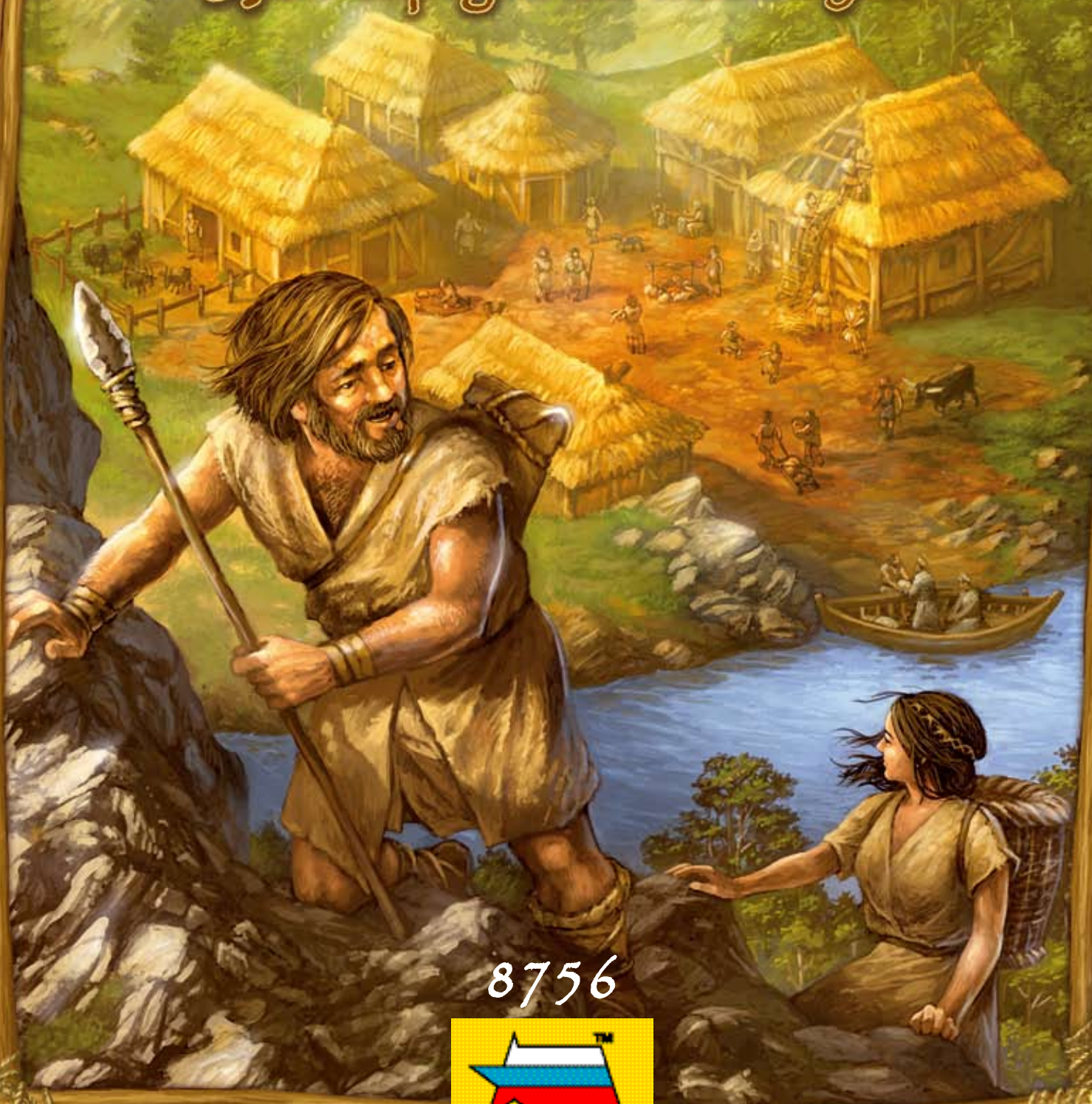


Михаэль Туммельхофер

1000000 ЛЕТ ДО НАШЕЙ ЭРЫ

Цель определяет твой путь



8756



Состав игры:

- 1 Игровое поле
- 4 Карточка игрока
- 68 Фишек ресурсов
- 40 Фигурки людей
- 8 Цветные кубики
- 53 Фишки еды
- 28 Фишки жилищ
- 18 Фишки орудий труда
- 1 Стартовая фигура
- 36 Карточки цивилизации
- 7 Игровые кубик
- 1 Стаканчик для кубиков
- 1 Правила игры

1. Подготовить
игровое поле.

2. Фишки еды сортируются по их
стоимости и укладываются в стопки
на поле для охоты.

13. Самому младшему игроку вручают
стартовую фигуру, и можно, наконец,
начать игру в соответствии с описанием
на стр. 4.



12. Остальные фигурки людей (по 5 разного цвета) складываются рядом с игровым полем (как запас), тут же помещаются 7 игровых кубиков и стаканчик для них.

площадки для размещения фишек
с орудиями труда



место для фишек с жилищами

подсчёт доходов и оценка сырья по очкам

место для карточек цивилизации и
подсчёта очков

11. Каждый игрок получает свою **карточку игрока**. На неё он помещает **5 фигурок людей** выбранного им цвета и **12 фишек с едой**. Игровая карточка служит для размещения ресурсов, орудий труда, жилищ, еды, людей игрока и контроля за ходом игры и подведения итогов.

10. Каждый игрок выбирает **свой цвет** и ставит цветной кубик на поле «0» шкалы питания (внизу слева), а также на **шкалу очков** (вверху слева).



100 ЛЕТ НОВОЙ ЭРЫ

Количество игроков: от 2 до 4

Возраст: от 10 лет

Продолжительность игры: 60-90 мин.

3. 28 фишек ресурса **Древесина** положить на рис. **леса**.

4. 18 фишек ресурса **Глина** положить на рис. **глиняного карьера**.

5. 12 фишек ресурса **Камень** положить на рис. **каменоломни**.

6. 10 фишек ресурса **Золото** положить на рис. **реки**.

7. **Орудия труда** рассортировать на 1-2 и 3-4 и положить **на поляну мастера** по изготовлению орудий труда.

9. **Фишки жилищ** хорошо перемешать, разделить на 4 стопки по 7 карт. При наличии 4 игроков все 4 стопки положить **на игровое поле**, при 3 игроках количество стопок – 3, при 2 – 2 стопки. Остальные фишки, не глядя в них, положить обратно в коробку. Верхняя фишка **каждой из стопок** **вскрывается**.

8. **Карточки цивилизации** хорошо перемешать и положить лицом вниз рядом с игровым полем. **4 верхние карты** (при любом количестве игроков) **вскрыть** и положить **на 4 сектора в правом нижнем углу игрового поля**.

Общие сведения и рекомендации

Каждая эпоха выдвигает свои требования. Каменный век отмечен возникновением земледелия, разработкой полезных ископаемых, строительством примитивного жилья. Зарождается торговля и одна ступень прогресса следует за другой. Но и традиционные способы добычи пищи (например, умелая охота с целью прокормить свое племя) всё ещё остаются актуальными.

Задача игроков в том и состоит, чтобы научиться отвечать поставленным требованиям. Существует много путей для достижения цели. Каждому предоставляется возможность выбрать свой собственный путь.

Найди свой путь, и в финале станет ясно, был ли этот путь правильным.

Ход игры

Каждый ход разделён на 3 части, которые должны быть пройдены в заданной последовательности:

1. Игроки шаг за шагом ставят своих людей на игровое поле.
2. Игрок действует своими расставленными людьми.
3. Игроки кормят своих людей.

1. Игроки шаг за шагом ставят своих людей на игровое поле.

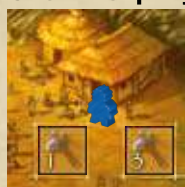


Правило: в каждом кольце – 1 фигурка.

Игрок со стартовой фигурой начинает и обязан поставить одну или несколько своих фигурок людей на одно любое свободное место по своему выбору. Затем следующий игрок по часовой стрелке так же, как предыдущий, должен установить одну или несколько фигурок людей на одно любое свободное место, по его выбору. Этот процесс продолжается до тех пор, пока все игроки не поставят все свои фигурки на игровое поле. Число колец в том или ином месте определяет количество фигурок, которые могут быть размещены в данном месте. Не разрешается пропускать ход, если размещение ещё возможно. Не разрешается и «последующая» установка фигурки в месте где уже были установлены фишки этого игрока. Если «красный» игрок, к примеру, разместил 4 свои фигурки в лесу, то позже, на этом же этапе игры, он не имеет права вновь устанавливать фигурки в лесу, даже если это место не занято.

Сколько фигурок может быть размещено?

Мастер по производству орудий труда:
1 фигурка

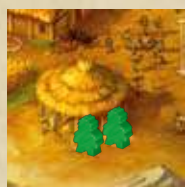


Мастер по производству орудий труда

Здесь можно поместить только 1 фигурку.

Пример: «синий» уже поставил одну свою фигурку. Таким образом, место занято.

Хижина:
2 фигурки

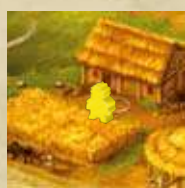


Хижина

Здесь можно разместить 2 фигурки одного игрока.

Пример: «зелёный» ставит 2 фигурки перед хижинкой (если он выбирает «хижину», он обязан поставить 2 фигурки). Хижина заполнена.

Пашня:
1 фигурка



Пашня

Здесь можно разместить только 1 фигурку.

Пример: «жёлтый» ставит 1 фигурку на пашню. Стало быть, это место – занято.

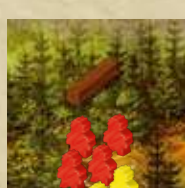
Охота:
любое количество фигурок



Охота

Это единственное место, где отсутствуют кольца. Здесь каждый из игроков может размещать любое количество фигурок.

Добыча ресурсов:
до 7 фигурок



Лес, глиняный карьер, каменоломня и река

Здесь могут быть размещены всего 7 фигурок.

Пример: в лесу уже стоят 4 фигурки «красного». «Жёлтый» ставит свои 2 фигурки. Всего получается 6 фигурок. «Синий» ставит 1 свою фигурку. Таким образом, заняты все 7 мест, и ни одна фигурка не может быть больше поставлена в это место.



Для глиняного карьера, каменоломни и реки действуют те же правила.



Карточки цивилизации

На каждую карточку ставится 1 фигурка. Карточки могут быть заняты в любой последовательности.

Пример: «красный» ставит 1 фигурку на вторую карточку цивилизации. Это место занято. Три другие карточки могут быть заняты остальными игроками или тем же игроком.

На 1 карточку
1 фигурка



Жилище

На одно жилище приходится только 1 фигурка. Строения могут быть заняты в любом порядке.

Пример: «жёлтый» ставит 1 фигурку к третьему жилищу. Остальные 3 жилища могут быть заняты другими или тем же игроком.

В одном жилище
1 фигурка

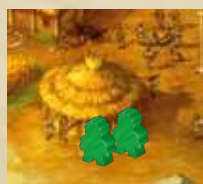
Пример одного этапа (круга) в следующей последовательности: «красный» (стартующий), «синий», «зеленый», «жёлтый».



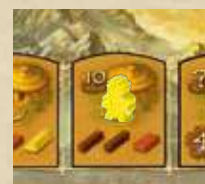
«Красный» ставит 1 фигурку на эту карточку.



«Синий» помещает 5 фигурок на поле «охота».



«Зелёный» устанавливает 2 фигурки перед «хижиной».



«Жёлтый» помещает 1 фигурку в следующее жилище.

Последовательность хода игроков по часовой стрелке.

Выбор объекта в любой последовательности.

Поскольку одновременно можно установить несколько фигурок, может случиться так, что у одного или нескольких игроков на их карточке игрока уже нет фигурок, в то время как другие ещё продолжают ставить свои фигурки.

В тот момент, когда ни у одного игрока не остаётся фигурок (либо они все уже выставлены, либо нет места, куда они могут быть поставлены), начинается 2-ой этап.

2. Игрок действует своими расставленными людьми

Начинает стартовый игрок. Он действует всеми своими фигурками людей. Только после него в игру вступает следующий. Объект, на котором он собирается действовать фигурками, выбирает он сам.

После любого действия фигурок, игрок снимает их с игрового поля и ставит обратно на свою карточку игрока. Таким образом, к концу своего хода игрок возвращает все свои фигурки обратно.



Карточка игрока

Какие действия может производить игрок в различных местах?



Мастер по производству орудий труда

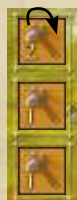
Здесь игрок получает 1 новое орудие труда. Если у него не было еще орудий труда, то он берёт себе первый инструмент и кладёт цифрой «1» вверх на место для инструментов на свою карточку игрока.

1 новое орудие труда (инструмент)

орудия труда складываются следующим образом



В качестве 2-го и 3-го инструмента кладутся фишки с цифрой «1» на свободные места.



При получении 4 – 6-го инструментов фишки с цифрой «1» переворачиваются.



При наличии 7 – 9-го инструментов фишки с цифрой «2» заменяются на фишки с цифрой «3». При 10-12 игрок переворачивает эти фишки.

Использование орудий труда: Каждая фишка орудия труда может приплюсовываться к очкам кубиков во время охоты или при добыче сырья только один раз за ход. Она должна использоваться полностью, то есть нельзя сохранять часть фишек для использования при последующих бросках кубиков. Игрок имеет право приплюсовывать к очкам на кубиках любое количество инструментальных фишек. Чтобы показать, что данный инструмент уже использован, игрок поворачивает фишку на 90°.

Инструмент может быть использован вместе с одной или несколькими фигурками. Примеры использования инструментов см. в разделах «Охота» и «Добыча сырья».



Каждая фишка орудия труда используется 1 раз за ход.

Хижина 1 доп. фигурка



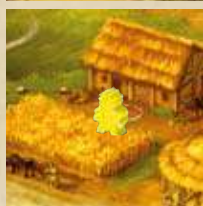
Хижина



Игрок получает 1 дополнительную фигурку своего цвета. Таким образом, он обеспечивает себе дополнительную фигурку на все последующие этапы игры.

Пример: «*зеленый*» занимает хижину двумя фигурками. Он забирает 2 фигурки из хижины и дополнительно к ним берёт из общего запаса зелёную фигурку и теперь уже 3 фигурки ставит на свою карточку игрока.

Пашня Увеличение долговремен- ных запасов пищи за счёт земледелия



Пашня



Игрок возвращает фигурку на свою карточку игрока и передвигает цветной кубик на 1 поле вверх по шкале питания. Это позволяет ему увеличить запасы питания, которые он получает в конце каждого этапа.



Охота

Игрок берёт для каждой фигурки людей, участвующей в охоте, 1 кубик и бросает. Он считает все очки на кубиках. После этого может прибавить любое количество своих инструментов к очкам, полученным от броска кубиков. За каждую полную двойку в сумме очков от броска кубиков он получает 1 фишку с едой.

Пример: «*Синий*» берёт 5 кубиков и получает сумму 14. Он не использует дополнительно никаких инструментов и получает за это 7 фишек с едой с игрового поля (7 x 2 полные двойки).



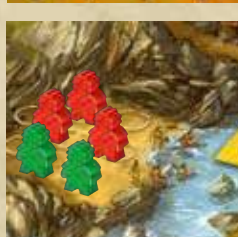
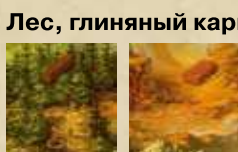
Увеличение добычи еды

Пример: «*Зеленый*» бросает 3 кубика и получает сумму 11. Он должен был бы заработать при этом 5 фишек с едой. У него есть инструментальная фишка с 1 очком. Он использует её, увеличивая тем самым сумму до 12, и получает 6 фишек с едой (6 x 2 полные двойки). Затем он поворачивает фишку ордий труда на 90°, и до конца хода воспользоваться этой фишкой уже не может.

Пример: «*Жёлтый*» бросает 2 кубика и получает сумму 4. У него две фишки орудий труда по 1 очку, и он использует их обе. То есть он повышает сумму до 6 и получает 3 фишки с едой (3 x 2 полные двойки).

Занимаясь охотой, игроки получают дополнительное питание, поскольку увеличение запасов еды с помощью шкалы питания часто оказывается недостаточным, чтобы прокормить своих людей (питание см. раздел 3).

Заготовка материалов



Лес, глиняный карьер, каменоломня и река. На этих участках используют игральные кубики.

На этих 4 участках игроки добывают древесину, глину, камень и золото. Добыча ресурсов происходит по тем же правилам, что и охота, только доходность иная.

Древесина

Глина

Камень

Золото

Древесина: за каждые полные **тройки** – 1 заготовка из запасов.

Карьер: за каждые полные **четверки** – 1 глиняный кирпич из запасов.

Каменоломня: за каждые полные **пятерки** – 1 камень из запасов.

Рудник: за каждые полные **шестерки** – 1 слиток из запасов.

Пример: «*Зелёный*» бросает для двух своих фигурок у реки 2 кубика и получает в сумме 5 очков. Свой инструмент он уже использовал на охоте и не может им воспользоваться. Он не получает золото, т.к. не набирает полной шестёрки.

Пример: «*Красный*» тремя кубиками набирает сумму 7. Он обладает тремя инструментальными фишками по 2 очка каждая и увеличивает сумму до 13. За это он получает 2 слитка (2 x полные 6).



Сырье не ограничено

Сырьевые запасы не ограничены. Если какой-то Ресурс заканчивается, их можно заменить какими-либо подручными предметами (например, монетами или спичками). Материалы игроки используют для приобретения карточек цивилизации и для строительства жилищ.

Приобретение карточек цивилизации



Карточки цивилизации – моментальные доходы и очки для окончательного подсчёта.

Игрок берёт карту и возвращает в запасник (склад) то количество материалов, которое указано в карточке. Какие именно материалы или их комбинацию при этом использовать, решает он сам (в большинстве случаев это древесина или глина, но ни в коем случае не пища). Если игрок не может или не хочет оплачивать материалы, то он снимает свою фигурку и оставляет карту на месте.

Каждый из игроков собирает свои карты в колоду, не открывая их, и кладёт в специально отведённое на его карточке игрока место. Он не имеет права заглядывать в них.

Прибыль → см. обзорный лист

Описание прибыльности отдельных карт приведено в памятке.



Жилища приносят очки в ходе игры.

Игрок берёт жилище и возвращает на склад то количество материалов (сырья), которое указано на фишке жилища. Затем он продвигается вперёд по шкале очков на такое количество клеток, которое указано на фишке жилища. После этого он вскрывает следующую фишку в этой колоде.

Пример: «Жёлтый» возвращает на склад 2 деревянные заготовки и 1 глиняный кирпич. Он кладёт фишку жилища на свою карточку игрока и получает 10 очков, благодаря которым он может продвинуться

по шкале очков.

Если игрок не хочет или не может оплатить материалы, то он снимает одну фигурку, а жилище остаётся на месте.

Кроме того, имеется 8 жилищ, для которых он сам определяет характер материалов, но не его количество. Есть также ещё 3 жилища, для которых игрок имеет право самостоятельно определять как количество материалов (макс. 7), так и их характер. Если он взял одно из таких жилищ, то, чтобы продвинуться по шкале очков, он обязан вести подсчёт очков самостоятельно. Но никакого страха быть не должно, поскольку расчёт очень прост.

Различные жилища



Очки, которые получает игрок.

Материалы для приобретения жилища уже заданы.



Очки подсчитывает сам игрок, исходя из цены материалов.

Необходимо оплатить 4 материала.

4 материала должны состоять из 2 разновидностей.

Какие именно это будут ресурсы, определяет сам игрок.



Очки подсчитывает игрок, исходя из стоимости материалов.

Необходимо оплатить мин. 1 материал, и не возбраняется оплата макс. 7 материалов.

Число различных видов игрок определяет сам.



Пример: «Синий» оплачивает следующими материалами: 3 камнями и 1 деревянной заготовкой (итак всего 4 материала двух видов).

Исходя из потраченных материалов, получаем 18 очков:

Каждый камень по 5 очков, а 1 деревянная заготовка – 3 очка.



Игрок кладёт фишку с приобретённым жилищем на специально отведённое место на свою карточку игрока. Если игрок приобретает более 5 жилищ, то все эти фишки складываются стопками на специально отведённых местах.

Приобретение жилища

Жилища с заданными материалами

Жилища с материалами, которые выбирает игрок

3. Игроки кормят своих людей.

Как только у всех игроков на их карточке игроков вновь появятся фигурки, их необходимо кормить. Каждой фигурке требуется 1 порция еды.

Сначала каждый игрок забирает пищу со склада в соответствии с положением своего цветного кубика на шкале питания. Позже каждый игрок возвращает на склад по одной порции еды за каждую из своих фигурок.

Если игроку не хватает запасов пищи, чтобы прокормить свои фигурки, то сначала он должен сдать все свои запасы на склад.

Затем, если он хочет (или может), он возвращает на склад остаток в форме любого вида материалов. Любой вид возвращаемого на склад материала эквивалентен 1 порции еды.

Если игрок не может или не хочет этого делать, с него тотчас же снимаются 10 пунктов на шкале очков.

Как только все игроки обеспечат свои фигурки пищей, этап заканчивается.



1 фигурка –
1 порция еды

Запасов еды не хватает

Новый ход

Перед началом нового хода стартовая фигура передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Затем карточки цивилизации сдвигаются вправо на свободное место, а освободившееся место заполняют картами из «закрытой» колоды. Следующий шаг: игроки поворачивают фишки использованных инструментов (орудий труда) в исходное положение и начинают новый ход по тем же правилам что были описаны выше.



Пример: На прошедших этапах были взяты вторая и третья карты цивилизации. Первая карта остаётся лежать, а четвёртая карта сдвигается вправо.

На оба освободившихся места кладутся карты цивилизации из «закрытой» колоды.

До начала нового этапа:

Смена стартующего игрока, использование карт из закрытой колоды, поворот фишек использованных инструментов.

Общие сведения и рекомендации

Игра может иметь два различных финала:

Нет больше карт цивилизации

1 колода с фишками жилищ пуста

1. К началу этапа карты цивилизации не могут быть более дополнены четырьмя открытыми картами. В этом случае новый ход не начинается.

2. По меньшей мере, 1 колода с фишками жилищ пуста. В этом случае текущий ход доигрывается до конца, поскольку необходимо еще кормить фигурки. После этого подводят окончательный итог.

Подсчет очков и победитель

Прежде чем начинать эту операцию, возьмите в руки «памятку». Каждый игрок руководствуется следующими правилами:

Количество разных карточек цивилизации с **зелёным фоном** умножается на самих себя.

Пример: у игрока 5 разных карт цивилизации с различными символами культуры.



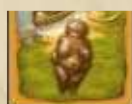
Письмена



Врачевание



Гончарное дело



Искусство

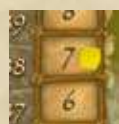
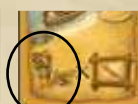
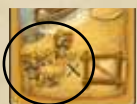
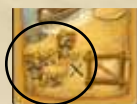


Музыка

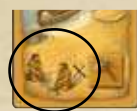
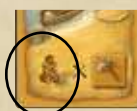
= 25 очков (5 x 5)

Карты цивилизации с зеленым фоном

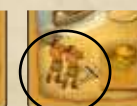
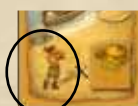
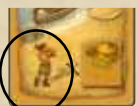
Карты с «песочным» фоном оцениваются следующим образом:



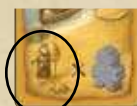
количество земледельцев умножается на цифру позиции на шкале питания, на которой стоит цветной кубик данного игрока.
5 земледельцев x на 7 поз. по шкале питания = 35 очков



Количество мастеров по изготовлению инструментов умножается на количество самих инструментов.
3 мастера x 7 инструментов = 21 очко



Количество строителей жилищ умножается на количество самих жилищ.
7 строителей x 6 жилищ = 42 очка



Количество шаманов умножается на число фигурок.
3 шамана x 8 фигурок = 24 очка

Карты цивилизации с песочным фоном

Каждый вид сырья (материалов), которым владеет игрок, приносит по 1 очку.

Каждое подсчитанное соответствующим образом количество очков тотчас же откладывается на «шкале очков».

Игрок, чей маркер (цветной кубик) окажется на шкале дальше других, считается победителем.

При равенстве очков решающим фактором служит сумма фишек с питанием, инструментами и количество фигурок.

2 – 3 игрока

Изменения при наличии 2 или 3 игроков

При наличии 3 или 2 игроков могут быть заняты только любые 2 из 3 объектов: мастер по изготовлению орудий труда, хижина и поля. Третий объект, таким образом, остается не занятым. Расставляя людей каждый ход, игроки сами выбирают какой объект остается не занятым.

При наличии 3 игроков: В «лес», «глиняный карьер», «каменоломня» и «река» могут соответственно ставить свои фигурки только 2 разных игрока.

При наличии 2 игроков: В «лес», «глиняный карьер», «каменоломня» и «река» может ставить свои фигурки только 1 игрок.

Все остальные правила остаются неизменными.

© 2008 Hans im Glück Verlags GmbH