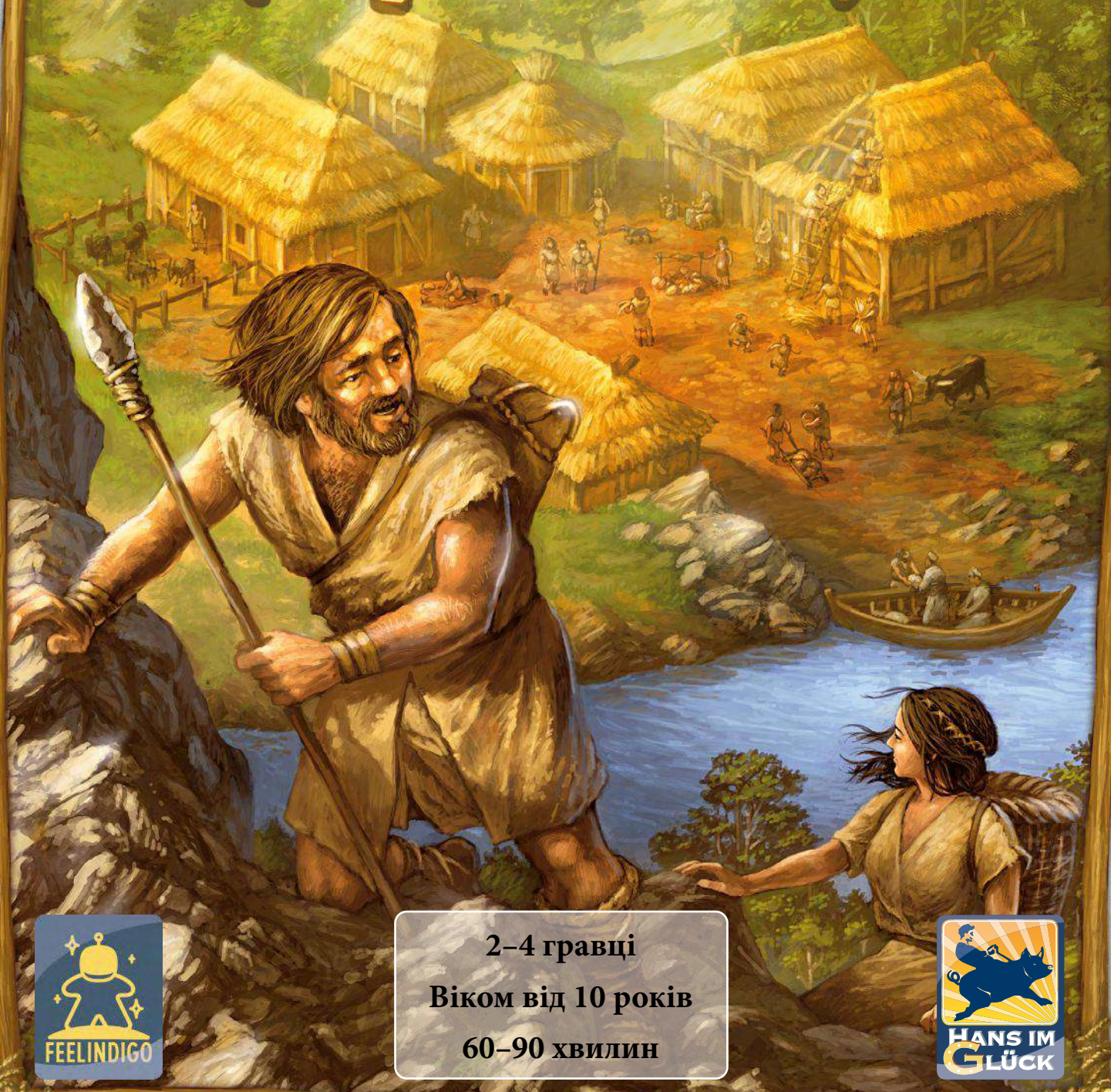


Бернд Бруннгофер

КАМ'ЯНА ДОБА



2-4 гравці
Віком від 10 років
60-90 хвилин



Вміст гри та приготування

ВМІСТ ГРИ

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1 ігрове поле | 24 жетони знарядь |
| 4 планшети гравців | 1 маркер першого гравця |
| 68 дерев'яних фішок ресурсів | 36 карт цивілізації |
| 48 дерев'яних фігурок | 7 кубиків |
| 63 жетони їжі | 1 чашка для кубиків |
| 28 плиток будівель | |

- 12** Наймолодший гравець бере маркер першого гравця і починає гру.



- 11** Покладіть 5 позосталих фігурок кожного кольору, 7 кубиків і чашку для кубиків біля ігрового поля, щоб сформувати загальний запас.

- 10** Кожен гравець вибирає колір, бере фігурки цього кольору й виконує такі кроки.

- А** Розміщує 1 фігурку на поділці «0» треку очок.

- Б** Розміщує 1 фігурку на поділці «0» треку землеробства.



Тепер візьміть **планшет гравця** і покладіть його перед собою. Візьміть з мисливських угідь **жетони їжі** із загальним значенням 12. Потім візьміть 5 фігурок і розмістіть їх на своєму планшеті.

Планшет гравця

Комірки для жетонів знарядь

Пам'ятка про їжу й ресурси (добування та очки, які вони дають)

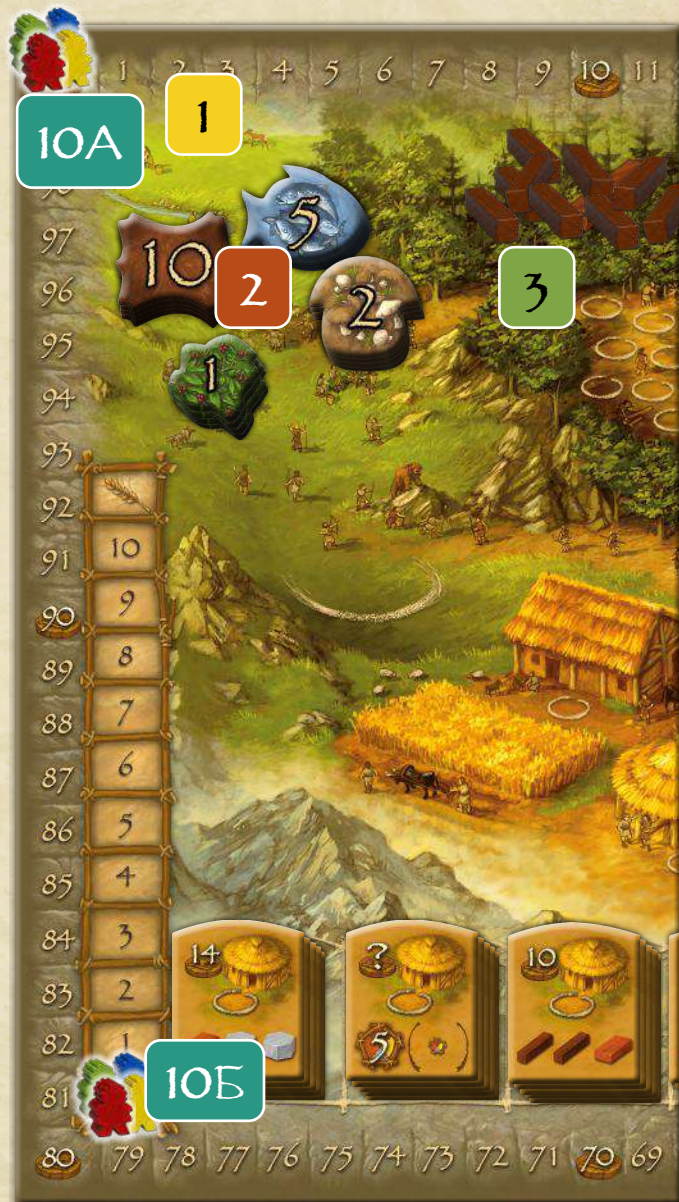


Комірки для карт цивілізації та пам'ятка для остаточного підрахунку очок

Комірки для плиток будівель

- 1** Покладіть **ігрове поле** на центр стола.

- 2** Посортуйте **63 жетони їжі** за типами й розкладіть їх стосами на мисливських угіддях.





3 Покладіть **28 фішок деревини** на ліс.



4 Покладіть **18 фішок глини** на глинище.



5 Покладіть **12 фішок каменю** на каменярню.



6 Покладіть **10 фішок золота** на річку.



7 Посортуйте **24 жетони знярядь** за номіналом (1/2 і 3/4) та покладіть їх двома стосами у відповідні комірочки майстерні.



8 Перетасуйте **36 карт цивілізації** та розмістіть їх колодою долілиць біля ігрового поля.

Потім відкрийте 4 верхні карти цивілізації та покладіть їх **горілиць** (викладаючи зліва направо) у комірочки для карт цивілізації в правому нижньому куті поля.



9 Перетасуйте **28 плиток будівель** і розділіть їх на чотири закриті стоси по **7 будівель** у кожному. Потім викладіть на поле по 1 випадковому стосу за кожного гравця (наприклад, 3 стоси для 3 гравців). Відкрийте верхню плитку в кожному стосі. Невикористані стоси поверніть у коробку.



Вступ

Кам'яна доба була часом багатьох випробувань. Почали розвиватися землеробство й видобуток корисних копалин, а прості хатини замінили людям колишні печери. Торгівля набирала обертів, і досягнення цивілізації змінили спосіб життя ранніх людей. Утім, добре розвинені навички полювання та збирання все ще були потрібні. Племена збільшувалися, і щоб прогодувати всіх людей, інколи одного лише врожаю було замало.

Ваше завдання полягає в тому, щоб упоратися з усіма цими випробуваннями. Перед людством відкривається багато шляхів, але тільки одне плем'я з багатьох стане новатором кам'яної доби. Тож яку спадщину ваше плем'я залишить своїм нащадкам?

Раунд гри

Кожен раунд гри «Кам'яна доба» складається з трьох фаз:

1. Розміщення фігурок на ігровому полі

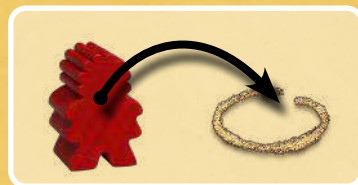
2. Виконання дій розміщеними фігурками

3. Годування племені

1. Розміщення фігурок на ігровому полі

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі розміщують свої фігурки на полі. У свій хід ви повинні розмістити **1 або більше фігурок** зі свого планшета в колах **однієї локації** поля. Гравці по черзі розміщують фігурки, поки кожен не розмістить на полі всі свої доступні фігурки.

Примітка. У свій хід ви завжди повинні розміщувати **принаймні 1 фігурку**, поки на вашому планшеті є фігурки. Ви можете спасувати лише тоді, коли більше не маєте фігурок на планшеті або більше не можете розмістити фігурки на полі.



КОЛА В ЛОКАЦІЯХ

Кількість кіл у локації  вказує, скільки фігурок можна розмістити в цій локації, перш ніж вона стане заповненою (за винятком локації мисливських угідь, де немає кіл, тому там можна розмістити будь-яку кількість фігурок). Якщо локація заповнена, там більше не можна розміщувати фігурки. Кількість кіл кожної локації зазначена в дужках (див. нижче).

Важливо! Розмістивши фігурки в будь-якій локації, в поточному раунді ви більше **не можете** розміщувати свої фігурки в цій же локації.

Мисливські угіддя



Селище: майстерня,
хатина та лани.

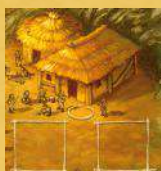
Будівлі



Ресурси: деревина,
глина, камінь і золото



Карти цивілізації



Селище

Майстерня (1 коло)

Тут ви можете розмістити лише 1 фігурку.

Приклад. Ви розмістили 1 фігурку в локації майстерні, зайнявши єдине коло. Отже, ця локація тепер заповнена.





Хатина (2 кола)

Тут ви можете розмістити **лише 2 фігурки**. Ці дві фігурки треба розміщувати за раз.

Приклад. Ви розмістили 2 фігурки в локації хатини, зайнявши обидва кола. Отже, ця локація тепер заповнена.



Лани (1 коло)

Тут ви можете розмістити **лише 1 фігурку**.

Приклад. Ви розмістили 1 фігурку в локації ланів, зайнявши єдине коло. Отже, ця локація тепер заповнена.



Мисливські угіддя (необмежено)

Мисливські угіддя — єдина локація без окремих кіл. Ви можете розмістити тут **будь-яку кількість своїх фігурок**, але це можна зробити лише один раз за раунд. **Кілька гравців** можуть використовувати мисливські угіддя в тому самому раунді.

Приклад. Ви розмістили 4 фігурки в локації мисливських угідь. У наступний хід **зелений гравець** розміщує 2 свої фігурки в цій же локації. Ця локація ніколи не буває заповненою.



Локації ресурсів (по 7 кіл у кожній)

Є чотири локації ресурсів: ліс (дереви-на), глинище (глина), каменярня (камінь) і річка (золото). Це все окремі локації, і в кожній з них може бути **щонайбільше 7 фігурок**. У кожній з цих локацій кілька гравців протягом одного раунду можуть розмістити свої фігурки.

Приклад. Ви розмістили 2 фігурки в локації лісу. **Синій** гравець розмістив у цій же локації 5 своїх фігурок.



Карти цивілізації (по 1 колу на карту)

Ви можете розмістити **лише 1 фігурку** на карті цивілізації. Кожну карту

вважають окремою локацією, тому під час одного ходу ви можете розмістити фігурку щонайбільше на 1 карті цивілізації. Під час наступних ходів протягом того самого раунду ви або суперники можете розміщувати свої фігурки на інших незайнятих картах.

Приклад. Ви розмістили 1 фігурку на карті цивілізації. Тепер ця карта заповнена.



Будівлі

(по 1 колу на будівлю)

Ви можете розмістити **лише 1 фігурку** на плитці

будівлі. Кожну будівлю вважають окремою локацією, тому під час одного ходу ви можете розмістити фігурку щонайбільше на 1 плитці будівлі. Під час наступних ходів протягом того самого раунду ви або суперники можете розміщувати свої фігурки на інших, незайнятих будівлях.

Приклад. Ви розмістили 1 фігурку на плитці будівлі. Тепер ця будівля заповнена.



Порядок розміщення фігурок на плитках будівель не має значення.

Приклад ходів у фазі 1.



Ви розміщуєте 1 фігурку на карті цивілізації.



Синій гравець розміщує 5 фігурок у мисливських угіддях.



Зелений гравець розміщує 2 фігурки в хатині.



Жовтий гравець розміщує 1 фігурку на плитці будівлі.

Примітка. У різних локаціях можна за раз розміщувати різну кількість фігурок, тому часто протягом раунду в одних гравців фігурки закінчуються швидше, ніж в інших. Якщо ви розмістили всі свої фігурки або не можете цього зробити, то пасуєте й більше не виконуєте ходів до кінця фази.

Кінець фази 1. Після того як у всіх гравців закінчаться доступні фігурки або вони більше не зможуть розміщувати їх у порожніх колах (бо не можна двічі розміщувати фігурки в тій самій локації), фаза 1 закінчується.

2. Виконання дій розміщеними фігурками

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує дії на **всіх локаціях**, де він розмістив свої фігурки (на кожній локації по черзі).

Порядок локацій, у яких ви виконуєте дії, не має значення. Завершивши виконання дії локації, **поверніть свої фігурки з цієї локації на свій планшет**. Отже, наприкінці вашого ходу всі ваші фігурки повернуться на ваш планшет.



Дії локацій



Майстерня

Майстерня дає вам змогу взяти **1 жетон знаряддя**. Жетони знарядь зберігають до кінця гри. За допомогою жетонів знарядь ви можете впливати на свій результат кидка кубиків (ви кидаєте кубики, коли полюєте або намагаєтесь видобути ресурси, а також розігруєте певні карти цивілізації; див. с. 7 і 12).

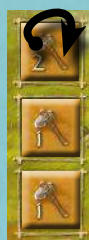
Якщо ви ще не маєте знарядь, то візьміть з поля жетон знаряддя з номіналом 1 і покладіть його на свій планшет номіналом 1 догори.

Якщо ви маєте принаймні 1 жетон знаряддя:



і покладіть його в порожню комірку свого планшета.

Якщо ви повинні отримати друге або третє знаряддя, візьміть новий жетон знаряддя з номіналом 1



Якщо ви повинні отримати четверте, п'яте або шосте знаряддя, переверніть один зі своїх жетонів знарядь з номіналом 1 стороною з номіналом 2 догори.



Якщо ви повинні отримати сьоме, восьме або дев'яте знаряддя, замініть один зі своїх жетонів знарядь з номіналом 2 жетоном знаряддя з номіналом 3 з поля. Починаючи з десятого знаряддя, щоразу перевертайте один зі своїх жетонів знарядь із номіналом 3 стороною з номіналом 4 догори.

Ви можете мати щонайбільше 3 жетони знарядь (з максимальним загальним значенням 12).



Хатина

Хатина дає вам змогу збільшити чисельність свого племені на 1. Візьміть одну фігурку свого кольору із загального запасу й розмістіть її на своєму планшеті. Ви матимете ще одну фігурку, яку розміщуватимете на полі впродовж наступних раундів.

Приклад. Ви повертаєте 2 фігурки з хатини й берете 1 червону фігурку із загального запасу. Ви розміщуєте всі 3 фігурки на своєму планшеті.



Лани

Лани поліпшують ваші землеробські вміння. Перемістіть свою фігурку на треку землеробства на **1 поділку вгору**. Наприкінці кожного раунду ви отримуєте їжу відповідно до вашої позиції на треку землеробства.



Мисливські угіддя

Завдяки мисливським угіддям ви здобуваєте їжу для свого племені. Киньте **по 1 кубик за кожну свою фігурку**, розміщену на мисливських угіддях. Ви можете змінити результат кидка за допомогою будь-якої кількості жетонів знарядь (див. «Для чого потрібні знаряддя?» нижче).



Поділіть підсумковий результат кидка на 2 (округлення до меншого). Це — кількість їжі, яку ви отримуєте (покладіть отримані жетони на свій планшет). Вам потрібна їжа, щоб нагодувати своє плем'я (див. «Годування племені», с. 8). Ви можете зберігати на своєму планшеті будь-яку кількість їжі.

Приклад. Ви кидаєте 5 кубиків (за 5 фігурок). Результат кидка — 14. Ви отримуєте 7 їжі (14 поділити на 2).





Локації ресурсів: ліс, глинище, каменяря і річка

Ви видобуваєте чотири типи ресурсів у цих локаціях: у лісі — деревину , у глинищі — глину , у каменяряні — камінь , на річці — золото .

Киньте **по 1 кубіку за кожну свою фігурку**, розміщену в локації. Ви здобуваєте ресурси так само як їжу в мисливських угіддях, хоча кількість отриманих ресурсів рахують по-іншому.



Ліс. Ви здобуваєте кількість **деревини**, рівну результату, поділеному на 3.



Глинище. Ви здобуваєте кількість **глини**, рівну результату, поділеному на 4.



Каменяряня. Ви здобуваєте кількість **каменю**, рівну результату, поділеному на 5.

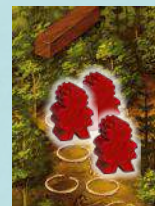


Річка. Ви здобуваєте кількість **золота**, рівну результату, поділеному на 6.

Усі результати округлюють до меншого.

Зберігайте здобуті ресурси на своєму планшеті (можете зберігати будь-яку кількість кожного ресурсу). Якщо в загальному запасі вичерпаються фішки будь-якого ресурсу, замініть їх підходящими компонентами.

Приклад. Ви кидаєте 3 кубики (за 3 фігурки). Результат кидка — 10. Ви здобуваєте 3 фішки деревини (10 поділити на 3).



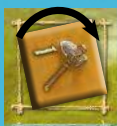
Приклад. Ви кидаєте 2 кубики (за 2 фігурки). Результат кидка — 5. Ви не здобуваєте жодної фішки золота, бо 5 поділити на 6 дорівнює менше ніж 1.



ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНІ ЗНАРЯДДЯ?

Ви можете:

- Використати жетон знаряддя після кидка кубика, щоб додати номінал цього знаряддя до результату кидка під час **полювання, видобутку ресурсів**, а також для **певних карт цивілізації**.
- Використати кожне знаряддя лише **1 раз у кожному раунді**.
- Використати кілька знарядь для **одного кидка**.



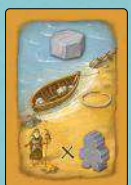
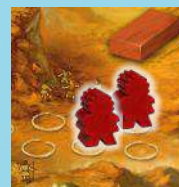
Ви повинні повністю використати кожне знаряддя. Тобто не можна «зберегти» частину номіналу знаряддя для наступного кидка.

Щоб показати, що ви використали знаряддя в цьому раунді, поверніть його жетон на 90° (не забудьте повернути його назад на початку наступного раунду, показуючи, що він знову доступний).

Приклад полювання. Ви кидаєте 2 кубики (за 2 фігурки). Результат кидка — 5. Ви використовуєте жетони знарядь з номіналами 1 і 2. Тепер ваш загальний результат — 8, і ви здобуваєте 4 їжі з мисливських угідь.



Приклад добування ресурсів. Ви кидаєте 2 кубики (за 2 фігурки). Результат кидка — 8. Ви використовуєте жетони знарядь з номіналами 2 і 2. Тепер ваш загальний результат — 12, і ви здобуваєте 3 фішки глини.



Карти цивілізації

Над кожною коміркою для карти цивілізації на ігровому полі зазначена вартість в ресурсах.

Символ  означає, що вам треба витратити **будь-який 1 ресурс**. Вартість карти в першій (крайній правій) комірці — 1 ресурс, у другій комірці — 2 ресурси

й т. д. Щоб отримати карту, ви повинні витратити вказану кількість ресурсів, повернувши їх на поле. Ви можете **витратити будь-яку комбінацію** ресурсів, щоб отримати карту цивілізації.

Увага! Їжа — це не ресурс!

Отримані карти цивілізації ви кладете долілиць у комірку для карт цивілізації на своєму планшеті (крім карт з одноразовим ефектом). Ви можете будь-коли переглядати свої карти цивілізації.

Ефекти різних карт цивілізації перераховані на с. 11 і 12.

Якщо ви не можете або не хочете отримати карту цивілізації, поверніть свою фігурку на свій планшет. Карта залишиться на полі на наступний раунд. Нові карти цивілізації ви додаєте на початку нового раунду (див. с. 8).



Приклад. Ви хочете отримати цю карту цивілізації. Для цього ви витрачаєте 2 фішки дерева й кладете карту на свій планшет.





Будівлі

На кожній плитці будівлі зазначена її вартість у ресурсах. Щоб отримати будівлю, ви повинні витратити вказану кількість ресурсів, повернувши їх на поле. Потім ви набираєте кількість очок, зазначену на плитці цієї будівлі. Перемістіть уперед свою фігурку на треку очок на відповідну кількість поділок.

Кількість очок, які дають різні будівлі, детально описано на с. 11.

Якщо ви не можете або не хочете отримати плитку будівлі, поверніть свою фігурку на свій планшет. Будівля залишиться на полі на наступний раунд.

Отримані плитки будівель ви кладете в комірки для плиток будівель на своєму планшеті. Хоч на вашому планшеті є лише 5 комірок для будівель, ви можете мати будь-яку кількість будівель.

Після того як ви візьмете будівлю, у стосі відкриється наступна будівля, яка буде доступна в новому раунді.

Якщо взяли останню будівлю зі стосу, то гра закінчиться наприкінці поточного раунду (див. «Кінець гри» на с. 9).



Приклад. Ви хочете отримати цю будівлю. Ви повертаєте 1 фішку глини та 2 фішки каменю на поле. Потім ви повертаєте свою фігурку на свій планшет, переміщуєте свою фігурку на треку очок на 14 поділок і кладете плитку будівлі в одну з комірок для будівель на своєму планшеті.



3. Годування племені

Після того як усі гравці повернуть фігурки на свої планшети, кожен гравець повинен нагодувати своє плем'я. Ваше плем'я складається з усіх фігурок на вашому планшеті. Кожній фігурці потрібна 1 їжа.

Трек землеробства

Спершу візьміть кількість їжі з мисливських угідь, що дорівнює позиції вашої фігурки на треку землеробства.

Потім витратьте по 1 їжі за кожен фігурку на вашому планшеті. Зробивши це, ви нагодуєте своє плем'я.

Якщо вам бракує їжі

Якщо вам бракує їжі, щоб нагодувати всі свої фігурки, то ви повинні спершу витратити всю свою їжу. Потім можете витратити **будь-який 1 ресурс** за кожен одиницю їжі, якої вам усе ще бракує. Інакше кажучи, будь-який 1 витрачений ресурс **замінює 1 їжу**. Якщо ви витратили достатньо ресурсів, то ваше плем'я нагодоване.

Голод

Якщо вам бракує їжі, і ви не можете або не хочете витратити ресурси, щоб нагодувати своє плем'я, то ви витрачаєте всю свою їжу та **втрачаєте 10 очок**. Перемістіть назад свою фігурку на треку очок на 10 поділок. Унаслідок голоду ви можете мати від'ємну кількість очок.

Ви втрачаєте рівно 10 очок, незалежно від того, скільки ваших фігурок голодують. Якщо принаймні 1 фігурка не була нагодована їжею або ресурсами, ви втрачаєте очки.

Після того як кожен гравець нагодує своє плем'я (або не нагодує і втратить 10 очок), раунд завершується.



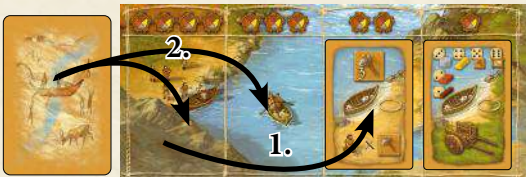
Новий раунд



- Власник **маркера першого гравця** передає його гравцеві ліворуч від себе. Цей гравець стає першим гравцем у новому раунді.

- Пересуньте всі **карти цивілізації**, які залишилися на полі, в напрямку крайньої правої комірки. Візьміть нові карти цивілізації, щоб заповнити всі порожні комірки.

Приклад. У попередньому раунді гравці взяли другу й третю карти. Залиште першу карту на місці й пересуньте четверту карту праворуч, а потім заповніть порожні комірки новими картами.



- Розверніть усі використані **жетони знарядь**, щоб підготувати їх до використання в новому раунді.
- Почніть новий раунд з **фази 1**, як описано на с. 4.

Кінець гри

Гра закінчується, коли виконується **одна з двох умов**:

1. **Вичерпується колода карт цивілізації.** Якщо ви **не можете викласти на поле потрібну кількість карт цивілізації**, щоб заповнити кожну порожню комірку, **гра негайно закінчується**. Ви не граєте ще один раунд, а натомість переходите до остаточного підрахунку очок.
2. **Вичерпується принаймні один стос будівель.** Догравайте до кінця поточний раунд, **зокрема фазу годування племені**. Потім переходьте до остаточного підрахунку очок.

Остаточний підрахунок очок і визначення переможця

Під час остаточного підрахунку ви набираєте очки за свої карти цивілізації та ресурси.

Кожна фішка ресурсу (🍷, 🍷, 🍷, 🍷) на вашому планшеті під час остаточного підрахунку дає **1 очко**. Перемістіть свою фігурку на треку очок на 1 поділку за кожну свою фішку ресурсу.

Карти цивілізації з трав'яним фоном

У грі є 16 карт цивілізації з трав'яним фоном, на яких зображено **8 типів символів культури** (медицина, мистецтво, музика, писемність, годинник, гончарство, транспорт і ткацтво). Кожен символ культури є на 2 картах.



Медицина



Мистецтво



Музика



Писемність



Годинник



Гончарство



Транспорт



Ткацтво



Ви набираєте очки залежно від кількості зібраних вами типів символів культури. Порахуйте, скільки ви маєте різних типів, і помножте це число на себе. Перемістіть уперед свою фігурку на треку очок на відповідну кількість поділок.

Будь-які повторювані символи утворюють новий набір, за який ви також рахуєте очки.

Приклад. Ви маєте

загалом 6 карт цивілізації з символами культури. Серед них є 5 різних символів. Ви набираєте

$(5 \times 5 =) 25$ очок за них, переміщуючи свою фігурку на 25 поділок уперед. Ви маєте повторюваний символ, який дає вам $(1 \times 1 =) 1$ очко. Якби ви мали другий повторюваний символ, то набрали б 4 очки.



Карти цивілізації з піщаним фоном

У грі є 20 карт цивілізації з піщаним фоном, на яких зображено **4 типи символів професій** (землероб, будівельник, шаман і майстер). Символ кожної професії зображено на 5 картах. На кожній з цих карт цивілізації є один або більше символів чотирьох професій. Кожній професії відповідає певний ігровий елемент (трек землеробства, будівлі, фігурки або знаряддя), який також зображений на карті й показаний у прикладі праворуч.



Порахуйте кількість своїх символів кожної професії. Потім помножте це число на своє значення відповідного ігрового елемента. Перемістіть уперед свою фігурку на треку очок на відповідну кількість поділок.



Землероб × Ваша позиція на треку землеробства



Будівельник × Кількість ваших будівель



Шаман × Кількість ваших фігурок



Майстер × Сума номіналів ваших знарядь

Приклад. Ви маєте 5 символів землеробів і множите це число на свою **позицію на треку землеробства** (7). Ви набираєте $(5 \times 7 =) 35$ очок.



Приклад. Ви маєте 6 символів будівельників і множите це число на **кількість своїх плиток будівель** (6). Ви набираєте $(6 \times 6 =) 36$ очок.



Приклад. Ви маєте 3 символи майстрів і множите це число на **суму номіналів ваших жетонів знарядь** (3). Ви набираєте $(3 \times 3 =) 9$ очок.



Приклад. Ви маєте 3 символи шаманів і множите це число на **кількість своїх фігурок** (6). Ви набираєте $(3 \times 6 =) 18$ очок.



Переможець

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок після остаточного підрахунку, стає переможцем.

Розв'язання нічиєї

Якщо двоє або більше гравців набирають однакову найбільшу кількість очок, то кожен претендент додає значення своєї позиції на треку землеробства, суму номіналів своїх жетонів знарядь і кількість фігурок. Перемагає той, у кого результат найбільший. Якщо нічия не розв'язана, то всі претенденти ділять перемогу.

Зміни для гри ВдВох чи ВтрВох

Ви граєте за звичайними правилами, за винятком таких змін:

3 гравці

- У кожному раунді можна займати **тільки 2 локації в селищі** (майстерня, хатина або лани). Зайнявши 2 локації в селищі, гравці не можуть розміщувати фігурки в третій локації.
- У кожному раунді **тільки 2 різні гравці** можуть розміщувати фігурки в кожній з локацій ресурсів (ліс, глинище, каменярня або річка). *Наприклад, після того як 2 ваших суперників розмістили свої фігурки в лісі, ви не можете розмістити там жодної своєї фігурки в цьому раунді.*

2 гравці

- У кожному раунді можна займати **тільки 2 локації в селищі** (майстерня, хатина або лани). Зайнявши 2 локації в селищі, гравці не можуть розміщувати фігурки в третій локації.
- У кожному раунді **тільки 1 гравець** може розміщувати свої фігурки в кожній з локацій ресурсів (ліс, глинище, каменярня або річка). *Наприклад, після того як ваш суперник розмістив свої фігурки в лісі, ви не можете розмістити там жодної своєї фігурки в цьому раунді.*

Поради щодо стратегії

- Не ігноруйте карти цивілізації! Крім миттєвих нагород (їжа, ресурси й т.д.), ці карти надзвичайно цінні наприкінці гри. Додаткові фігурки, поліпшення землеробства й знаряддя також цінні, адже ви користуватиметеся їхніми перевагами до кінця гри. Проте, якщо карта цивілізації коштує лише 1 ресурс, то вона майже завжди окупується.
- Збираючи карти цивілізації, пам'ятайте про остаточний підрахунок очок. Професії, що відповідають вашій стратегії, дадуть вам більше очок, ніж інші. *Наприклад, якщо ви вирішили грати з якнайбільшою кількістю фігурок у своєму племені, то вам також треба буде їх усі прогородувати. Якщо вам вдасться реалізувати свою стратегію, то наприкінці гри ви матимете багато фігурок і, ймовірно, займатимете високу позицію на треку землеробства. З погляду карт цивілізації це означає, що вам краще збирати карти з символами шаманів (бонус за фігурки) і землеробів (бонус за позицію на треку землеробства). Застосовуйте подібні комбінації і для інших стратегій.*
- Не бійтеся блокувати доступ суперникам до «дешевших» ресурсів, щоб вони були змушені витратити на карти цінніші ресурси.
- Ретельно плануйте свій хід. Зважайте на порядок виконання дій під час свого ходу. *Наприклад, якщо ви маєте фігурку на карті цивілізації, що дає вам одноразове знаряддя (див. с. 12), то вам варто купити цю карту перед тим, як кинути кубик і виконати дію своїми фігурками в каменярні.*
- Якщо ви не хочете, щоб гра закінчилася занадто швидко, пробуйте блокувати найменший стос будівель, розміщуючи на ньому свою фігурку. Пам'ятайте, що ви не зобов'язані забирати будівлю, і таким способом можете продовжити гру на кілька раундів.



© 2008, 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Автор гри: Бернд Бруннгофер
Редагування: Грегор Абрагам

Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



© 2023 FEELINDIGO

Керівник проєкту: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Сафулько
Коректор: Ігор Радчук
Верстальник: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Олена Науменко

www.feelindigo.com

Будівлі

Є два типи будівель:

- Будівлі, що потребують певних ресурсів



Очки, які ви набираєте, отримуючи цю будівлю. Наприклад, 10 очок.

Ресурси, які треба витратити, щоб отримати будівлю.

Наприклад, 2 фішки деревини та 1 фішку глини.

- Будівлі, що не потребують певних ресурсів



Ви рахуєте очки, які набираєте за цей тип будівлі. На планшетах гравців є пам'ятка про те, скільки очок ви набираєте залежно від ресурсів, витрачених на отримання будівлі. Наприклад, ви набираєте 3 очки за кожну витрачену фішку деревини, 4 очки за кожну фішку глини й т. д.



Ви повинні витратити вказану кількість ресурсів. Для отримання цієї будівлі треба всього 4 ресурси.

Ви повинні витратити вказану кількість різних ресурсів. Для цієї будівлі треба 2 різні ресурси.



Ви повинні витратити від 1 до 7 ресурсів.

Ви можете вибрати, скільки різних ресурсів витратити.



Приклад. Ви витрачаєте такі ресурси: 3 фішки каменю і 1 фішку деревини (4 ресурси двох типів). Ви набираєте 5 очок за кожен камінь і 3 очки за кожну деревину, загалом набираючи $(5 \times 3 + 3 =) 18$ очок.



Карти цивілізації

Гравці беруть карти цивілізації з комірок для карт цивілізації та зберігають їх на своїх планшетах до кінця гри.

Кожна карта цивілізації складається з двох частин:



У верхній частині зображено винагороду, яку ви отримуєте, коли берете карту.

У нижній частині зображено символи культури та професій, що дадуть вам очки під час остаточного підрахунку (див. с. 9 та 10).



Верхня частина — негайні й одноразові ефекти

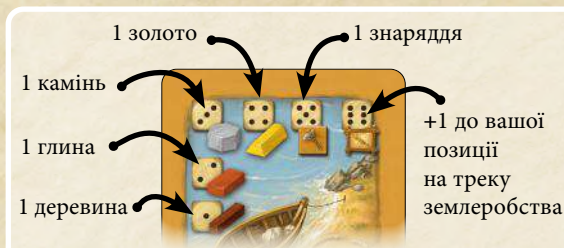
У верхній частині є два типи нагород: (1) негайні ефекти, які ви застосовуєте відразу після отримання карти, та (2) одноразові ефекти, які можна приберегти й використати один раз пізніше в грі. Кількість карт кожного типу зазначена в дужках після назви.

Негайні ефекти

Усі гравці отримують нагороду (10 карт)

Отримавши цю карту, негайно киньте кількість кубиків, рівну кількості гравців. Потім покладіть кубики навколо карти навпроти відповідних чисел, як показано праворуч. Починаючи з гравця, який отримав карту, і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець прибирає 1 кубик на свій вибір та отримує відповідну нагороду.

Примітка. Не можна змінювати результат цього кидка за допомогою знарядь.



Приклад. Ви отримуєте цю карту цивілізації й кидаєте 4 кубики (гра для 4 гравців).



Ви вибираєте першими й вирішуєте взяти жетон знаряддя, прибравши кубик з результатом «5».

Синій гравець збільшує на 1 значення своєї позиції на треку землеробства й прибирає кубик з результатом «6». Зелений і жовтий гравці беруть по 1 фішиці глини кожен та прибирають кубик з результатом «2».



Їжа (7 карт)

Негайно візьміть зазначену кількість їжі. У цьому прикладі: 4 їжі.



Ресурси (5 карт)

Негайно візьміть ресурси, зображені на карті. У цьому прикладі: 1 золото.



Ресурси за кидок кубиків (3 карти)

Ви кидаєте 2 кубики та здобуваєте ресурси за тими ж правилами, що й під час видобутку ресурсів на відповідній локації. Результат цього кидка можна змінювати за допомогою знаряддя.



Очки (3 карти)

Наберіть 3 очки. Перемістіть свою фігурку на треку очок на 3 поділки вперед.



Нове знаряддя (1 карта)

Візьміть 1 жетон знаряддя з поля, так ніби ви розмістили фігурку в майстерні (див. с. 6).



Трек землеробства (2 карти)

Перемістіть свою фігурку на треку землеробства на 1 поділку вгору, так ніби ви розмістили фігурку на ланах (див. с. 6).



Додаткова карта для остаточного підрахунку (1 карта)

Візьміть додаткову карту цивілізації з верху колоди й покладіть її долілиць у стос карт цивілізації на своєму планшеті. Ви можете будь-коли подивитися цю карту. Верхню частину карти ви ігноруєте, але нижню частину ви використаєте під час остаточного підрахунку очок (символи культури та професій).

Одноразові ефекти



Одноразові знаряддя (3 карти)

Покладіть цю карту біля свого планшета. Ви можете використати це знаряддя 1 раз, щоб додати його значення до результату кидка кубика. Потім переверніть цю карту долілиць і залишіть її на своєму планшеті. Нижню частину цієї карти ви все одно враховуватимете під час остаточного підрахунку очок. Ви можете використовувати цю карту разом з іншими знаряддями.



2 ресурси на ваш вибір (1 карта)

Покладіть цю карту біля свого планшета. Ви можете у будь-який час взяти з поля 2 будь-які ресурси (два однакові або два різні). Потім переверніть цю карту долілиць і залишіть її на своєму планшеті. Нижню частину цієї карти ви все одно враховуватимете під час остаточного підрахунку очок.

Нижня частина — остаточний підрахунок очок



Кarti цивілізації з трав'яним фоном

У грі є 16 карт цивілізації з трав'яним фоном, на яких зображено 8 типів символів культури (медицина, мистецтво, музика, писемність, годинник, гончарство, транспорт і ткацтво). Кожен символ культури є на 2 картах цивілізації.

Під час остаточного підрахунку ви набираєте очки за набори різних типів символів культури. Порахуйте, скільки ви маєте різних типів символів, і перемножте це число на себе. Повторювані символи рахують як окремий набір (див. с. 9).

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



Кarti цивілізації з піщаним фоном

Є 4 типи професій (землероб, будівельник, шаман і майстер). Символ кожної професії зображено на 5 картах. Кожній професії відповідає певний ігровий елемент (трек землеробства, будівлі, фігурки та знаряддя).

Під час остаточного підрахунку ви рахуєте кількість символів кожної професії на своїх картах цивілізації. Потім множите це число на своє значення відповідного ігрового елемента й набираєте кількість очок, рівну результату (див. с. 9).

