




Marco Teubner



EPOKA KAMIENIA JUNIOR



 2-4 graczy
 od 5 lat
 15 minut



Cześć!

Mam na imię Maciek i jestem mamutem! Witajcie w sąsiedztwie. Jestem tu, żeby pomóc wam nauczyć się zasad. Zanim zaczniemy grę, odkryjmy Epokę Kamienia razem z Jono i Jada.

JONO I JADA, DZIECIAKI Z EPOKI KAMIENIA

W Epoce Kamienia, 10 000 lat temu, ludzie żyli zupełnie inaczej niż dzisiaj. Ciężko pracowali, budując proste chaty, polując czy zbierając jagody i grzyby, żeby mieć co jeść. Wiedli swoje życie w otoczeniu przyrody. Kiedy słońce zachodziło, zbierali się razem przy ognisku, dla jego światła i ciepła.



W tamtym czasie żył pewien mały chłopczyk o imieniu Jono. Miał kudłate blond włosy i był całkiem silny jak na swój wiek. Jono miał starszą siostrę o imieniu Jada.

Jada miała taki sam okrągły nochal jak jej brat. Jono i Jada byli nierozłączni.

**Popatrz na planszę gry. Potrafisz odszukać Jono i Jada?
Podążaj za nimi w ich wędrówce.**



Ich najlepszym przyjacielem był łaciaty kundel Gafa. Znaleźli go niedaleko niedźwiedziej jaskini, kiedy był jeszcze szczeniaczkiem. Obawiali się, że niedźwiedź znajdzie Gafę, więc zabrali go ze sobą i traktowali jak członka rodziny. Od tego momentu Gafa zawsze trzymał się z dziećmi.

Dzieci z Epoki Kamienia nie miały prostego życia. Musiały pomagać swoim rodzicom w różnych ciężkich pracach, więc nie miały wiele czasu na zabawę. Jono i Jada byli bardzo uczynni i pomagali swojej rodzinie w codziennych obowiązkach bez żadnych wykrętów.



Tak jak ludzie gubią swoje mleczone zęby i wyrastają im nowe, mamutom nowe zęby wyrastają sześć razy w ciągu życia! Czasami mamuty tracą swoje zęby podczas jedzenia przepysznej trawy na podmokłych łąkach. Jono i Jada odwiedzają takie łąki i zbierają porzucone zęby.

Wiele narzędzi z Epoki Kamienia, instrumentów muzycznych oraz biżuterii zostało zrobionych ze starych kości i zębów.





Dzieciaki pomagały również w zbieraniu jagód w lesie. Ta praca nie była specjalnie trudna, ponieważ jagód było bardzo dużo. Były one tak smakowite, że dzieciaki się nimi zajadały. Ich mama zawsze zastanawiała się: „Jak można spędzić tyle czasu w lesie i przynieść tak niewiele jagód?”

Zaraz za lasem jest miejsce, gdzie gleba jest śliska i miękka. Wujek rodzeństwa, Nubu, odkrył, że taka ziemia podgrzana przy ogniu twardnieje. Wuj Nubu użył tej wiedzy, aby lepić miski i talerze, a następnie wzmacniać je w ogniu.



Wysoko w górach dzieciaki mogły znaleźć kamienie o przeróżnych kształtach i rozmiarach. Niektóre z nich miały twarde, ostre końce. Jono i Jada zabierali takie właśnie kamienie do wioski, gdzie robiono z nich podstawowe narzędzia i broń. Podczas przenoszenia tych kamieni do domu w dolinie dzieci były zawsze bardzo ostrożne.

Podczas drogi powrotnej do osady, dzieciaki uwielbiały przechodzić koło rzeki. Osadnicy przy pomocy kijków i ręcznie robionych wiaderk łowią tam ryby. Jono i Jada z wielką chęcią im pomagają. Zobacz! Gafa wskoczył do wody na krótką kąpiel.



W Epoce Kamienia nie było niczego takiego jak pieniądze.

Jeżeli rodzina potrzebowała czegoś, czego sama nie mogła zrobić, musiała się za to czymś wymienić. Rodziny z okolicznych dolin zbierały się i wymieniają towarami. Jono i Jada z niecierpliwością oczekiwali na to, co przyniosą ich sąsiedzi.

Wieczorem dzieciaki wracały do osady. Ciągle było mnóstwo pracy do zrobienia w chatkach.

Kiedy słońce już całkowicie zaszło i skończył się kolejny dzień pełen różnych zdarzeń, cała osada zbierała się przy ognisku, by podzielić się wrażeniami i śmiesznymi historiami o minionych chwilach.



My mamuty żyliśmy około 10 000 lat temu, kiedy na Ziemi było znacznie zimniej. W tamtych czasach potrzebowaliśmy grubej skóry i ciepłej sierści, aby przetrwać mroźną zimę.

W tej grze możesz wcielić się w osobę żyjącą w Epoce Kamienia. Zwiedź dolinę i zbierz różne surowce. Wymieniaj się nimi oraz obserwuj jak twoja osada rośnie.

Czas mijał, a na Ziemi robiło się coraz cieplej, co nie było dla nas zbyt przyjemne. Dzisiaj możecie spotkać naszych trochę mniej owłosionych krewnych - słonie.



ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE GRY

ZAWARTOŚĆ

- 1 instrukcja
- 1 plansza do gry
- 4 osady
- 4 znaczniki gracza (niebieski, żółty, zielony, różowy)
- 4 drewniane pionki gracza (niebieski, żółty, zielony, różowy)
- 20 drewnianych surowców (4 jagody, 4 ryby, 4 garnki, 4 kamienne groty, 4 zęby)
- 15 żetonów chat
- 2 żetony psów
- 14 żetonów lasu [6x kostka, 5x surowce (jagoda, ryba, garnek, kamienny grot, ząb), 1x targowisko, 1x pies, 1x plac budowy]

2. Każdy gracz umieszcza

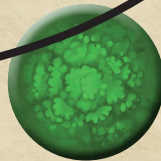
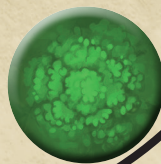
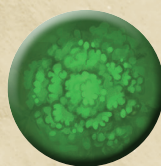
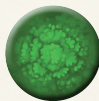


1. Połóż **planszę** na środku stołu.

Żetony lasu



8. Potasuj **żetony lasu** i połóż je rewersem ku górze (strona lasu ku górze), tak aby otaczały one planszę. 4 z nich powinny być nad planszą, 4 z nich pod nią, 3 z lewej strony oraz 3 z prawej.

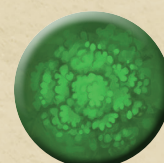
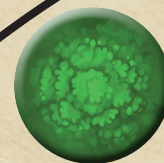


7. Połóż **2 żetony psów** w przeznaczonym do tego miejscu na planszy.

6. Potasuj **żetony chat** rewersem ku górze (żeby nie widzieć narysowanych surowców). Ułóż w lewym dolnym rogu planszy **3 stosy po 5 chat każdy**. Teraz odwróć pierwszy żeton na każdym stosie.



Rewers żetonu chat



Każdy gracz wybiera kolor i bierze **osadę** z mamutem w tym kolorze. Podczas gry surowce i chaty będą niszczone w osadzie gracza.



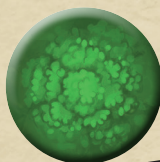
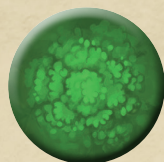
Przed rozegraniem pierwszej gry będziesz musiał zbudować swoje osady.



Pozaginaj boki dolnej części (z rysunkiem ogniska) i nasuń górną część w odpowiednie miejsce.



Tak powinna wyglądać zbudowana osada.



Pionek gracza



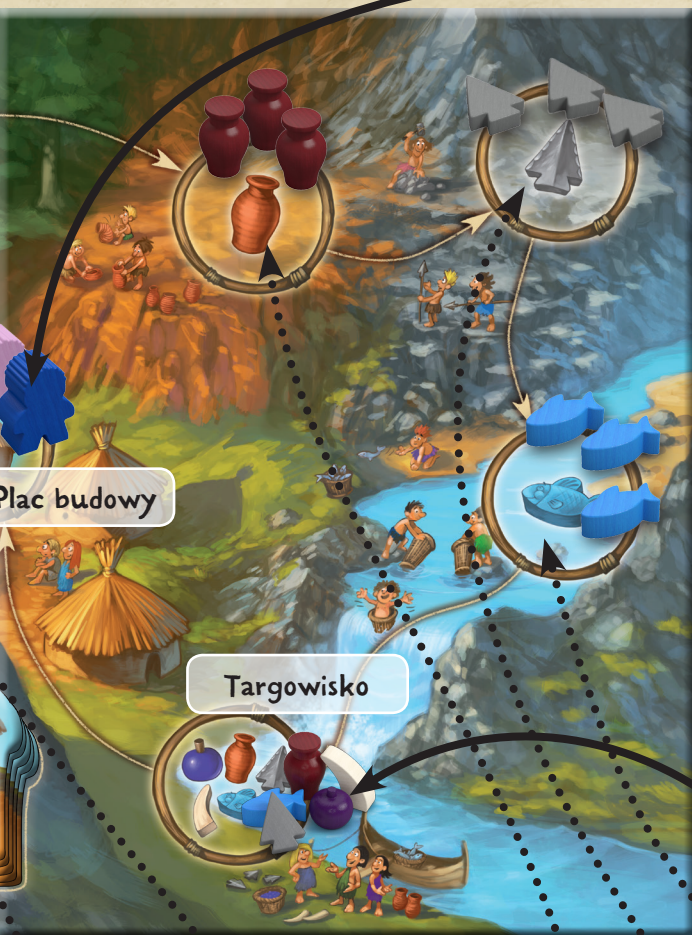
3. Każdy gracz bierze **pionek gracza** i **znacznik gracza** w swoim kolorze.



Położ pionek na placu budowy (na środku planszy), a znacznik przed sobą. W czasie gry będziesz przesuwając pionek na planszy aby zdobywać różne surowce.

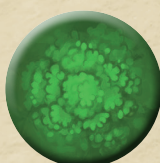
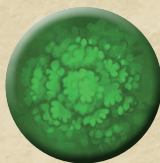
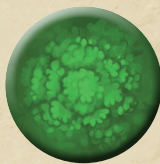


Grając w mniej niż 4 graczy odłóż nieużywane pionki i znaczniki do pudełka.



Plac budowy

Targowisko



5 różnych surowców






Ryby

Kamienne grotty

Garnki

Jagody

Zęby

4. Teraz umieść surowce na odpowiednich polach na planszy. Jeżeli grasz w 3 lub 4 osoby, połóż po 4 sztuki każdego surowca (jagodę , rybę , garnek , kamienny grot , zęb ). Jeżeli natomiast grasz w 2 osoby, połóż po 3 sztuki każdego surowca (resztę schowaj do pudełka). Połóż **po 1** surowcu z każdego rodzaju na **targowisku**.

5. Połóż resztę surowców na odpowiadających im polach na planszy:



Zęby umieszczone są z mamutami na bagnach;

jagody na krzakach w lesie;

garnki w kopalni gliny;

kamienne grotty wraz z rzemieślnikami w górach;

ryby u wędkarzy przy rzece.



CEL GRY

Twoim celem jest zbieranie różnych surowców i opłacenie nimi budowy chat



na polu placu budowy



Pierwszy gracz, który wybuduje 3 chaty wygra grę.

KOLEJNOŚĆ

Gracze grają zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy z nich.

Podczas swojej tury wykonaj 3 następujące kroki:

Odwróć żeton lasu – **Przesuń swój pionek** – **Wykonaj akcję**

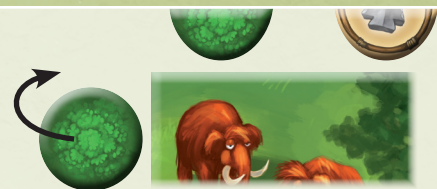
Następnie gracz po twojej lewej stronie rozpoczyna swoją turę.

ODWRÓĆ ŻETON LASU

Odwróć **1 zakryty żeton lasu**. Odwrócony żeton wskaże ci, co musisz zrobić w swojej turze.

Przykład:

Odwróć 1 żeton lasu.



Odwrócony przez ciebie żeton lasu zostaje w tym samym miejscu, w którym był, kiedy go odwracałeś!

PRZESUŃ PIONEK

ŻETON LASU MA POD SPODEM KOSTKĘ

Jeżeli twój żeton lasu przedstawia jedną z tych kostek:



Przesuń swój pionek w kierunku zgodnym ze strzałkami na planszy, o liczbę pól równą liczbie oczek na kostce.

Przykład:

Odwróciłeś żeton, który przedstawia kostkę z 2 oczkami.

Przesuń swój pionek o 2 pola do przodu. Podróżujesz z placu budowy na pole z zębami.



ŻETON LASU Z SYMBOLEM

Jeżeli twój żeton lasu przedstawia jeden z poniższych symboli:



Przesuń swój pionek dokładnie na to pole na planszy, które pokazuje symbol.

Przykład:

Odwróciłeś żeton, który przedstawia rybę.






Przesuń swój pionek od razu na pole z rybą.



WYKONAJ AKCJĘ

Za każdym razem, gdy przesuniesz się na dane pole, możesz wykonać na nim akcję. Rodzaj akcji zależy od pola, na którym wylądowałeś.

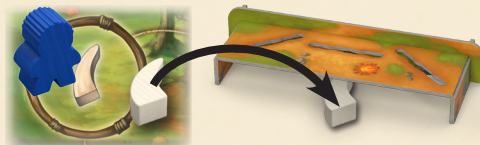
NA KTÓRYM POLU AKCJI STOISZ?

 **Jagoda**,  **Ryba**,  **Garnek**,  **Kamienny grot czy**  **Ząb**

Weź **1 surowiec** z pola na którym stoisz i umieść go **pod** swoją osadą. Możesz chować swoje surowce przed innym graczami. Jeżeli pole, na którym stoisz, jest **puste**, cóż... masz pecha! W tej turze **niczego nie dostajesz**.

Przykład:

Przesunąłeś pionek na **pole z zębami**. Weź **1 ząb** i umieść go **pod** swoją osadą.



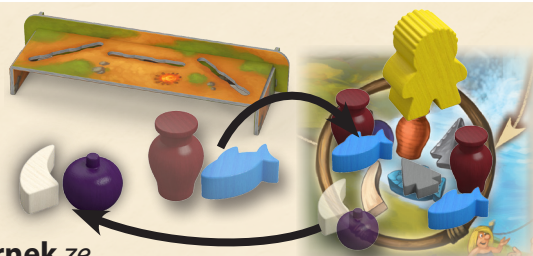
 **Targowisko**

Wymień dowolną liczbę **surowców** ze swojej osady z tymi, które znajdują się na targowisku. Możesz wymienić tyle surowców, ile tylko ci się podoba – mało lub dużo. **Każdy surowiec zabrany** z targowiska musi być **zastąpiony jednym** z twojej osady.

Surowce, które zabrałeś umieszczane są **pod osadą**, a surowce, które oddajesz, są umieszczane **na targowisku**. Na targowisku zawsze powinno być 5 surowców.

Przykład:

Przesunąłeś pionek na **targowisko**. Zdecydowałeś wymienić **1 rybę i 1 garnek** ze swojej osady na **1 ząb i 1 jagodę** z targowiska. Kładziesz rybę i garnek na targowisku, a ząb i jagodę pod swoją osadą.



 **Pole psa**

Weź **1 żeton psa** i połóż go **obok** swojej osady, tak aby pozostali gracze mogli go widzieć.


Jeżeli nie ma żetonów psa obok pola psa, możesz ukraść jeden żeton innemu graczowi. Jeżeli żetony są u 2 różnych graczy, musisz ukraść żeton od gracza znajdującego się najbliżej twojej lewej ręki.

W momencie, w którym przesuniesz się na pole psa, a posiadasz już oba żetony psa, po prostu nic nie bierzesz.

Przykład:

Przesunąłeś pionek na **pole psa**. Weź **1 żeton psa** z planszy i połóż go **obok** swojej osady.



 **Plac budowy** – kiedy się tutaj przesuniesz, wykonujesz 2 akcje: zbuduj 1 chatę (opcjonalnie) oraz odwróć wszystkie żetony lasu rewersem ku górze (obowiązkowo).

Zbuduj 1 chatę





Czy masz wszystkie surowce potrzebne do zbudowania 1 z dostępnych chat?

Jeśli tak, weź te surowce spod swojej osady i odłóż je na odpowiednie pola na planszy (jagody na pole z jagodami, ryby na pole z rybami, itd.), aby wybudować chatę.

Zabierz chatę, którą zbudowałeś i umieść ją w jednym z trzech miejsc w swojej osadzie.

Przykład:

Przesunąłeś pionek na **plac budowy**. Masz wszystkie surowce potrzebne do zbudowania tej chaty. Odłóż 2 surowce ( ) na ich pole na planszy. Weź chatę i umieść ją w jednym z trzech miejsc w swojej osadzie.



Jeżeli **nie masz wystarczającej liczby surowców** do zbudowania którejkolwiek z chat, **nie możesz umieścić w tej turze chaty** w swojej osadzie.

Możesz wybudować tylko 1 chatę na turę.

Zbudowałeś chatę w tej turze?

Jeśli tak, musisz odsłonić nową chatę (zakrytą chatę, która znajdowała się pod zbudowaną przez siebie chatą). Stos z chatami jest pusty? W takim razie tylko 2 stosy z odkrytymi chatami pozostają w grze.



Żeton psa

Żeton psa jest **jokerem**. Oznacza to, że kiedy chcesz wybudować chatę, możesz użyć żetonu psa jako jednego (któregokolwiek) z surowców potrzebnych do zbudowania chaty. **Odlóż 1 żeton psa** na pole psa i zapłać o **1 surowiec mniej**, niż jest to wymagane. Następnie umieść chatę w jednym z miejsc w swojej osadzie.

Jeżeli masz oba żetony psa, możesz podczas budowania chaty użyć obu na raz.



Odwróć żetony lasu


Zawsze, kiedy stajesz na polu placu budowy, musisz odwrócić wszystkie odkryte żetony lasu rewersem ku górze. Nie ma znaczenia, czy wybudowałeś chatę, czy nie.

Następnie musisz zamienić ze sobą pozycję 2 żetonów lasu. Upewnij się, że wszyscy widzą jak to robisz.


Za każdym razem, kiedy zbudujesz chatę, twoja osada staje się coraz większa.



Przykład:

Chcesz wybudować tę chatę, ale nie masz żadnego zęba . Zamiast tego płacisz

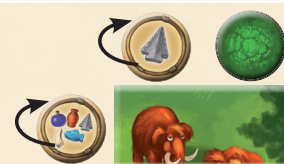
1 garnek , 1 kamienny grot  oraz

1 żeton psa  i odkładasz je na planszę. Z pomocą psa, zbudowałeś chatę bez płacenia 1 surowca (zęba). Umieść ją w jednym z miejsc w swojej osadzie.



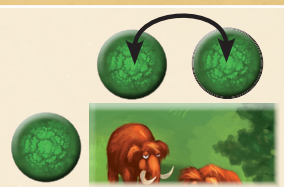
Przykład:

Odwróć wszystkie odkryte żetony lasu rewersem ku górze.



Przykład:

Zamień pozycję tych 2 żetonów lasu.



Nie zapomnij odwrócić żetonów lasu rewersem ku górze po wizycie na placu budowy. Jeżeli jednak zdarzy ci się o tym zapomnieć, to nie jest to wielki problem. Po prostu w momencie, w którym sobie o tym przypomnisz, od razu odwróć żetony (Jeżeli się przyjrzyysz, zobaczysz, że zostawiłem ci przypomnienie na planszy.)



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy zbudował 3 chatę. Jego osada jest kompletna i to on jest zwycięzcą. Gratulacje!

Marco Teubner dedykuje tę grę swojemu synowi, Paulowi.

Wydawca i twórca chcą podziękować wszystkim testerom gry za ich ciężką pracę.



MINDOK

Výhradní zastoupení v ČR a SR:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz



© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

BARD
CENTRUM GIER

Wyłączny dystrybutor w Polsce:
Bard Centrum Gier
ul. Batorego 20/17
31-135 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl

Tłumaczenie: Piotr Cebulak
Skład: Przemysław Kasztelaniec
Redakcja: Jacek Lendzioszek
Korekta: Zespół Bard