

Michael Tummelhofer

EPOKA KAMIENIA



Epoka

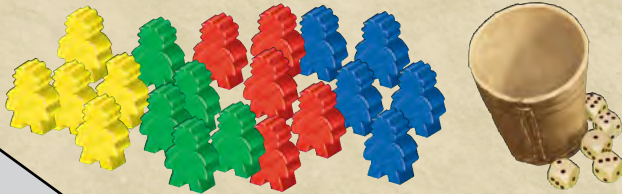
Zawartość

- 1 plansza
- 4 plansze graczy
- 58 drewnianych surowców
- 40 drewnianych pionków ludzi
- 8 znaczników w 2 rozmiarach
- 53 żetony żywności
- 28 żetonów budynków
- 18 żetonów narzędzi
- 1 figurka pierwszego gracza
- 36 kart cywilizacji
- 7 kości
- 1 skórzany kubek
- 1 arkusz informacyjny

1. Połóżcie **planszę** na środku stołu.

2. Posegregujcie **żetony żywności** według wartości i ułóżcie je w stosy **na terenach łowieckich**.

13. Wybierzcie **rozpoczynającego gracza**, który weźmie figurkę pierwszego gracza i zacznie grę zgodnie z opisem ze strony 4.



12. **Pozostali ludzie** (5 w każdym kolorze) trafiają obok planszy, pełniąc funkcję **ogólnych zasobów**. W tym samym miejscu proszę także położyć **7 kości oraz kubek**.

miejsce do odkładania narzędzi



poła budynków

miejsce do odkładania kart cywilizacji oraz podsumowanie punktacji końcowej

orientacyjne zestawienie wygranych wraz z wartościami punktów za surowce

11. Każdy gracz bierze **1 planszę gracza**. Umieszcza na niej **5 ludzi** w swoim kolorze oraz **12 żywności**. Plansze graczy służą do trzymania elementów gry, monitorowania zasobów uczestników oraz obliczania punktacji końcowej.

10. Każdy gracz wybiera kolor i **po jednym znaczniku** w tym kolorze na polu „0” **toru żywności** (lewy, dolny róg planszy) i **toru punktacji** (lewy, górny róg planszy).



kamienia

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

3. Ułóżcie 28 bali drewna w lesie.

4. Ułóżcie 18 kostek cegieł w gliniankach.

5. Ułóżcie 12 kostek kamienia w kamieniołomie.

6. Ułóżcie 10 sztabek złota w rzece.

7. Podzielcie narzędzia według wartości $\frac{1}{2}$ i $\frac{3}{4}$, a następnie ułóżcie je w dwa stosy na polach obok wytwórcy narzędzi.

9. Pomieszajcie żetony budynków i ułóżcie je w 4 zakryte stosy po 7 budynków każdy. W grze 4 – osobowej ułóżcie wszystkie 4 stosy **na planszy**, w grze 3 – osobowej ułóżcie 3 stosy i wreszcie w grze 2 – osobowej ułóżcie 2 stosy. Wszystkie niepotrzebne stosy wracają do pudełka. Odkryjcie wierzchni **żeton budynku** każdego stosu.

8. Potasujcie karty cywilizacji i ułóżcie w postaci zakrytej talii obok planszy. Dociągnijcie 4 **wierzchnie karty** (dla 2, 3 lub 4 graczy) i ułóżcie je na 4 **polach**, kolejno, od prawej do lewej strony.

Omówienie rozgrywki

W grze Epoka kamienia uczestnicy żyją w owych czasach dokładnie tak, jak żyli w nich nasi przodkowie. Zbierają drewno, odlupują kamienie i wymywają złoto z rzeki. Prowadzą swobodny handel rozbudowując swoje wioski i osiągając tym samym wyższy poziom cywilizacyjnego rozwoju.

Rywalizują ze sobą o żywność w prehistorycznych czasach, wykorzystując tak szczęście, jak i umiejętności planowania.

Przebieg rundy

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

1. Gracze ustawiają swoich ludzi na planszy.
2. Gracze wykonują akcje ustawionych ludzi.
3. Gracze żywią swoich ludzi.

1. Gracze ustawiają swoich ludzi na planszy.



na każdym kółku może stać 1 człowiek

Rozpoczyna pierwszy gracz. Musi on ustawić 1 lub więcej spośród swoich ludzi w jednym miejscu planszy. Po nim działa następna osoba w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Ona również musi ustawić 1 lub więcej ludzi w jednym miejscu planszy. Czynności te powtarza się idąc wokół stołu, dopóki wszyscy uczestnicy nie umieszczą wszystkich posiadanych ludzi na planszy. Liczba kółek przy danym miejscu wskazuje ilość ludzi, jaką można tam umieścić, zanim to miejsce się zapełni. Pas nie jest dozwolony, dopóki na planszy są wciąż wolne miejsca dla ludzi. Gracze nie wolno dodawać ludzi do miejsc przy których ma już jakichś swoich ludzi. Gdyby na przykład Czerwony gracz umieścił 4 ludzi w lesie, nie mógłby w dalszej części tej samej rundy dołożyć do lasu żadnych kolejnych pionków, nawet, gdyby były tam jakieś wolne kółka.

wytwórca narzędzi 1 człowiek



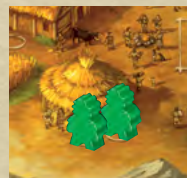
Ilu ludzi można ustawić na polach?

Wytwórca narzędzi

Można tu ustawić **dokładnie 1 człowieka**.

Przykład: Niebieski stawia przy wytwórcy narzędzi 1 człowieka. Teraz to miejsce uważa się za zajęte.

chata 2 ludzi

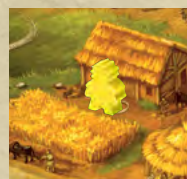


Chata

Można tu ustawić **dokładnie dwóch ludzi tego samego gracza**.

Przykład: Zielony stawia przy chatce 2 ludzi (jeśli ktoś decyduje się na chatę, musi przy niej ustawić 2 pionki ludzi). Chata jest teraz pełna.

pole uprawne 1 człowiek



Pole uprawne

Można tu ustawić **dokładnie 1 człowieka**.

Przykład: Żółty stawia przy polu uprawnym 1 człowieka, co oznacza, że od tej chwili to miejsce jest pełne.

polowanie dowolna ilość ludzi



Polowanie

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

zdobywanie surowców do 7 ludzi



Las, glinianka, kamieniołom oraz rzeka

Przy każdym z tych miejsc mieści się łącznie **7 ludzi**.

Przykład: W lesie stoją już 4 pionki ludzi Czerwonego. Żółty umieszcza tam 2 swoich ludzi, podnosząc liczbę pionków do 6. Wreszcie 1 człowieka stawia Niebieski. Oznacza to, że przy lesie stoi komplet 7 ludzi, a miejsce uważa się za pełne!



Glinianka, kamieniołom oraz rzeka działają na identycznych zasadach.



Karty cywilizacji

Na **każdej** karcie można ustawić **dokładnie 1 człowieka**. Karty wolno zajmować w dowolnej kolejności.

Przykład: **Czerwony** stawia 1 człowieka na drugiej karcie cywilizacji. Od tej chwili uznaje się ją za zajęętą. Pozostałe 3 karty cywilizacji mogą zostać zajęte przez tego samego lub innych graczy.



Budynki

Na **każdy** budynek może przypadać **dokładnie 1 człowiek**. Budynki wolno zajmować w dowolnej kolejności.

Przykład: **Żółty** stawia pionek przy trzecim budynku. Ten budynek uznaje się od tej chwili za zajęty. Pozostałe 3 budynki mogą zająć tak inni uczestnicy, jak i **Żółty** gracz.

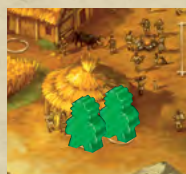
Przykład jednej kolejki ustawiania ludzi w porządku: **Czerwony** (pierwszy gracz), **Niebieski**, **Zielony**, **Żółty**.



Czerwony ustawił 1 człowieka na konkretnej karcie.



Niebieski ustawił 5 ludzi na polowaniu.



Zielony ustawił 2 ludzi przed chatą.



Żółty ustawił 1 człowieka na wskazanym budynku.

Ze względu na unikalne zasady ustawiania ludzi przy różnych miejscach często się zdarza, że jeden lub więcej graczy nie dysponuje już żadnymi pionkami, podczas gdy inni wciąż je mają. Druga faza rozpoczyna się w momencie, gdy żaden z uczestników nie jest w stanie wystawić jakichkolwiek nowych figurek ludzi (ponieważ wszystkie już wystawił lub dlatego, że brakuje dozwolonych miejsc, gdzie mógłby je wystawić).

2. Gracze wykonują akcje ustawionych ludzi.

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



Jakie działania przeprowadza gracz w poszczególnych miejscach?



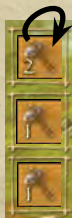
Wytwórca narzędzi

Za tę akcję uczestnik bierze żeton 1 nowego narzędzia. Jeśli nie posiada jeszcze żadnych narzędzi bierze narzędzie o wartości 1 i układa je stroną z cyfrą 1 do góry na jednym z pól narzędzi swojej planszy gracza.

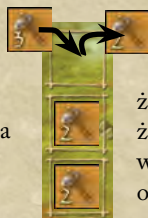
Biorąc kolejne narzędzia wykonuje następujące działania:



przy 2gim i 3cim narzędziu układa żetony o wartości 1 na dwóch wolnych polach narzędzi



przy narzędziach od 4tego do 6tego odwraca żetony z 1 na stronę z 2



przy narzędziach od 7mego do 9tego zastępuje żetony o wartości 2 żetonami o wartości 3 i wreszcie przy narzędziach od 10tego do 12tego odwraca żetony na stronę z 4

Zastosowanie: Każdego żetonu narzędzia wolno użyć tylko raz na rundę celem podwyższenia rzutu kością podczas polowania oraz pozyskiwania surowców. Narzędzie musi zostać całkowicie wykorzystane podczas danej akcji. Przykładowo gracz nie mógłby w jednej akcji skorzystać z 2 „punktów” narzędzia o wartości 4 i zachować pozostałych 2 punktów na inną akcję. Graczowi wolno dodać do rzutu kością dowolną liczbę narzędzi – ogranicza go tylko stan posiadania. Aby zaznaczyć, że dane narzędzie zostało wykorzystane, uczestnik obraca jego żeton o 90 stopni. Przykłady stosowania narzędzi znajdują się w podpunktach dotyczących polowania oraz zdobywania surowców (na stronie 6).



Nowe narzędzie

Gracz może użyć każdego narzędzia raz na turę.

chata 1 - dodatkowy pionek człowieka



Chata

Za tę akcję uczestnik bierze z ogólnych zapasów 1 dodatkowy pionek człowieka w swoim kolorze. Zapewnia mu to dodatkowego człowieka na czas wszystkich kolejnych rund.

Przykład: **Zielony** ustawił 2 ludzi na chacie. Zabiera ich pionki z chaty oraz zielony pionek człowieka z ogólnych zapasów i umieszcza wszystkie 3 na swojej planszy gracza.

pole uprawne - zwiększa produkcje żywności gracza



Pole uprawne

Uczestnik zabiera figurkę swojego człowieka z powrotem na planszę gracza i przesuwa swój znacznik o 1 pole w górę toru żywności. Tym samym zwiększa produkcję żywności, co będzie brane pod uwagę na zakończenie każdej rundy.

polowanie - dodatkowa żywność dzięki łowom



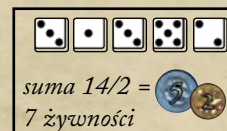
Polowanie – tutaj gracz rzuca kośćmi.

Uczestnik bierze 1 kość za każdego swojego człowieka uczestniczącego w polowaniu (stojącego przy tym miejscu na planszy) i rzuca wszystkimi kośćmi naraz. Potem dodaje ich wyniki, ewentualnie zwiększając wyrzuconą sumę poprzez wykorzystanie żetonów narzędzi. Wreszcie dzieli ostateczny wynik przez 2 (zaokrąglając w dół) celem określenia ilości żywności, jaką zabiera z planszy. Zdobyte żetony żywności układa na swojej planszy gracza. Podczas polowania gracze zbierają dodatkową żywność, ponieważ produkcja żywności z samego toru żywności jest często niewystarczająca, aby nakarmić wszystkich posiadanych ludzi (żywienie ludzi – patrz 3cia faza).

Przykład: **Niebieski** bierze 5 kości i wyrzuca w sumie 14. Nie korzysta z narzędzi, zatem należy mu się 7 żywności ($14 / 2 = 7$) – zabiera odpowiednią ilość żetonów z planszy.

Przykład: **Zielony** bierze 3 kości, rzuca i uzyskuje wynik 11. Na ten moment oznacza to, że należy mu się 5 żywności. Decyduje się na użycie 1 żetonu narzędzia o wartości 1. Dzięki temu zwiększa sumę do 12 i bierze 6 żywności ($12 / 2 = 6$). Obraca żeton wykorzystanego narzędzia o 90 stopni oznaczając, że nie może go już użyć w aktualnej rundzie.

Przykład: **Zółty** bierze 2 kości i uzyskuje 4. Posiada on dwa narzędzia o wartości 1 i postanawia skorzystać z obu. Tym samym zwiększa sumę do 6, co daje mu łącznie 3 żywności ($6 / 2 = 3$). Obraca wykorzystane żetony narzędzi o 90 stopni.



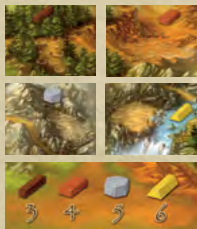
pozyskiwanie surowców

drewno

cegła

kamień

złoto



Las - podzielcie rzut + narzędzia **przez 3***, by wziąć tyle **drewna** z zapasów

Glinianki - podzielcie rzut + narzędzia **przez 4***, by wziąć tyle **cegła** z zapasów

Kamieniołom - podzielcie rzut + narzędzia **przez 5***, by wziąć tyle **kamienia** z zapasów

Rzeka - podzielcie rzut + narzędzia **przez 6***, by wziąć tyle **złota** z zapasów

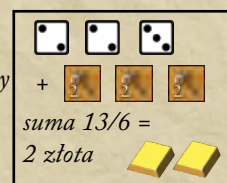
* (zaokrąglając w dół)



Przykład: **Zielony** ma dwóch ludzi na rzece i rzuca 2 kośćmi, uzyskując łącznie 5.

Wykorzystał już narzędzia podczas polowania, więc nie może ich użyć dla pozyskania złota. Oznacza to, że nie bierze żadnego złota, ponieważ $5 / 6 = 0$.

Przykład: **Czerwony** rzuca 3 kośćmi za 3 swoich ludzi, uzyskując 7. Dysponuje narzędziami o wartości 3 oraz 2 i wykorzystuje je do zwiększenia sumy do 13. Ostatecznie należy mu się 2 złota ($13 / 6 = 2$).



Surowce nie są w żaden sposób ograniczone ilościowo. Jeśli któregoś zabraknie, proszę wykorzystać jakiś zamiennik (np. zapalki zamiast bali drewna).

Uczestnicy potrzebują surowców do zdobywania kart cywilizacji oraz stawiania budynków.

zdobywanie kart cywilizacji



Karty cywilizacji – natychmiastowe korzyści oraz punkty podczas ostatecznej punktacji

Uczestnik płaci ilość surowców pokazaną nad kartą, przenosząc je ze swojej planszy gracza do zapasów, a potem zabiera wybraną kartę. Surowce stanowiące zapłatę (drewno, cegła, kamień i / lub złoto) zależą od wyboru oraz możliwości gracza. Zwykle będzie to drewno lub cegła. Należy jednak pamiętać, że nie wolno płacić żywnością.

Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić wymaganych surowców, bierze z powrotem swojego człowieka, a kartę cywilizacji zostawia na planszy.

Uczestnicy układają zdobyte karty cywilizacji w postaci zakrytego stosu na swoich planszach graczy, na specjalnie przeznaczonym do tego polu.

Szczegóły dotyczące korzystania z kart opisano w **arkuszu informacyjnym**.

zastosowanie → patrz arkusz informacyjny



Budynki – przynoszą punkty w trakcie gry

Uczestnik bierze z powrotem swojego człowieka, płaci surowcami pokazanymi na karcie, przenosząc je ze swojej planszy gracza do zasobów, a potem zabiera wybrany budynek. Następnie przesuwając swój znacznik o liczbę pól punktacji pokazaną na budynku. Wreszcie odkrywa kolejny żeton budynku ze stosu.

Przykład: *Żółty* zabiera z powrotem swojego człowieka, po czym wpłaca do zasobów 2 drewna oraz 1 cegłę, przenosząc znaczniki surowców ze swojej planszy gracza. Układa żeton budynku na swojej planszy i przesuwając żółty znacznik o 10 pól w górę toru punktacji.

Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić wymaganych surowców, bierze z powrotem swojego człowieka, a żeton budynku zostawia na planszy.

Istnieje **8 budynków**, w wypadku których gracz decyduje, jakimi surowcami zapłaci, ale ilość tych surowców jest z góry ustalona. Ponadto są **3 budynki**, dla których podczas płacenia wolno wybrać zarówno rodzaj, jak i ilość surowców (maksymalnie 7). Kiedy gracz decyduje się na jeden z nich musi obliczyć liczbę pól (= punktów), o jakie przesunie swój znacznik na torze punktacji. Obliczenia te są bardzo proste.

Różne typy budynków:



Punkty zdobywane przez gracza.
Surowce wymagane do pozyskania budynku.



Gracz oblicza punkty zależnie od wartości surowców.
Musi zapłacić dokładnie 4 surowce.
4 surowce muszą być w dokładnie 2 rodzajach. Gracz decyduje, jakiego rodzaju to będą surowce.



Gracz oblicza punkty zależnie od wartości surowców.
Musi zapłacić co najmniej 1 surowiec, ale nie więcej niż 7.
Od gracza zależy, surowce jakiego rodzaju wybierze płacąc za budynek.



Przykład: *Niebieski* płaci korzystając z czterech następujących surowców: 3 kamieni (4 wymagane surowce w 2 rodzajach). Ze względu na wykorzystane surowce zdobywa 18 punktów: każdy z 3 kamieni przyniósł 5 punktów, a drewno dało kolejne 3 punkty.

Uczestnik umieszcza pozyskany budynek na jednym z pól budynków swojej planszy gracza. Jeśli kiedykolwiek zdobędzie więcej niż 5 budynków, może układać ich żetony jeden na drugim.

zdobywanie budynków

budynki za konkretne surowce

budynki za wybrane surowce przez gracza

3. Gracze żywią swoich ludzi.

Po tym, jak wszyscy uczestnicy zabiorą pionki swoich ludzi na plansze graczy, muszą ich nakarmić. Każdy człowiek wymaga 1 żywności.

Najpierw każdy gracz bierze żywność z zasobów zgodnie z pozycją swojego znacznika na torze żywności. Następnie gracz zwraca 1 żywności do zasobów za każdego pionka na swojej planszy.

Jeśli dany uczestnik nie posiada dość żywności aby wyżywić swoich ludzi, musi wykonać opisaną poniżej czynności.

Odkłada całą posiadaną żywność do zasobów. Potem może jeśli chce (i go stać) pokryć brakującą różnicę za pomocą dowolnych surowców. Umieszcza je w zasobach. Każdy odłożony znacznik surowca zastępuje 1 żywności (ludzie są zadowoleni, ponieważ udało im się wymienić surowce na żywność). Jednakże w sytuacji, gdy gracz nie może, albo nie chce się na to zdecydować, natychmiast cofa swój znacznik punktacji o 10 pól w dół toru punktacji. Jeśli punktacja gracza spadnie poniżej 0, musi on odnotować ten fakt, aby nikt nie pomylił jego ujemnego wyniku z bardzo wysokim wynikiem dodatnim.

Ważne: W sytuacji, gdy uczestnikowi brakuje żywności, musi zawsze umieścić w zasobach całą posiadaną żywność!

Kiedy już wszyscy nakarmią swoich ludzi (lub poniosą stratę 10 punktów za niedopełnienie tego obowiązku), runda dobiega końca.



1 pionek człowieka - żywności

Nowa runda

Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie siedzącej po jego lewej stronie.

Przed rozpoczęciem nowej rundy należy przesunąć wszystkie pozostałe na planszy karty cywilizacji na prawo, tak, by wypełniły puste pola.

Następnie proszę uzupełnić braki kartami cywilizacji z talii, wykładając je od prawej do lewej strony. Wreszcie wszyscy uczestnicy obracają użyte żetony narzędzi tak, by stały w wyjściowych pozycjach (w pionie), gotowe do kolejnego wykorzystania. Nowa runda rozpoczyna się 1szą fazą.

Rozpoczęcie nowej rundy:

uzupełnienie kart oraz obrócenie narzędzi do pionu.



Przykład: W poprzedniej rundzie uczestnicy wzięli drugą i trzecią kartę cywilizacji. Pierwsza pozostaje na swoim miejscu, a gracze przesuwają czwartą kartę na prawo, na drugie pole. Potem dociągają 2 karty z talii i układają je na pozycjach trzy i cztery w takiej właśnie kolejności.

brakuje kart
cywilizacji

jeden stos
budynków jest
wyczerpany

karty cywilizacji
z zielonym tłem

karty cywilizacji
z piaskowym
tłem

zasady dla
2-3 graczy

Zakończenie gry

Gra może się skończyć na dwa opisane poniżej sposoby.

Jeśli na początku rundy nie ma dość kart cywilizacji, aby uzupełnić braki na planszy, gra natychmiast dobiega końca. W tym przypadku nie należy zaczynać nowej rundy.

Jeśli wyczerpał się przynajmniej 1 stos budynków, należy dograć do końca aktualną rundę. Wszyscy uczestnicy rozpatrują swoje tury oraz żywią posiadanych ludzi.

Potem następuje obliczenie punktacji końcowej.

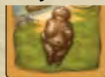
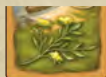
Punktacja końcowa oraz wyłonienie zwycięzcy!

Podczas obliczania punktacji końcowej proszę skorzystać z osobnego arkusza informacyjnego celem obliczenia punktów za karty cywilizacji.

Każdy uczestnik wykonuje opisane poniżej czynności.

Najpierw mnoży liczbę **różniących** się kart cywilizacji z **zielonym tłem** przez nią samą. Jeśli gracz posiada duplikaty, są one warte tylko 1 dodatkowy punkt. Gracz **nie zdobywa** punktów za drugi zestaw.

Przykład: Jeden z uczestników posiada 5 kart cywilizacji noszących odmienne symbole kultury.



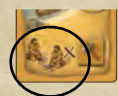
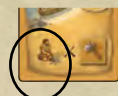
= 25 punktów (zobacz skrót punktacji na planszy gracza)

Następnie uczestnik zbiera punkty za karty z piaskowym tłem w następujący sposób:



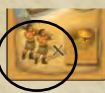
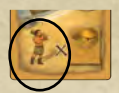
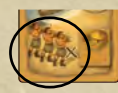
mnoży liczbę rolników przez pozycję swojego znacznika na torze żywności

$5 \text{ rolników} \times \text{produkcja żywności } 7 = 35 \text{ punktów}$



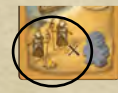
mnoży liczbę wytwórców narzędzi przez wartość swoich narzędzi

$3 \text{ wytwórców narzędzi} \times 7 \text{ narzędzi} = 21 \text{ punktów}$



mnoży liczbę budowniczych chat przez liczbę budynków

$7 \text{ budowniczych chat} \times 6 \text{ budynków} = 42 \text{ punkty}$



mnoży liczbę szamanów przez liczbę ludzi posiadanych na swojej planszy gracza

$3 \text{ szamanów} \times 8 \text{ ludzi} = 24 \text{ punkty}$

Ponadto każdy surowiec (poza żywnością!), jaki uczestnik posiada na swojej planszy gracza, przynosi mu 1 dodatkowy punkt.

Gracze przesuwają swoje znaczniki punktacji, zapisując zdobywane punkty w miarę ich obliczania.

Wygrywa osoba z największą liczbą punktów!

W razie remisu wygrywa ten z remisujących, kto posiada największą sumę powstałą z dodania produkcji żywności, ilości narzędzi oraz ludzi.

Zmiany w grze na 3 i 2 osoby

Na 3 i 2 osoby co rundę wolno zajmować tylko 2 z 3 następujących miejsc: wytwórca narzędzi, chata oraz pole uprawne. Trzecie miejsce musi pozostać puste. Jak się można domyślić będzie się ono co rundę zmieniać.

W grze 3 – osobowej: co rundę tylko 2 graczy może postawić swoich ludzi na lesie, gliniankach, kamieniołomie, oraz rzece.

W grze 2 – osobowej: co rundę tylko 1 gracz może postawić swoich ludzi na lesie, gliniankach, kamieniołomie, oraz rzece.

Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmienione.

MINDOK

BARD
CENTRUM GIER

Wyłączny wydawca w Polsce:
MINDOK s.r.o.,
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.pl

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Jeśli macie jakieś komentarze, pytania lub sugestie piszcie na nasz adres:
Bard Centrum Gier, ul. Batorego 20/17, 31-135 Kraków, tel: 12 632 07 35
Odwiedźcie też naszą stronę internetową na www.bard.pl/epokakamienia.

Przygotowanie polskiej edycji: Bard Centrum Gier
Tłumaczenie: Marek Mydel.