zasady:

- Każde narzędzie może zostać użyte tylko **1 w rundzie**.
- Każde narzędzie musi zostać **użyte w całości** - jego wartość nie może zostać podzielona na różne rzuty.
- Gracz może do jednego rzutu przypisać **dowolną ilość** posiadanych narzędzi.
- Narzędzie musi zostać użyte **przez pionka**, nie można go użyć niezależnie.

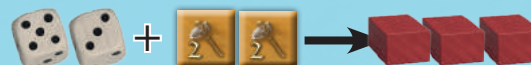


Po wykorzystaniu narzędzia gracz powinien obrócić jego żeton o 90° by zaznaczyć jego użycie (po zakończeniu **fazy Żywności**, wszyscy gracze obrócą wykorzystane narzędzia do pierwotnej pozycji).

Przykład: **Czerwony** rzuca 2 kostkami (za 2 pionki) i otrzymuje wynik 5. Używa dwóch narzędzi o wartościach 1 i 2. Wynik rzutu wynosi 8, więc otrzymuje żetony o wartości 4.



Przykład: **Czerwonemu** rzuca 2 kostkami (za 2 pionki) i otrzymuje wynik 8. Używa dwóch narzędzi o wartości 2. Wynik rzutu wynosi 12, więc otrzymuje 3 cegły.



KARTY CYWILIZACJI

Koszt karty cywilizacji znajduje się na polu nad kartą.

Symbol  oznacza **dowolny surowiec**.

Ważne: Żywność **nie jest surowcem**.

Karta najbardziej po prawej kosztuje 1 surowiec, na lewo od niej 2 itd.

Gracz kupując wybraną kartę odkłada odpowiednią ilość surowców ze swojej planszy gracza do zasobów ogólnych. Płacąc może wybrać dowolną kombinację surowców.

Gdy gracz zdobędzie kartę, w pierwszej kolejności **rozpatruje jej efekt** znajdujący się w jej górnej części (wyjatkami opisano na str. 12), a następnie kładzie kartę **zakrytą** na swojej planszy (może przejrzeć posiadane karty w dowolnym momencie). Symbole na dole karty mają znaczenie przy końcowym podliczeniu. **Szczegóły dotyczące wszystkich kart znajduje się na str. 11 i 12.**

Jeśli gracz nie posiada wystarczającej ilości surowców by zapłacić za kartę lub nie chce za nią zapłacić - zabiera pionka z karty z powrotem na swoją planszę gracza. Karta pozostaje na swoim miejscu na kolejną rundę.



Przykład: **Czerwony** umieścił swojego pionka na karcie cywilizacji. Po jej zakupie przesunie swojego pionka na torze żywności o jedno pole do przodu, a kartę położy na planszy gracza zakrytą.





BUDYNKI

Każdy budynek ma określony **koszt** znajdujący się na jego płytce. Za zdobyty budynek gracz natychmiast otrzymuje **punkty** wskazane na płytce budynku, co zaznacza na torze punktacji.

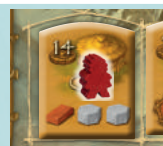


Opis wszystkich budynków znajduje się na str. 11.

Zdobyty budynek gracz umieszcza na odpowiednim polu na swojej planszy gracza. Gdy gracz zdobędzie więcej niż 5 budynków, układa kolejne na już wybudowanych - nie ma limitu posiadanych budynków.

Jeśli stos żetonów budynków się wyczerpał, **gra kończy się z końcem trwającej rundy** (Spójrz *Koniec gry* na str. 9). Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić wymaganego kosztu, zabiera swojego pionka z powrotem na swoją planszę gracza, a budynek pozostaje w tym samym miejscu na kolejną rundę.

Przykład: *Czerwony* umieścił swojego pionka na tym budynku. Po zapłaceniu 1 i 2 otrzymuje 14 punktów.



3. Gracze żywią członków plemienia

Gdy wszyscy gracze zabiorą wszystkie swoje pionki z planszy, muszą wyżywić swoje plemię. Za każdego pionka gracz musi zapłacić 1 sztukę żywności.

POLE UPRAWNE

Każdy z graczy najpierw pobiera z rezerwy żetony żywności odpowiadające pozycji gracza na **torze żywności**. Następnie każdy z nich odrzuca ze swoich zasobów tyle żywności, ile ma pionków.

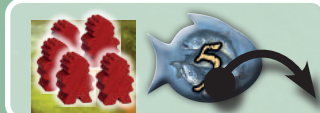
NIEDOBÓR ŻYWNOCI

Jeśli gracz nie posiada wystarczającej ilości żywności, by wyżywić członków swojego plemienia, może zastąpić brakującą żywność dowolnymi surowcami ze swoich zasobów.

GŁÓD

Jeśli gracz nie może lub nie chce zastąpić brakującej żywności surowcami, **straci 10 punktów** zwycięstwa bez względu na to, ilu członków plemienia głoduje (jednak i tak straci on cały posiadany zapas żywności) - przesunij swojego pionka na torze punktacji o 10 pól do tyłu. Gracz może w ten sposób uzyskać minusowy wynik.

Po zakończeniu fazy żywienia, następuje koniec rundy.



Nowa runda



- **Figurka pierwszego gracza** zostaje przekazana kolejnemu graczowi.
- Pozostałe **karty cywilizacji** zostają przesunięte na prawo, a na puste miejsca położone nowe. Jeśli talia kart cywilizacji uległa wyczerpaniu, gra kończy się.
- Wszystkie **użyte żetony narzędzi** na planszach graczy wracają do pierwotnego położenia.
- Kolejna runda rozpoczyna się od **położenia pionków** na planszy, rozpoczynając przez pierwszego gracza.

Przykład: W zakończonej rundzie gracze kupili karty z drugiego i trzeciego pola. Karta z pierwszego pola pozostaje na swoim miejscu, a karta z czwartego zostaje przeniesiona na drugie. Nowe karty zostają położone na pole trzecie i czwarte.



Koniec gry

Gra może się zakończyć na dwa sposoby:

1. Na początku nowej rundy **nie ma wystarczającej ilości kart w talii kart cywilizacji**, by zapisać puste pola. Nowa runda nie zostaje rozegrana, gra się kończy. Gracze mogą w każdej chwili przeliczyć, ile kart pozostało w talii, nie wolno im jednak ich podglądać.
2. W czasie fazy akcji któryś ze stosów budynków wyczerpie się. W takim wypadku gra kończy się wraz z końcem rundy (wliczając w to fazę Żywnienia).

Ostatnie podliczenie i wyłonienie zwycięzcy.

W czasie ostatniego podliczenia gracze zdobywają punkty za zgromadzone **karty cywilizacji** (dolna część). Szczegółowy opis kart znajduje się na str. 11 i 12.

Dodatkowo gracz otrzymuje **1 punkt zwycięstwa** za każdy **zachowany surowiec** (, , , ) w swoich **zapasach**, bez względu na typ.

ZIELONE KARTY CYWILIZACJI

W talii znajduje się 16 kart cywilizacji z zielonym tłem, na których znajduje się **8 różnych symboli rozwoju cywilizacji** (każdy symbol pojawia się na dwóch kartach).



zielarstwo



rzeźbiarstwo



muzyka



pismo



zegar



garncarstwo



koło



tkactwo



Gracze łączą zebrane karty w układy zawierające **różne symbole rozwoju cywilizacji** (gracz może posiadać maksymalnie dwa układy). Zwiększenie ilości kart w układzie zwiększy ilość otrzymywanych punktów zwycięstwa (tabela punktów znajduje się na każdej planszy gracza).

Przykład:

Czerwony zdobył dwie karty garncarstwa, a pozostałe cztery karty mają różne symbole. Ma wobec tego dwa układy, za które otrzyma $5^2 = 25$ punktów zwycięstwa za pierwszy układ oraz $1^2 = 1$ punktów zwycięstwa za drugi.



ŻÓŁTE KARTY CYWILIZACJI



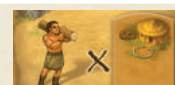
W grze znajduje się **20 kart cywilizacji z żółtym tłem**, po 5 kart w 4 różnych typach.

Po lewej znajduje się symbol jednej lub więcej **postaci** (4 typy członków plemienia - rolnik, budowniczy, szaman i wytwórca narzędzi), a po prawej jeden z czterech typów elementów gry.

Dla każdego typu, gracz podlicza ilość **postaci** na posiadanych kartach i mnoży przez ilość/wartość odpowiednich elementów gry, które udało się zdobyć/osiągnąć w czasie gry (patrz przykłady)



Ilość rolników jest mnożona przez pozycję na torze żywności.



Ilość budowniczych jest mnożona przez ilość zdobytych płytek chat.



Gracz mnoży ilość wytwórców narzędzi przez sumę wartości wszystkich posiadanych narzędzi.



Gracz mnoży ilość szamanów przez ilość posiadanych pionków.

Przykład: **Czerwony** mnoży ilość swoich rolników (tj. 5) przez swoją pozycję na torze żywności (7). Zyskuje zatem $5 \times 7 = 35$ punktów zwycięstwa.



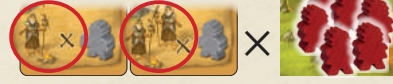
Przykład: **Czerwony** mnoży ilość swoich budowniczych (6) przez ilość zdobytych chat (6). Zyskuje zatem $6 \times 6 = 36$ punktów zwycięstwa.



Przykład: **Czerwony** mnoży ilość swoich wytwórców narzędzi (3) przez ilość posiadanych narzędzi (3). Zyskuje zatem $3 \times 3 = 9$ punktów zwycięstwa.



Przykład: **Czerwony** mnoży ilość swoich szamanów (3) przez ilość posiadanych pionków (6). Zyskuje zatem $3 \times 6 = 18$ punktów zwycięstwa.



ZWYCIĘZCA

Gracz, któremu udało się zdobyć największą ilość punktów zwycięstwa, wygrywa.

REMIS

W wypadku remisu, remisujący gracze dodają do swoich punktów **wartość toru żywności, narzędzi oraz ilość pionków**. Gracz, który zdobył przewagę, wygrywa.

Jeśli nadal występuje remis, gra kończy się ich wspólnym zwycięstwem.

Zasady dla dwóch i trzech graczy

Następujące zasady obowiązują przy rozgrywce w:

3 GRACZY

- Jedynie 2 obszary w wiosce mogą być zajęte w czasie jednej rundy (wytwórca narzędzi, chata, pole uprawne). Jeżeli dwa z tych obszarów zostały zajęte (w dowolnej kombinacji), nie ma możliwości zajęcia przez graczy trzeciego obszaru.
- Na każdym obszarze pozyskiwania surowców (las, cegielnia, kamieniołom, rzeka) maksymalnie 2 graczy może położyć swoje pionki. Przykładowo: jeśli dwóch graczy położyło swoje pionki w lesie, to trzeci gracz nie może umieścić tam swoich, nawet jeśli pozostały w nim wolne miejsca.

2 GRACZY

- Ponownie, tylko dwa obszary wioski mogą zostać zajęte, jak w grze w 3 graczy (patrz wyżej).
- Jedynie jeden gracz** może umieścić swoje pionki na obszarze pozyskiwania surowców (las, cegielnia, kamieniołom, rzeka).

Przykładowo: Jeśli gracz umieścił swojego pionka bądź pionki w kamieniołomie, drugi gracz nie może położyć tam swoich.

Porady taktyczne

- Nie zaniebujcie kart cywilizacji. Oprócz bieżących korzyści w postaci surowców, żywności etc. mogą one przynieść wam na koniec gry bardzo dużo punktów. Ponadto karta kosztująca tylko 1 surowiec jest **zawsze** warta swojej ceny.
- Kolejne pionki, kolejne pole na torze żywności oraz narzędzia są o tyle cenne, że pozostają dostępne aż do zakończenia gry.
- Zbierajcie karty cywilizacji z myślą o punktacji końcowej. Szeroka gama kart nie jest tak korzystna jak karty, których działanie można wzajemnie harmonizować.

Przykładowo, jeśli planujecie zwiększyć liczbę posiadanych pionków, musicie pamiętać o zwiększeniu produkcji żywności. Na koniec gry będziecie mieli dużo pionków i wysoki poziom toru żywności. Dlatego powinniście starać się zbierać karty cywilizacji z rolnikami i szamanami. Na podobnej zasadzie należy opracować także inne strategię.

- Nie krępujcie się blokować rywalom dostępu do „tanich” surowców, będą zmuszeni do zakupu kart po wyższym koszcie.
- Pamiętajcie o wykorzystaniu pionków w odpowiedniej kolejności.
Przykładowo, jeśli macie pionka na karcie dającej narzędzie, powinniście użyć go pierwszego by móc skorzystać z niego przy rozpatrywaniu wydobywania surowców.
- Bierzcie pod uwagę opcję blokowania stosu budynków, gdy zostały w nich 1 lub 2 budynki. Ich wyczerpanie zakończy grę. Jeśli nie zależy wam na zakończeniu gry, postawcie tam swojego pionka, a później zrezygnujcie jego z zakupu. Tym sposobem powinno udać się wydłużyć grę o kolejne rundy.



© 2009, 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Edycja polska: Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17, Kraków 31-135

Tłumaczenie: Marek Mydel

Aktualizacja instrukcji: Sławomir Jagiełło

Redakcja i korekta: Magdalena Dobrowolska-Jagiełło

Skład: Przemysław Kasztelaniec

MINDOK

Inne dodatki, mini rozszerzenia i wiele innych można znaleźć w języku niemieckim na stronie: www.cundco.de

BARD
CENTRUM GIER

Brakuje jakiegoś elementu? Napisz na reklamacje@bard.pl a my go doślemy.

Masz pytania? Napisz na wydawnictwo@bard.pl

bard.pl

[/wydawnictwobard](https://www.facebook.com/wydawnictwobard)

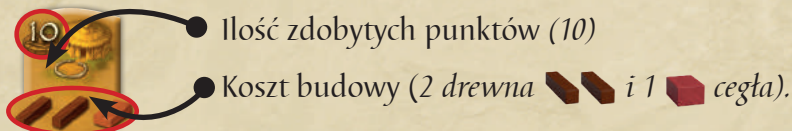
[/bardcentrumgier](https://www.instagram.com/bardcentrumgier)

Przegląd budynków i kart cywilizacji

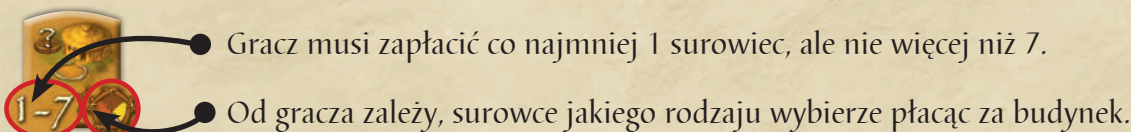
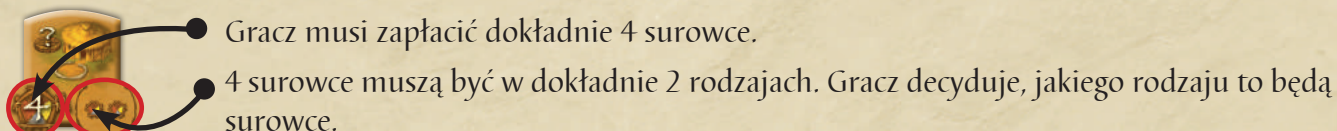
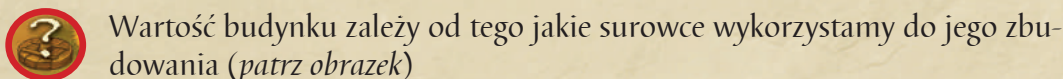
Budynki

W grze występują dwa typy budynków:

- Budynki z gwarantowaną ilością punktów



- Budynki ze nieustaloną ilością punktów



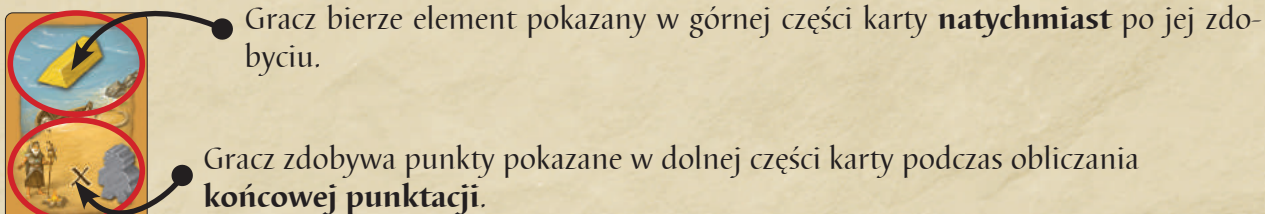
Przykład: Czerwony wydał 3 kamienie i 1 drewno (w sumie 4 surowce 2 różnych rodzajów).

Zyskuje za to 18 punktów - kamień jest wart 5 punktów, drewno 3 więc $3 \times 5 + 1 \times 3 = 18$.



Karty cywilizacji

Wszystkie zdobyte w czasie gry karty cywilizacji gracze trzymają zakryte na swojej planszy gracza. Wszystkie karty dzielą się na dwie części.



GÓRNA CZĘŚĆ KARTY

Poniższe karty cywilizacji gracz wykorzystuje natychmiast po ich zdobyciu.

NATYCHMIASTOWY EFEKT



Elementy za kości (10x)

Kiedy uczestnik zdobędzie taką kartę natychmiast rzuca liczbą kości równą ilości grających osób. Następnie układa kości wokół karty, dopasowując wyniki do numerów na karcie.

Zaczynając od właściciela karty każdy uczestnik wskazuje jedną kość, zabierając odpowiadający jej surowiec i usuwając tę kość.

Pozostali gracze działają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż znikną wszystkie kości, a każdy otrzyma 1 element lub zwiększy swoją produkcję żywności.

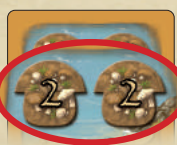
Graczom nie wolno zmieniać wyniku tego rzutu za pomocą narzędzi.



Przykład: **Czerwony** zdobywa kartę i rzuca 4 kośćmi:

Do niego należy pierwszy wybór, zatem decyduje się wziąć 1 narzędzie. Potem odkładana bok kość, na której widnieje 5.

Następny jest **Niebieski**. Przesuwa swój znacznik żywności o jedno pole toru i odkłada na bok kość z 6. **Zielony** i **Żółty** biorą po 1 cegle, odkładając kości z 2kami.



Żywność (7×)

Uczestnik natychmiast bierze z zapasów ilość żywności pokazaną na karcie cywilizacji. Tutaj 4 żywności.



Surowce (5×)

Uczestnik natychmiast bierze z zapasów znacznik surowca pokazany na karcie cywilizacji. Tutaj 1 złoto.



Surowce po rzucie kośćmi (3×)

Gracz rzuca 2 kośćmi i otrzymuje, jak w przypadku Pozyskiwania Surowców, widniejący na karcie surowiec. **Gracz może doliczyć do rzutu nie używane jeszcze narzędzia.**



Punkty (3×)

Uczestnik natychmiast przesuw swój znacznik o 3 pola w górę toru punktacji.



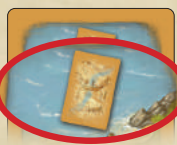
Nowe narzędzie (1×)

Uczestnik natychmiast bierze 1 narzędzie (jakby uzyskał je u wytwórcy narzędzi).



Zwiększenie toru żywności (2×)

Uczestnik natychmiast przesuw swój znacznik o 1 pole w górę toru żywności (jakby skorzystał z działania pola uprawnego).



Dodatkowa karta cywilizacji (1×)

Uczestnik ciągnie wierzchnią kartę cywilizacji z zakrytego stosu. Ogląda ją i układa zakrytą razem z pozostałymi kartami cywilizacji, jakie do tej pory zdobył. Rozlicza punkty za tę kartę jedynie podczas końcowej punktacji – **nie ma prawa korzystać z jej górnej części.**

GRACZ MOŻE SKORZYSTAĆ Z NASTĘPUJĄCYCH KART NATYCHMIAST LUB W DALSZEJ CZĘŚCI GRY:



Jednorazowe narzędzie (3×)

Uczestnik kładzie odkrytą kartę obok swojej planszy gracza. Może dodać pokazane na niej narzędzie do jednego rzutu kością (wolno mu w tym rzucie wykorzystywać również inne narzędzia). Po wykorzystaniu narzędzie uznaje się za zużyte. Właściciel kładzie zakrytą kartę wraz z pozostałymi kartami cywilizacji na swojej planszy gracza.



2 surowce wyboru gracza (1×)

Uczestnik kładzie odkrytą kartę obok swojej planszy gracza. Może **jeden raz, natychmiast lub na późniejszym etapie gry**, wziąć z zapasów 2 wybrane surowce (2 różne lub 2 identyczne). Kiedy właściciel zużyje kartę by wziąć surowce układa ją zakrytą wraz z pozostałymi kartami cywilizacji na swojej planszy gracza.

DOLNA CZĘŚĆ KARTY



Zielone karty (16×)

W grze znajduje się **8 różnych symboli rozwoju cywilizacji**, każdy symbol pojawia się na dwóch kartach.

Gracze łączą zebrane karty w układy zawierające **różne symbole rozwoju cywilizacji** (gracz może posiadać maksymalnie dwa układy). Zwiększenie ilości kart w układzie zwiększy ilość otrzymanych punktów zwycięstwa (szczegóły na str. 9).

1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64



Żółte karty (20×)

W grze występują **4 typy członków plemienia**, każdemu odpowiada inna postać w grze.

Dla każdego typu, gracz podlicza ilość **postaci** na posiadanych kartach i mnoży przez ilość/wartość odpowiednich elementów gry, które udało się zdobyć/osiągnąć w czasie gry (szczegóły na str. 9).

