

Bernd Brunnhofer

EPOKA KAMIENIA

W pięknym
stylu



MINDOK

Zawartość i przygotowanie gry

ZAWARTOŚĆ:

- 33 drewnianych surowców (6 x drewno, 3 x cegły, 3 x kamień, 6 x złoto, 15 x biżuteria).
- 17 drewnianych pionków
- 9 żetonów narzędzi
- 9 nowych żetonów budynków
- 6 żetonów budynków premiowych
- 5 żetonów punktacji 100/200
- 9 nowych kart cywilizacji
- 1 plansza dodatku
- 1 plansza gracza (dla 5-go gracza)

1 Planszę rozłóżcie na stole. **Planszę dodatku** umieśćcie na planszy podstawowej w tym miejscu.

2 Drewniane **kły** i **pierścienie** ułóżcie na terenach łowieckich razem z żetonami żywności.

3-6 Ułóżcie drewno, cegły i żywność tak, jak w podstawowej wersji gry.

EPOKA KAMIENIA

Wymagana podstawowa wersja gry!



Żetony punktacji 100/200 ułóżcie z boku planszy w łatwo dostępnym miejscu.

Gracze mogą użyć ich do zaznaczenia, że ich wynik przekroczył 100 lub 200 punktów.



Rozszerzenie

Wiele słońc i księżyców musiało upłynąć, zanim zdołaliśmy wnieść naszą skromną wioskę. Trudiliśmy się, aby chronić i żywić nasze potomstwo. Postawiliśmy chaty dla naszych rodzin – niektóre wspaniałe w swym przepychu, w większości jednak po prostu praktyczne. Aby dokonać tego wszystkiego zbieraliśmy surowce, co wymagało mnóstwa ciężkiej pracy i odrobiny szczęścia.

Teraz jednak... wszystko się zmienia. Nasi ludzie zaczęli tworzyć naszyjniki z kłów upolowanych zwierząt. Wkrótce potem spod naszych rąk wyszły pierwsze pierścienie, grzebienie i bransolety. Nie minęło wiele czasu, gdy wieści o tych wynalazkach dotarły do okolicznych plemion. W miarę wzrastania popularności ozdób pojawiali się kolejni kupcy, otwierający swoje stoiska, by oferować najnowsze krzyki mody.

Tylko od ciebie zależy, jak wykorzystasz te nowe możliwości do stworzenia nowej wioski, o której mówić będą wszyscy...

11-12 Jak zwykle wybierzcie kolory pionków a z boku planszy przygotujcie kostki i kubek. Znacznik pierwszego gracza otrzymuje najmłodszy z Was.

10 Każdy gracz dostaje zestaw pionków w wybranym kolorze i umieszcza je następująco:

a 1 duży znacznik na polu 0 toru punktacji



b 1 mały znacznik na polu 0 toru żywności



c 1 mały znacznik na polu 0 toru kupieckiego



Każdy otrzymuje też 1 planszę gracza, 5 drewnianych pionków w odpowiednim kolorze, żetony żywności o łącznej wartości 12 oraz 1 kiel.



7 Przygotujcie żetony narzędzi według standardowych zasad.



8 Przetasujcie 9 nowych kart cywilizacji z pozostałymi i ułóżcie je wszystkie obok planszy jako zakrytą talię. Dociągnijcie 5 wierzchnich kart (niezależnie od liczby graczy) i umieśćcie je odkryte na 5 wskazanych polach od prawej do lewej.

9 Przetasujcie 9 nowych żetonów budynków z pozostałymi, aby utworzyć 5 zakrytych stosów po 7 żetonów. **Poniżej planszy ułóżcie liczbę stosów odpowiadającą liczbie graczy** (gdy w grze uczestniczy mniej niż 5 graczy, odłóżcie niewykorzystane stosy bez przeglądania ich) i odwróćcie wierzchnie żetony. **Budynki premiowe nie są niezbędne do gry (więcej informacji o nich znajdziecie na str. 7).**



Nowe elementy i mechanika gry

Wszystkie zasady z podstawowej wersji gry **pozostają w mocy!** Gracze zaznajomieni z **Epoką Kamienia** powinni więc poczuć się jak w domu.

CO NOWEGO?

Pięciu graczy

Od teraz możecie grać w 5 osób. Rozszerzenie zawiera nową planszę gracza, zestaw pionków i znaczników. Oczywiście w dalszym ciągu można grać też w mniejszym gronie! Zmiany wymagane do gry 2-4-osobowej są zbliżone do zmian z podstawowej wersji gry i zostały opisane na str. 7.

Błyskotki!

Od teraz możecie zdobywać biżuterię Epoki Kamienia! Wydając biżuterię gracze mogą zdobywać nowe budynki i karty. Mogą też wymieniać ją na surowce (i *vice versa*), używając korzyści zdobywanych na torze kupieckim.

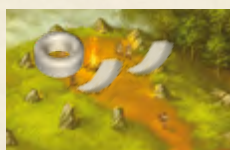
Kieł ma wartość 1.

Pierścień ma wartość 3 (tj. 3 kły).

Biżuterię można w każdej chwili wymieniać (rozmieniać). Zdobywa się ją na terenach łowieckich i u kupca, nowego budynku w wiosce.

Zasoby biżuterii nie mają ograniczeń! W przypadku wyczerpania się jej zapasów zawartych w dodatku, gracze, jeśli tylko chcą, mogą w zastępstwie używać własnych pierścieni, łańcuszków itd.

Przykład: 1 pierścień i 2 kły mają łączną wartość 5 (tyle samo, co 5 kłów).



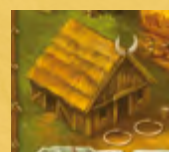
Uwaga! Biżuteria nie jest ani surowcem, ani żywnością! Można jej użyć do zdobycia jedynie żetonów/kart oznaczonych symbolem biżuterii. Ten symbol nie dotyczy biżuterii, nie można jej użyć do karmienia mieszkańców wioski i nie zdobywa się za nią punktów na koniec gry.

PRZEBIEG GRY

1. Umieszczanie figurek na planszy

WIOSKA

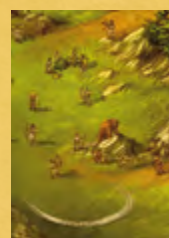
Na planszy pojawiła się nowa lokacja: **Kupiec**.



Kupiec (2 mieszkańców)

Podobnie, jak ma to miejsce w przypadku chaty gracz musi umieścić **dokładnie 2 swoich ludzi** na polu kupca.

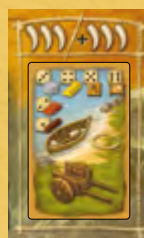
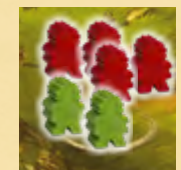
Przykład: **Czerwony** stawia 2 pionki u kupca. W tej rundzie żaden inny gracz nie będzie mógł go odwiedzić.



Tereny łowieckie (bez ograniczeń)

Umieszczacie tu ludzi wg standardowych zasad (patrz: strona 4 podstawowych zasad gry). Teraz oprócz jedzenia możecie tu zdobyć również biżuterię (patrz poniżej).

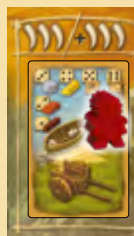
Przykład: **Czerwony** umieszcza tu 4 ludzi. Następnie **zielony** umieszcza dwóch. Ten obszar wciąż jest dostępny dla pozostałych graczy, ale **czerwony** i **zielony** w tej rundzie nie mogą już dokładać tu nowych pionków.



Karty cywilizacji (1 człowiek na kartę)

Dostępne jest nowe (piąte) miejsce dla kart cywilizacji. Na umieszczonej w nim karcie można położyć **tylko jednego człowieka**, podobnie jak w przypadku czterech pozostałych (zobacz – str. 5 instrukcji podstawowej wersji gry).

Przykład: **Czerwony** stawia pionek na piątej karcie cywilizacji – nie można jej już zająć. Pozostałe 4 karty cywilizacji wciąż są dostępne.



Budynki (1 pionek na budynek)

Stosy budynków (tyle, ilu jest graczy) należy ułożyć poniżej planszy. Reszta pozostaje bez zmian.

2. Wykonywanie akcji

AKCJE W BUDYNKACH



KUPIEC

• Wizyta u Kupca

Gracz ustawia dwóch ludzi na polu kupca i przesuwa swój znacznik na torze kupieckim o **2 pola** do przodu. Zdobywa też **biżuterię o wartości 2**.

Uwaga: Za każdym razem, gdy gracz przesuwa się na torze kupieckim, zdobywa dokładnie biżuterię o wartości 2, niezależnie od liczby pokonanych pól.

• Handel

Przemieszczając swój znacznik na torze kupieckim, gracz ulepsza swoje zdolności negocjacyjne, dzięki czemu może handlować korzystniej. Gracze **nie mogą** handlować, jeżeli ich znacznik znajduje się na **polu 0**.

Zasady handlu

Gracze mogą:

- Handlować tylko wtedy, gdy ich znacznik **przesunął się z pola 0** na torze kupieckim.
- Handlować tylko dla **zdobycia karty cywilizacji lub żetonu budynku**.
- **Wymieniać** surowce na inne lub na biżuterię.
- Handlować nawet wtedy, gdy w tej rundzie nie umieścili swoich ludzi u kupca.

Ważne: wszyscy gracze mogą handlować tylko raz na rundę.

Pozycja na torze kupieckim zapewnia graczom **przeliczniki:** 2 za 1, 1 za 1 lub nawet 1 za 2.

Możesz dowolnie wymieniać surowce i biżuterię. Przypominamy, że surowce obejmują drewno, glinę, kamień i złoto.



Gdy znacznik gracza znajduje się na **polach 1-3**, może on handlować z przelicznikiem **2 za 1**. Oznacza to, że może wymienić **biżuterię o wartości 2, 2 surowce** lub **biżuterię o wartości 1 i 1 surowiec** na **jeden dowolny przedmiot** wymagany do kupna karty lub budynku.

Otrzymanym przedmiotem może być biżuteria (o wartości 1), drewno, cegła, kamień lub złoto.

Przykład: **Czerwony** chce kupić ten budynek. Ma 1 drewno i 1 cegłę i biżuterię o wartości 1.



Jego pozycja na torze kupieckim pozwala mu na wymianę od 1 do 1. Wymienia więc swoją biżuterię na złoto, dzięki czemu ma wszystkie niezbędne zasoby i może kupić budynek.

Przykład wymiany 2 za 1: **Czerwony** chciałby kupić budynek po prawej. W swych zapasach posiada 1 pierścień (wartość 3), 1 cegłę i 1 kamień.



Jego znacznik na torze kupieckim znajduje się na polu 2. Do kupna brakuje mu 1 kamienia, wymienia więc na niego pierścień. W ten sposób zdobywa budynek. Otrzymuje również resztę – 1 kieł.



Gdy znacznik gracza znajduje się na **polach 4-8**, może on handlować z przelicznikiem **1 za 1**. Oznacza to, że może wymienić **biżuterię o wartości 1** lub **1 surowiec** na **1 dowolny przedmiot** wymagany do kupna karty lub budynku.



Gdy znacznik gracza znajduje się na **polach 9-10**, może on handlować z przelicznikiem **1 za 2**. Oznacza to, że może wymienić **biżuterię o wartości 1** lub **1 surowiec** na **2 dowolne przedmioty** wymagane do kupna karty lub budynku.

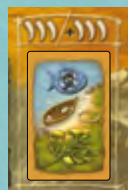
Uwaga: Jeśli gracz w wyniku handlu zdobywa więcej przedmiotów, niż potrzebuje, musi odrzucić nadmiar.



Tereny łowieckie

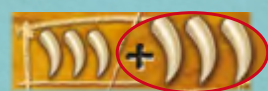
Teraz oprócz żywności (strona 6 podstawowych zasad gry) gracze mogą tu zdobywać również biżuterię – w dowolnej konfiguracji.

Nowe pole na kartę cywilizacji



Aby zdobyć kartę cywilizacji z tego pola, gracz musi wydać **biżuterię o wartości 3** (3 kły lub 1 pierścień). Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same (patrz str. 6 podstawowych zasad gry).

Przegląd wszystkich kart znajduje się na str. 8 podstawowych zasad gry i str. 8 tej instrukcji.



Natychmiast po zakupie karty z piątego pola gracz może zdecydować się na wydanie **dotychczasowej biżuterii o wartości 3**, aby zakupić **wierzchnią kartę z talii**. Będzie się ona liczyła jedynie podczas punktacji końcowej. Innymi słowy, gracz nie otrzymuje bonusu przedstawionego na górze karty (zobacz – str. 8).



Ważne: Gracz może zdecydować się na zakup karty w ciemno jedynie natychmiast po zakupieniu karty z piątego pola. Oznacza to, że może to zrobić tylko raz na rundę.

Przykład wymiany 1 za 1: Czerwony

chciałby kupić budynek po prawej. W swych zasobach posiada 2 drewna i 1 cegłę. Jego znacznik na torze kupieckim znajduje się na polu 5. Do kupna brakuje mu 1 kamienia, wymienia więc na niego 1 drewno. W ten sposób zdobywa budynek.

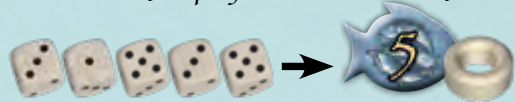
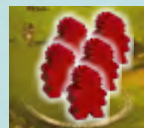


Przykład wymiany 1 za 2: Czerwony

chciałby kupić kartę po prawej. W swych zasobach posiada jedynie biżuterię. Jego znacznik na torze kupieckim znajduje się na polu 10. Do kupna brakuje mu 2 surowców, wymienia więc na nie 1 kiel (wartość 1). W ten sposób zdobywa kartę.



Przykład: Czerwony wysłał na tereny łowieckie 5 ludzi. Rzucając 5 kostkami otrzymał wynik 17. Może więc zabrać dowolną kombinację 8 żywności i/lub biżuterii. Zdecydował się wziąć 5 pożywienia i biżuterię o wartości 3.



Koniec gry

Warunki zakończenia gry pozostają niezmienione.

Zmiany dla 4, 3 i 2 graczy

DLA 4 GRACZY

Po zajęciu dowolnych trzech z czterech obszarów (tj. wytwórca narzędzi, chata, pole uprawne, kupiec) pionków nie można kłaść na pozostałych obszarach wioski.

DLA 3 I 2 GRACZY

Po zajęciu dowolnych dwóch z czterech obszarów (tj. wytwórca narzędzi, chata, pole uprawne, kupiec) pionków nie można kłaść na pozostałych obszarach wioski.

Wszystkie pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Przegląd nowych budynków i kart cywilizacji

Budynki z symbolem



Ten budynek zapewnia 1 drewno na początku każdej rundy. Stanowi automatyczne i stałe źródło drewna. Podobny budynek istnieje dla cegieł i kamienia.



Kupując ten budynek natychmiast przesuń znacznik na torze żywności o 1 pole w górę. Za ten budynek musisz zapłacić 3 dowolne zasoby.



Kupując ten budynek natychmiast otrzymujesz 1 narzędzie. Jest ono używane w standardowy sposób.

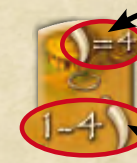


Kupując ten budynek natychmiast otrzymujesz 1 człowieka ze swoich rezerw. Umieść go na swojej planszy gracza.

Budynki z symbolem



Ten budynek działa jak górna część niektórych kart cywilizacji. Objasnienie ich znajdziesz na następnej stronie.



Kupując ten budynek możesz jednocześnie wymienić 1-4 kły na punkty zwycięstwa (max. 16 punktów, 1 kiel wart jest 4 punkty).



Kupując ten budynek możesz dobrać wierzchnią kartę ze stosu kart cywilizacji. Efekt jej górnej części nie jest rozpatrywany.



Nowa runda


Na etapie przygotowania kart do nowej rundy należy przesunąć wszystkie karty w prawo, według standardowych zasad (przenosząc dowolną kartę z planszy dodatkowej na główną planszę).


Przykład: Karty z 2. i 3. pola zostały zakupione w poprzedniej rundzie. Karta na 1. polu pozostaje, karty z 4. i 5. pola przesuwają się w prawo, a nowe karty z talii są dokładane na wolne pola.



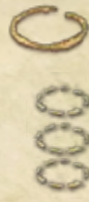


Te trzy budynki to prywatne lasy i pola kruszcowe. Zdobywasz je normalnie (zajmując większe pole swoim pionkiem). Od następnej rundy możesz umieścić tu 1-3 swoje pionki (na mniejszych polach). Na etapie wykonywania akcji (patrz strony 6 do 8 podstawowych zasad gry) rzucasz odpowiednią liczbą kości i dostajesz drewno  lub złoto , ale w korzystniejszym stosunku:

 : Wynik rzutu jest dzielony przez 2 (zamiast 3).

 : Wynik rzutu jest dzielony przez 5 (zamiast 6).

W tych rzutach możesz wykorzystywać narzędzia – zgodnie z podstawowymi zasadami.



Nowe karty cywilizacji

GÓRNA CZĘŚĆ KART



„Stylowy” rzut kością (4x)

Te karty rozpatruje się tak samo, jak ich odpowiedniki z podstawowej wersji gry.

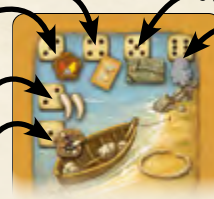
wierzchnia karta ze stosu kart cywilizacji (górnny efekt nie obowiązuje)

przesunięcie na torze kupieckim o 1 pole

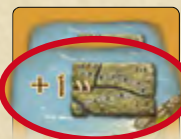
1 dowolny surowiec

2 kły

żywność o wartości 2



• dodatkowy pionek z rezerw



Tor kupiecki (2x)

Gracz przesuwa swój znacznik o 1 pole na torze kupieckim i zdobywa biżuterię o wartości 2.

DOLNA CZĘŚĆ KART



Zielone tło (2 karty z nowym symbolem)

Nowy symbol zwiększa liczbę symboli w grze do 9. Za jeden pełny zestaw otrzymujesz $9^2 = 81$ punktów.



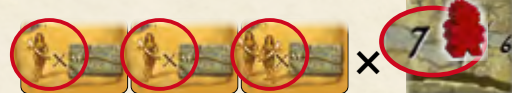
Piaskowe tło

(5 kart z łącznie 7 kupcami)

Liczba kupców na zdobytych przez gracza kartach jest mnożona przez jego pozycję na torze kupieckim.

$4 \text{ kupców} \times \text{pole } 7 \text{ na torze kupieckim} = 28 \text{ punktów}$

Przykład: *Czerwony* zdobył karty z 4 kupcami (łącznie) a jego poziom na torze kupieckim wynosi 7. Zdobędzie więc $4 \times 7 = 28$ punktów.



Edycja polska: Bard Centrum Gier

ul. Batorego 20/17, Kraków 31-135

Project manager: Magdalena Włodarczyk

Tłumaczenie: Adam Czernatowicz

Redakcja i korekta: Magdalena Włodarczyk

Skład: Przemysław Kasztelaniec



© 2009, 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag


Birnauer Str. 15, 80809 München


info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de



Inne dodatki, mini rozszerzenia i wiele innych można znaleźć w języku niemieckim na stronie: www.cundco.de

 bard.pl

 /wydawnictwobard

 /bardcentrumgier

Brakuje jakiegoś elementu? Napisz na reklamacje@bard.pl a my go doślemy.

Masz pytania? Napisz na wydawnictwo@bard.pl