



INSTRUKCJA/RULEBOOK
WERSJA DEMO/DEMO VERSION

AUTOR GRY/GAME AUTHOR: GRZEGORZ ARABCZYK
ILUSTRACJE/ILLUSTRATIONS: PAULINA WICZANOWSKA

STOLEMĚ

Według legendy, Stolemy (kasz. Stolemě) były bardzo upartymi i kłótliwymi olbrzymami. Wszelkie konflikty rozwiązywały rzucając głazami w swoich adwersarzy. Kiedy Stolemy się kłóciły, nie zważały na nic. Burząc i niszcząc kształtowały przy okazji na nowo krajobraz Kaszub. Tam gdzie dochodziło do „wymiany stolemowych argumentów”, wzgórza zamieniały się w doliny, niewielkie potoczki stawały się rwącymi rzekami, zaś oczka wodne przemieniały się w jeziora. Stań na czele Stolemowej rodziny i poprowadź ją do zwycięstwa!

Stolem are Kashubian Giants. They are strong and feisty. They fiercely fought amongst each other, throwing huge rocks at each other as if the rocks were made of feathers. When the rocks hit the ground, they accidentally shaped the landscape of the Kashubian coast. Under their thick skin, however, they hid their kind hearts. They had families. They loved their giant wives and cared for their giant children. Our new game will allow the whole family to feel like ancient giants and wield their giant power.



ELEMENTY.....	3
PRZYGOTOWANIE GRY.....	4
KARTY POSTACI.....	5
ROZGRYWKA.....	5
ZWYCIEŻASZ W GRZE, GDY:.....	9
FAQ (POLSKA WERSJA).....	9
BOX CONTENT.....	10
GAME SETUP.....	11
STOLEM CARDS.....	12
GAMEPLAY.....	12
YOU WINNING THE GAME IMMEDIATELY WHEN:.....	16
FAQ (ENGLISH VERSION).....	16



ELEMENTY GRY

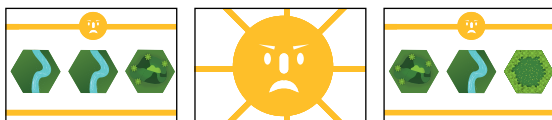
20 KART TALII TRAFIEŃ – PO 5 DLA KAŻDEGO Z GRACZY



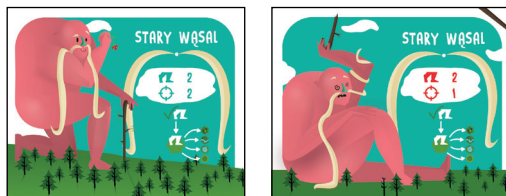
20 KART AKCJI – PO 5 DLA KAŻDEGO Z GRACZY



16 KART GNIEWU BOGÓW



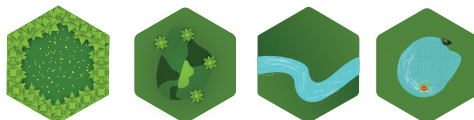
16 KART POSTACI (DWUSTRONNE)
– PO 4 NA KAŻDĄ RODZINĘ STOLEMÓW



16 KARTONOWYCH PIONKÓW POSTACI DO PORUSZANIA



20 ŻETONÓW TERENU



POLANA

WZGÓRZE

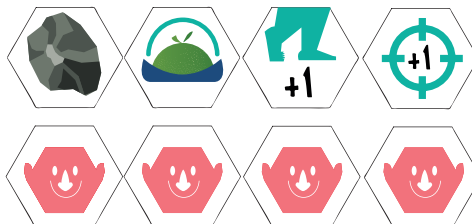
RZĘKA

JEZIORO

12 ŻETONÓW OGŁUSZENIA



16 ŻETONÓW RODZINY – PO 4 DLA KAŻDEGO Z GRACZY
(DUŻY GŁAZ, WEŁNIANA CZAPKA, SPRINT, SUPER RZUT)



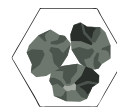
4 ŻETONY AKTYWNOŚCI
GRACZA (DWUSTRONNE)



4 ŻETONY
PUNKTACJI



8 ŻETONÓW
SKAŁ



PLANSZA + KOSTKA + KARTY POMOCY



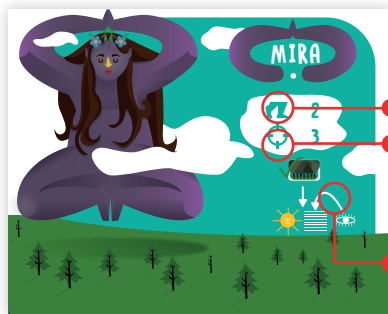
PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż planszę w zasięgu wszystkich graczy.
2. Wybierz rodzinę Stołemów, którą będziesz kierować (pozostali gracze, również wybierają swoje rodziny).
3. Dobierz 4 karty Postaci oraz pionki Postaci dla wybranej rodziny.
4. Teraz wszyscy gracze otrzymują:
 - zestaw 5 kart Akcji: 2 x Rzut Głazem, 2 x Ruch, 1 x Bogowie,
 - zestaw 5 kart Trafień: 3 x Trafienie, 2 x Pułdo,
 - zestaw 4 żetonów Rodziny,
 - żeton Aktywności,
 - żeton Punktacji,
 - kartę Pomocy,
 - jedną, losową kartę Gniewu Bogów.
5. Rozłóż wokół Planszy:
 - talię kart Gniewu Bogów,
 - pulę żetonów Terenu a także żetonów Ogłuszania i żetonów Skał.
6. Każdy z graczy wybiera swoje pole startowe, w pobliżu ręki Stołema, której kolor pasuje do wybranej rodziny.
7. Po wybraniu pola startowego ustaw na nim pionek wybranego Stołema. Pionki reszty rodziny rozstaw na polach sąsiadujących z polem startowych.
8. Grę rozpoczyna ta osoba, która jako ostatnia rzuciła głazem (lub ewentualnie losowo wybranym graczem).



KARTY POSTACI

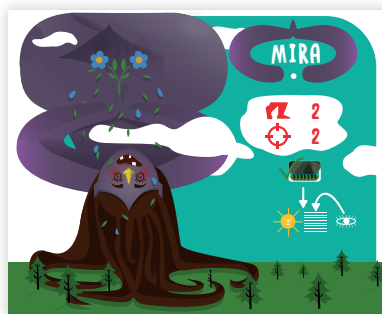
Po pierwszym trafieniu głazem Stołem zostaje Oszołomiony, a jego karta odwrócona na drugą stronę. Drugie trafienie powoduje, że Stołem zostaje Ogłuszony. Na karcie Ogłuszonego Stołema połów żeton Ogłuszenia i przewróć jego pionek na planszy.



Punkty ruchu postaci określające jak szybko i daleko może poruszać się po planszy.

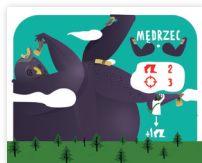
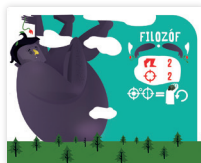
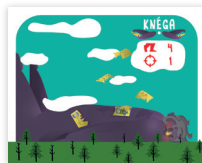
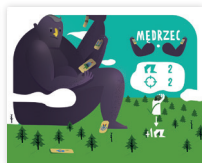
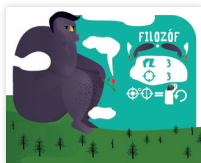
Zasięg na jaki dany Stołem może rzucić głaz.

Specjalna zdolność stołema – nie wszystkie postacie ją mają.



Druga strona karty postaci pokazuje zmianę cech stołema, który został trafiony głazem i jest Oszołomiony.

Niektóre stołemy mogą okazać się groźniejszym przeciwnikiem gdy zostaną podrażnione.



ROZGRYWKA

W pierwszej rundzie gry pierwsze trzy punkty należy pominąć.

Działania w rundzie gry:

- 1. Usuwanie żetonów Ogłuszenia:** gracze wybierają jednego ze swoich Ogłuszonych Stołemów i usuwają z niego żeton Ogłuszenia.
- 2. Przydzielenie żetonów Rodziny:** gracze kładą po jednym żetonie Rodziny (rewersiem do góry) na kartach Postaci swoich Stołemów.
- 3. Dobieranie kart Akcji i kart Trafień:** gracze dobierają karty tak, aby mieć ponownie po 5 kart każdego rodzaju na ręku.
- 4. Akcje graczy:** gracze po kolei wykonują po jednej Akcji, aż do momentu kiedy nikt nie może już wykonać żadnego działania.

Usuwanie żetonów Ogłuszenia

Po ogłuszeniu Stołema, jego pionek na planszy zostaje przewrócony.

Każdy gracz usuwa żeton Ogłuszenia z jednego wybranego Stołema i podnosi jego znacznik, leżący na planszy na polu, na którym upadł – Stołem ten może ponownie poruszać się, rzucać głazem itd.

Jeżeli na planszy pozostanie jakaś leżąca postać oznacza to, że ogłuszona i zmęczona walką, nie będzie już brała udziału w stołemowej kłótni – jej pionek i karta postaci są usuwane z gry.



Przydzielenie żetonów Rodziny

Każdy gracz kładzie po jednym żetonie Rodziny (rewersesem do góry) na każdej karcie Postaci swoich Stołemów. Jeżeli w dalszej części rozgrywki stracisz Stołema, żetony Rodziny rozmieszczasz na kartach postaci tak, aby były maksymalnie rozłożone:

- przy 3 stołemach połóż 2 żetony na jednej postaci i po 1 żetonie na pozostałych dwóch kartach.
- przy 2 stołemach rozkład żetonów to 2 i 2.
- przy 1 przytomnym stolemie wszystkie żetony Rodziny połóż na jego karcie.

Każdy z żetonów może być wykorzystany tylko raz na rundę – po użyciu jego zdolności zdejmij go z karty postaci swojego Stołema.



Duży Głaz – należy go użyć przed wykonaniem Rzutu Głazem. Jeśli rzut był celny, trafiony stołem jest nie tylko Oszołomiony ale również od razu Ogłuszony (otrzymuje żeton Ogłuszenia).



Wełniana czapka – chroni przez efektami trafienia głazem.



Sprint – dodaje dodatkowy Punkt Ruchu do wykorzystania w danej akcji.



Super Rzut – pozwala Rzucić Głazem o 1 pole dalej niż wynika to z Zasięgu naszego Stołema.

Dobranie kart Akcji i kart Trafień

Każdy gracz dobiera na rękę startowy zestaw kart Akcji : 2 x Rzut Głazem, 2 x Ruch, Bogowie.

Gracze odkrywają użyte w poprzedniej rundzie karty Trafień po czym pierwszy gracz dobiera jedną z nich na rękę. Następnie robi to osoba po jego lewej itd. aż wszyscy gracze będą mieli ponownie 5 kart Trafień. Gracz, który ma dobrać kartę Trafienia a ma już 5 kart na ręku nie dociąga kolejnej karty.

Akcje graczy

Aby wykonać jakąkolwiek Akcję, najpierw odłóż z ręki jedną, wybraną kartę Akcji i połóż zakrytą na, wspólnym dla wszystkich graczy, stosie kart odrzuconych.

Następnie wybierz inną kartę Akcji z ręki, połóż ją przed sobą odkrytą i wybierz Stołema, który będzie tą Akcją wykonywał. W grze masz do dyspozycji 3 akcje:

- RUCH
- RZUT GŁAZEM
- BOGOWIE

Po wykonaniu Akcji obróć swój żeton Aktywności na stronę (ze znakiem klepsydry) i przekaz kartę właśnie wykonanej Akcji dowolnemu graczowi, o ile tylko leżący przed tą osobą żeton Aktywacji nie jest obrócony (klepsydrą do góry). Gracz, któremu przekazałeś kartę, dołączają do swoich kart Akcji i rozpoczyna swoją rundę gry. Jeśli, w momencie przekazywania karty, wszyscy gracze mają już obrócone żetony Aktywności, wtedy żetony pozostałych graczy są ponownie obracane na stronę bez znaczka klepsydry.



Gracze wykonują na zmianę swoje akcje tak długo, aż nikt nie ma możliwości wykonania żadnego działania, bo nie posiada już 2 kart Akcji (jedną do odrzucenia i drugą do zagrania), lub posiadane Akcje nie mogą być wykonane (na przykład gdy posiadasz 2 akcje Rzutu Głazem ale żaden z przeciwników nie jest w zasięgu Twojego Stołema).



W sytuacji gdy kartę Akcji otrzymuje gracz, który nie może wykonać Akcji ale wciąż są gracze, którzy mogą to zrobić, taki gracz po prostu obraca swój żeton Aktywności na stronę z ikonką klepsydry, po czym, bez przekazywania karty, wskazuje osobę, która ma działać jako następna.

W grze dwuosobowej, gracze nie używają żetonów Aktywności.

Gracz, który jako ostatni otrzymał kartę Akcji zostaje Pierwszym Graczem w następnej rundzie gry.

RUCH:



Stolem może poruszyć się maksymalnie o tyle pól ile wynosi jego Ruch. Można poruszać się przez pola zajęte przez inne postacie ale nie można się na takim polu zatrzymać.

Niektóre pola na planszy oraz położone na niej w czasie gry żetony Terenu, wpływają na poruszanie się postaci.

Jezioro – wejście na to pole kosztuje 2 punkty ruchu.

Polana – wejście na to pole kosztuje 0 punktów ruchu

Rzeka – nie wpływa na ruch postaci ale ma specjalne zasady pojawiania się na planszy.

Wzgórze – stolem może, w czasie swego ruchu, „przeskoczyć” na dowolne, inne wzgórze na planszy, płacąc za to 1 punkt ruchu.

Ludzka wioska – nie wpływa na ruch postaci ale gdy na koniec rundy jakkolwiek postać stoi na tym polu, zostaje Oszołomiona (jeśli jeszcze nie była) oraz Ogłuszona.

Pola, na których leży Ogłuszony stolem, lub pola z stolem zamienionym w Skatę są w czasie ruchu niedostępne.

Na potrzeby Ruchu pola różnych terenów, umieszczone na planszy, jak i żetony Terenów, działają identycznie.

RZUT GŁAZEM:



Wskaż wrogiego Stolema, w zasięgu rzutu swojej postaci. Potasuj posiadane karty Trafienia, po czym losowo wybierz jedną z nich i odłóż (zakrytą) na wspólnym stosie kart odrzuconych.

Następnie ponownie wylosuj jedną kartę Trafienia i odkryj ją. Jeżeli jest to karta Trafienie oznacza to, że Twój Stolem dobrze wycelował głazem. Jeżeli wyciągnęłaś Pudło, to rzucony przez nas głaz wylądował gdzieś obok celu.



PUDŁO



TRAFIENIE

Wylosowaną kartę, określającą efekt naszego rzutu, przekazaj graczowi, do którego należy zaatakowany przez Stolem. Gracz kierujący zaatakowaną postacią musi wtasować przekazaną kartę do swojej tali Trafienia.

Zawsze możesz podejrzeć swoje karty Trafień (wyjątkiem jest moment kiedy wykonujesz Rzut Głazem).

Efekty Trafienia

Jeśli stolem został trafiony po raz pierwszy w czasie gry, zostaje on Oszołomiony a jego karta jest odwracana na drugą stronę.

Jeśli jest to kolejny już cios głazem, przyjęty przez tego stolema, wtedy zostaje on Ogłuszony, na jego kartę kładziemy żeton Ogłuszenia, zaś pionek jego postaci przewracamy na polu, na którym stał w momencie trafienia.



Żeton Terenu

Każdy rzut głazem, zarówno celny jak i niecelny, zmienia teren na którym wylądował głaz.

- W przypadku Trafienia gracz, którego Stolem był celem rzutu, wybiera z puli jeden z dostępnych żetonów Terenu i kładzie go (stroną bez obwódki) na tym polu.
- W przypadku Pudła rzuć kostką, aby ustalić sąsiednie pole, na którym wylądował głaz. Właściciel zaatakowanego Stolema wybiera i kładzie na wylosowanym polu wybrany żeton Terenu (stroną bez obwódki).



Wynik na kostce wskazuje, na które pole spadł głaz

Jeśli na danym polu leży już żeton Terenu, odkłóń go z powrotem do puli i dołóż na planszę nowy, wybrany żeton Terenu. Ponieważ lądujący głaz zawsze zmienia pole, na którym wylądował, nie możemy wybrać tego samego terenu, który właśnie został odrzucony.

Uwaga! – żeton Rzeki można położyć jedynie na polu, które sąsiaduje z innym polem zawierającym Jezioro lub Rzekę – może to być teren na planszy lub inny żeton Terenu (Rzeka/Jezioro) dołożony wcześniej.

Jeżeli głaz wylądował na Ludzkiej Wiosce, wściekły bogowie natychmiast każą zsyłać karę na rzucającego Stolema. Zostaje on Oszołomiony (jeśli jeszcze nie był) oraz Ogłuszony.

BOGOWIE

Dzięki tej Akcji gracz może:

- dobrać kolejną kartę Gniewu Bogów (maksymalna ilość kart to 2)

- wymienić jedną z posiadanych kart Gniewu Bogów
- zagrać kartę Gniewu Bogów

Dobieranie kart Gniewu Bogów



Na starcie każdy z graczy posiada jedną kartę Gniewu Bogów. Dzięki zagranie tej Akcji możesz dobrać na rękę drugą taką kartę.

Wymiana karty

Odrzuć 1 kartę (jest ona z powrotem wtasowywana do talii kart Gniewu Bogów) po czym dobrać górną kartę z talii.

Zagranie karty

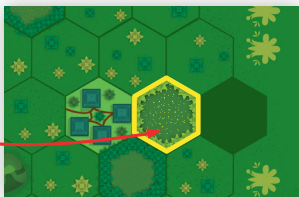
Bogowie bardzo nie lubią, gdy kłócące się Stolemy zmieniają wygląd krainy i potrafią za karę zamieniać najbardziej krewkie Stolemy w Skałę.

Gdy na planszy leży zestaw żetonów Terenu, odpowiadający temu, jaki pokazany jest na Twojej karcie Gniewu Bogów, użyj akcji Bogowie i zagraj tę kartę i wskazując bogom, która to rodzina stolemów najbardziej „rozrabiając” przyczyniła się do zmian krajobrazu.



Gracz, który kieruje „rozrabiającą” rodziną, wybiera jedną z swoich postaci zaś ta jest przemieniana przez rozgniewane bóstwa w Skałę. Karta oraz pionek wybranego Stołema jest usuwany z gry zaś w miejscu gdzie stał na planszy, umieszczany jest żeton Skały.

Żetony Terenu, wskazane w momencie zagrania karty Gniewu Bogów, obraca się na stronę z obwódką i nie mogą już zostać wykorzystane do zagrania kolejnych kart tego typu.



Uwaga ! - przy zagrywaniu Gniewu Bogów nie można skorzystać z już umieszczonych na planszy jezior, rzek, polan, czy wzgórz. Stworzyli je bogowie, więc nie powodują ich irytacji. Zatem przy sprawdzaniu karty Gniewu Bogów bierzemy pod uwagę jedynie żetony Terenu, umieszczone na planszy w czasie gry i leżące stroną bez obwódki.

Skutecznie zagrana kartę Gniewu Bogów umieść obok swoich kart Postaci. Zagranie 3 kart Gniewu Bogów jest jednym z sposobów na zwycięstwo w grze. Jeśli zagrałeś jedną, posiadaną kartę Gniewu Bogów, wtedy natychmiast (poza jakimikolwiek Akcjami) dobrać nową kartę.

ZWYCIĘZASZ NATYCHMIAST, GDY:

- W wyniku celnych Rzutów Głazem, wrogie Stołemy zostały Ogłuszone odpowiednią ilością razy.
 - Przy 2 graczach należy 3 razy doprowadzić do Ogłuszenia.
 - Przy 3 graczach należy zrobić to 4 razy.
 - Przy 4 graczach należy zrobić to 5 razy.

Kolejne Ogłuszenia zaznacza się za pomocą żetonu Punktacji, na torze punktacji, umieszczonym na planszy.

- Zagrałeś/aś 3 karty Gniewu Bogów.
- Gra kończy się także gdy, w wyniku Rzutu Głazem, musisz położyć na planszy kolejny żeton Terenu, ale nie możesz tego zrobić gdyż ich pula już się wyczerpała, lub gdy zostały jedynie żetony Rzeki a nie możesz ich położyć na polu, na którym wylądował Głaz. W takim przypadku zwycięzcą zostaje ta Stołemowa rodzina, która w tym momencie ma najwięcej stojących (nieogłuszonych) postaci na planszy.
- Gra kończy się zwycięstwem oczywiście także wtedy, gdy na koniec rundy, jedynie członkowie Twojej Stołemowej rodziny, stoją na planszy (ogłuszone postacie się nie liczą).

Życzymy udanego Rzucania Głazami i skutecznego ukrywania się przed Gniewem Bogów.

FAQ

P: Co zrobić w sytuacji gdy głaz ma wylądować poza planszą?

O: Losujemy pole, na którym ma wylądować, tak długo, aż wskazane zostanie miejsce na planszy.

P: Gra się kończy z powodu zagrania na planszę wszystkich żetonów Terenu, a 2 lub więcej graczy ma taką samą liczbę przytomnych Stołemów na planszy. Kto zwyciężył?

O: Należy sprawdzić która rodzina ma najmniejszą liczbę Oszołomionych Stołemów (z obróconymi kartami postaci). Gdy i w tym przypadku nie ma rozstrzygnięcia gra kończy się remisem.

P: Czy pierwszym graczem w nowej rundzie ma być gracz, który ostatni otrzymał kartę i wykonał Akcję, czy wystarczy samo otrzymanie karty?

O: Bierzemy pod uwagę jedynie kto ostatni otrzymał kartę, pomimo że być może gracz ten nie mógł już wykonać żadnej Akcji.

P: Czy jest jakiś sposób na przywrócenie Oszołomionego Stołema do zdrowia?

O: Nie, raz Oszołomiony Stołem, zostaje Oszołomiony do końca gry



BOX CONTENT

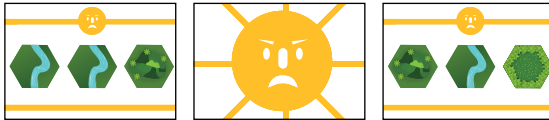
20 HIT OR MISS CARDS – 5 FOR EACH PLAYER



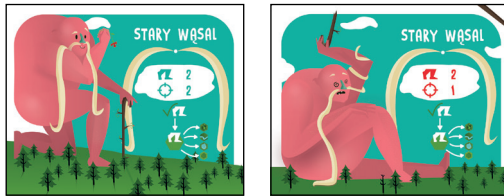
20 ACTION CARDS – 5 FOR EACH PLAYER



16 GODS' DISAPPROVAL CARDS



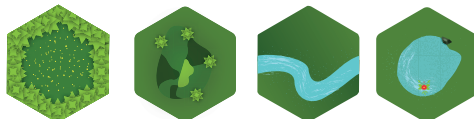
16 STOLEM CARDS (DOUBLE-SIDED)
– 4 PER EACH FAMILY



16 CARDBOARD STOLEM GAME PIECES



20 TERRAIN TOKENS



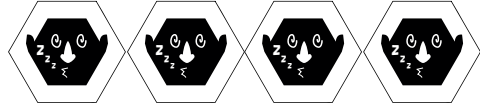
THE CLEARING

THE HILL

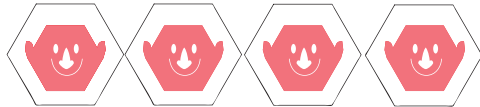
THE RIVER

THE LAKE

12 KNOCKED SILLY TOKENS



16 FAMILY TOKENS – 4 FOR EACH PLAYER
(THE BOULDER, WOOL CAP, SPRINT, SUPER THROW)



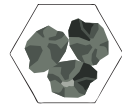
4 ACTIVITY TOKENS
(DOUBLE-SIDED)



4 POINT
TOKENS



8 ROCK
TOKENS

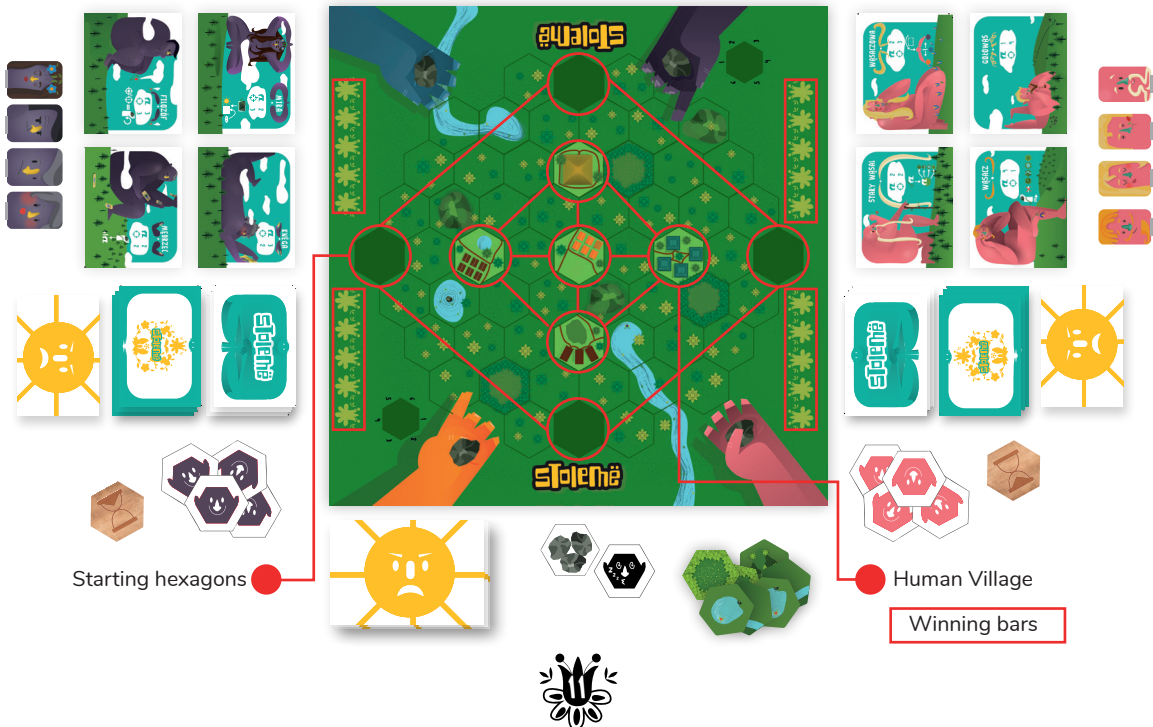


GAMEBOARD + DICE + GUIDE CARDS



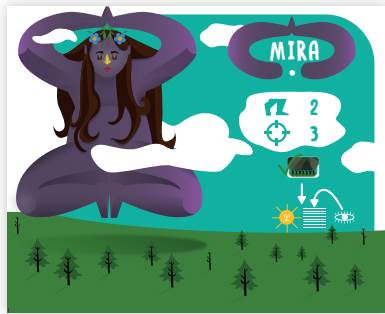
GAME SETUP

1. Place the gameboard within the reach of all players.
2. Choose your Stolem family.
3. Choose 4 Stolem cards and their game pieces from the Stolem family of your choice.
4. Each player gets:
 - 1 set of 5 Action cards: Rock throw x2, Move x2, Gods x1
 - 1 set of 5 Hit or Miss cards: Hit x3, Miss x2
 - 4 Family tokens
 - 1 Activity token
 - 1 Point token
 - 1 Guide card
 - 1 randomly drawn Gods Disapproval card
5. Around the gameboard put:
 - Gods' Disapproval deck
 - Terrain tokens, Knocked silly tokens and Rock tokens
6. Every player chooses 1 starting hexagon. Every player chooses starting Stolem and puts his/her Stolem game piece on the starting hexagon.
7. The rest of the Stolem family is placed on the adjacent hexagons.
8. How to choose the first player? The person who most recently threw rocks at other giants starts the game. Or, jokes aside, you can roll the dice and choose the best score.



STOLEM CARDS

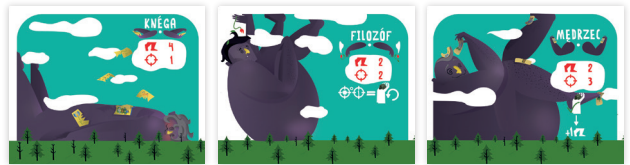
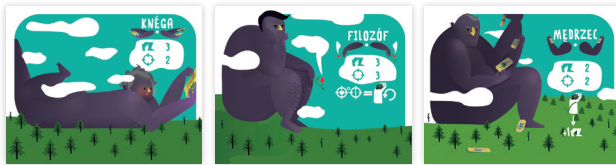
After first hit a Stolem is Dazed and his/her card is turned over.
After second hit a Stolem is Knocked silly. Put the Knocked silly token on his/her card.



- Movement points – which show how far your Stolem can go.
- Range – which shows how far your Stolem may throw the rock.
- Special ability of your Stolem. (Not every character has it).



The back side of the card shows how the Stolem's statistics change, after he/she is hit with the first Rock.
Some of the Stolems may be even more dangerous when hit.



GAMEPLAY

In the first round points 1-3 are omitted.

Game round order:

- 1. Removing the Knocked silly tokens:** Players choose one Knocked sillyned Stolem (from their characters) and remove the Knocked silly token from the Stolem card.
- 2. Placing the Family tokens:** Players put 1 Family token (face down) on every Stolem card.
- 3. Drawing Action and Hit or Miss cards:** Players draw cards, always maintaining 5 of each type on hand.
- 4. Player Actions:** Every player performs one Action, until no more Actions can be performed.

Removing the Knocked silly tokens

After the Stolem is Knocked silly, his/her game piece is knocked over.

Each player chooses one of his/her Knocked sillyned Stolems, removes the Knocked silly token from the Stolem card and returns the Stolem game piece to the upright position. Your Stolem may now move and throw rocks normally.

If (after removing the Knocked silly tokens) there is any Stolem left Knocked sillyned on the gameboard, this Stolem will not be able to take part in any quarrel. This Stolem's game piece and Stolem card are now removed from the game.



Placing Family tokens – once per game round

Each player puts one Family token (face down) on each Stolem card in the Stolem family. If, in future rounds, you lose any of your Stolems, the Family tokens need to be placed on other Stolems:

- When you have 3 Stolems left in a Family, put 2 Family tokens on 1 Stolem card and divide 2 remaining tokens between 2 other Stolems
- When you have 2 Stolems left, put 2 Family tokens on 1 Stolem card and 2 on the other Stolem card
- When you have 1 Stolem left, put all Family tokens on his/her card.

Each Family token may be used once per round. After using its ability, discard the token. You will receive it the next round.



The Boulder - a Stolem may use it before a Rock Throw. If the Boulder hits a Stolem's adversary, then the adversary is not just dazed but immediately Knocked sillyned (player whose Stolem was hit with The Boulder must immediately put the Knocked silly token on the Stolem card).



Wool cap – The Stolem uses it to protect its head from thrown Rock effects.



Sprint – The Stolem gets an additional Movement point to be used during the current Action.



Super Throw – The Stolem throws the rock 1 hexagon further than his/her assigned range.

Drawing the Action and Hit or Miss cards

Every player takes Action cards set: Rock Throw x2, Move x2, Gods x1

The Hit or Miss cards, which were used in the previous round, are revealed (face up). The first player chooses

one of them and adds it to his/her hand. The next to choose a card is the player on his/her left and so on, until all players have 5 Hit or Miss cards in their hands.

If a player has 5 cards in hand, he/she may not draw more cards.

Players Actions

To perform an Action, discard one of the Action cards (face down) to the discarded pile. All players discard the cards into the same pile.

After discarding, choose an Action card (currently in your hand) and put it face up in front of you. Choose the Stolem who will perform this Action.

There are 3 available Actions in game:

- MOVE
- ROCK THROW
- GODS' ACTION

Once you have performed the Action, turn the Activity token to the Hourglass side and pass this Action card to any player of your choice (this player's Activity token cannot be on the Hourglass side). Now, the player who took the card from you, puts it in their hand and starts his/her turn. If, while passing the Action card, all the players have Activity tokens set to the Hourglass side, they (except for the one who passed the card) turn them back over.



Players perform their actions until no further Actions are available (a player needs to have at least 2 Action cards in their hand, one to play, the second to discard) or the Action that a player has in their hand cannot be performed (i.e. you have 2 Rock Throw Actions in your hand, but none of your adversaries is in your range).



If the Action card goes to a player who cannot perform any more Actions, that player can turn his/her Activity token (Hourglass side up) and point at the next player to perform the Action (without passing the cards further).

In a two player game, you do not use Activity tokens!

The player who last received an Action card will be the first player in the next round.

MOVE:



Every Stolem has his/her movement points assigned on the Stolem card. A Stolem can move as far as the movement points allow. A Stolem may pass through occupied hexagons but may not stop.

Some hexagons on the gameboard (as well as some Terrain tokens placed on the gameboard) affect the Stolem's movement.

The Lake – If the Stolem wants to cross the Lake, it will cost 2 Movement points.

The Clearing – Crossing the Clearing costs no Movement points.

The River – Doesn't affect the Stolem's movement but there are special rules applied to it.

The Hill – While moving, a Stolem may jump from one Hill to any another Hill and pay 1 Movement point

Human Village – Stepping into the Human Village won't affect Stolem's movement, but if the Stolem stays in the Village at the end of the round, he/she will get Knocked silly (if the Stolem was already Knocked silly – nothing happens).

Hexagons which are occupied by Knocked sillyned Stolems or Stolems who have turned to rock may not be crossed! Terrain tokens and gameboard terrain works in the same way when it comes to movement.

ROCK THROW:



Point at an adversary within your throwing range. Shuffle the Hit or Miss deck. Draw one card and place it (face down) on the discard pile.

Now, randomly choose another Hit or Miss card (currently in your hand) and reveal it to all players. If you draw a Hit card, it means your Stolem aimed correctly and hit the other Stolem. If you draw a Miss card, it means the Rock missed the target and hit the ground.



MISS



HIT

After using the Hit or Miss card, pass it to your adversary, who will put it in their hand.

You can always peek and check your Hit or Miss deck. The only moment in the game when you may not peek is when you use the Rock throw.

Hit effect

If your Stolem is hit for the first time, he/she is only dazed and the Stolem card is turned over.

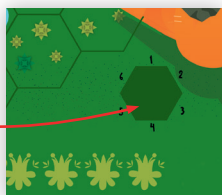
If your Stolem gets hit for the second time, he/she is Knocked sillyned and the game piece of this Stolem is knocked down and the Knocked silly token is placed on a Stolem card.



Terrain tokens

Every Rock throw, no matter if it hits or misses, affects the Terrain on which the Rock landed.

- If your Stolem is hit, you pick the Terrain token and place it on the board, outlined side down.
- If your Stolem is missed, you need to roll a die to check which adjacent hexagon was deformed by your adversary's rock. Then you pick the Terrain token and place it on the board, outlined side down.



Die roll indicates on which hexagon the Rock landed.

If, on the hexagon that is hit by a Rock, there is a Terrain token, remove it and replace it with a terrain token of your choice. Every hit transforms the Terrain differently, so you may not replace one Terrain token with a Terrain token of the same kind.

Note! The Terrain token with the river on it may only be placed on the hexagon adjacent to a lake or river. It does not matter if it is a gameboard hexagon or token.

If the rock landed in the Human Village, the Gods are disappointed with your behavior and they Daze and Knocked silly your Stolem.

GODS

As a result of this Action, a player is allowed to:

- draw a new Gods' Disapproval card (you can have a maximum of 2 such cards in your hand)
- Exchange one Gods' Disapproval card from your hand

- play the Gods' Disapproval card

Drawing the Gods' Disapproval card



At the beginning of the game, each player gets a Gods' Disapproval card. After playing a Gods' Action, you may draw another Gods' Disapproval card.

Exchanging the Gods' Disapproval cards

Discard a Gods' Disapproval card from your hand (it is reshuffled back into the deck), then draw the top card from this deck.

Playing the Gods' Disapproval cards

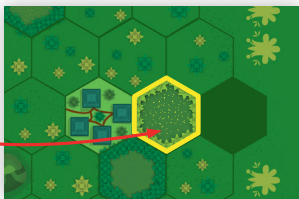
Gods do not approve of the Stolems' quarrels and how these quarrels change the landscape. When they get really angry, they may even turn the misbehaving Stolems into Rocks.

If there is a Terrain token set on the gameboard matching the set from the Gods' Disapproval deck, you may use the Gods' Action to determine which Stolem's family has been "naughtiest" in changing the Terrain most significantly.



The player at the head of the “naughty” family must choose one Stolem and the Gods change him/her into a Rock. The Stolem card and his/her game piece is removed from the game board and the Rock token is placed on this hexagon.

After playing the Gods’ Disapproval card, the Terrain tokens revealed while playing the card are now turned over (outlined-side up).



Note! When playing Gods’ Disapproval cards, you only consider the Terrain tokens placed on the map during the game (the ones with the outlined-side down). Terrain which is a permanent part of the gameboard is excluded.

If playing the Gods’ Disapproval card was successful and the Gods show their disapproval, place the card next to your Stolem family. If this was your only Gods’ Disapproval card, immediately draw another. Playing 3 Gods’ Disapproval cards is one of three ways of winning the game.

YOU WINNING THE GAME IMMEDIATELY WHEN:

• **1st winning condition:** You have Knocked sillyned your adversaries:

- 3 times when playing the 2-player version
- 4 times when playing the 3-player version
- 5 times when playing the 4-player version

Everytime a Stolem is Knocked silly, mark it with a Point token on the Winning bar on the gameboard.

• **2nd winning condition:** You played 3 Gods’ disapproval cards.

• **Note!** If any player uses the Rock throw Action and have to put down a Terrain token, but there are no Terrain tokens left, the game is also over. Or, if there are only river Terrain tokens left and there are no available hexagons to put the river on, the game is also over. In both of these cases, the winning Stolem Family is the Family with the most Stolem standing (not Dazed or Knocked silly).

• **3rd winning condition:** Only your Stolem Family is left on the gameboard.

Enjoy your Boulder Throwing and may the Gods grace you!

FAQ

Q: What happens if my rock landed outside the gameboard hexagons?

A: You need to continue rolling the dice until a hexagon on the map is indicated

Q: What if, after playing all Terrain tokens, two or more players have the same number of Stolems standing? Who wins?

A: You need to check which Stolem family has the least number of Dazed Stolems. If the number of Dazed Stolems is also the same, then we call it a tie.



Q: Who is the first player? The player who got the last Action card or the player who got the card and performed an Action?

A: The player who got the last Action card. Action isn’t required.

Q: Is there any way to return a Dazed Stolem to its original health?

A: No, once the Stolem is Dazed, he/she remains Dazed until the end of the game.