

Ston

Компоненты игры:

- 1 игровое поле
- 4 поля игрока
- 58 деревянных ресурсов
- 40 деревянных человечков
- 8 фишек двух размеров
- 53 жетона пищи
- 28 карточек хижин
- 18 жетонов орудий
- 1 фигура начального игрока
- 36 карт цивилизации
- 7 кубиков
- 1 кожаный стакан для кубиков
- 1 буклет с правилами

1. Поместите игровое поле на середину стола.

2. Положите жетоны пищи на охотничьи уголья.

13. Выберите первого игрока, отдайте ему фигуру начального игрока. Начните игру (см. стр. 4).



12. Разместите оставшихся человечков (5-ти разных цветов), за пределами игрового поля. Рядом с полем положите 7 кубиков и стакан для их бросания.



11. Каждый игрок получает поле игрока. И помещает на нем 5 человечков своего цвета и 12 единиц еды. Это поле игрока служит для складирования ресурсов, информации о ходе игры, и финальном счете.

10. Каждый игрок выбирает цвет. Одна деревянная фишка ставится на нулевое деление, на хлебной шкале (внизу), другая - на стартовую позицию подсчета очков (вверху).

eage

2-4 игрока
От 10 лет
60-90 минут

3. Поместите 20 бревен в лес.

4. Поместите 16 кирпичей в овраг.

5. Поместите 12 камней в карьер.

6. Поместите 10 слитков золота в реку.

7. Отделите орудие номиналом 1/2 и 3/4 и разместите их в два столбца, рядом с кузницей.

9. Перетасуйте карточки хижин и разложите их в 4 стопки (по 7 в каждой) лицом вниз. При игре вчетвером – поместите все 4 стопки на игровое поле; втроем – 3 стопки; вдвоем – поместите 2 стопки. Уберите неиспользованные стопки в коробку. Переверните верхние карточки хижин лицом вверх.

8. Перетасуйте карты цивилизации и поместите рядом с игровым полем, рубашкой вверх. Выложите верхние 4 карты (по количеству игроков) справа налево, на отведенные 4 места.

Краткий обзор игры

Каждая эпоха имеет свое специфическое развитие. Каменный век отличился появлением сельского хозяйства, добычей полезных ресурсов и постройкой простых жилищ. Расцвела торговля и росла цивилизация. Квалифицированная охота пользовалась спросом, чтобы прокормить растущее население.

Цель игроков состоит в том, чтобы справиться со всеми этими нуждами. Есть много способов добиться успеха. Каждый игрок может достигнуть цели своим способом. Найдите вашу собственную дорогу и оцените в конце игры: был ли это лучший путь.


Ход игры

Каждый раунд разделен на 3 фазы, которые выполняются в следующем порядке:

1. Игроки размещают своих людей на игровом поле.
2. Игроки совершают действия, соответственно размещенным на поле человечкам.
3. Игроки кормят своих людей.



Человека надо ставить в круг

Первый игрок должен поместить одного или несколько своих людей на одном из мест по своему выбору. Потом следующий игрок (по часовой стрелке) помещает 1 или нескольких своих людей на одном месте по своему выбору. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не разместят всех своих человечков на игровое поле. Число  колец на каждом месте указывает, сколько людей может быть там размещено.

Нельзя начинать следующую фазу, пока на поле не будут выставлены все люди.

Размещение людей на том же месте за одну фазу не разрешается. Например: если красный разместил 4 человека в лесу, он не может больше ставить там своих людей.

Изготавливает инструмент только 1 человек



Сколько людей может быть размещено в одиночные места?

Кузница

Здесь работает только 1 человек.

Пример: Синий человек изготавливает инструмент. Это место - теперь полностью занято.

Хижина - 2 человека



Бунгало

Здесь могут быть размещены только два человека одного игрока.

Пример: Зеленые размещают 2 человечка в бунгало (если игрок выбирает бунгало, он обязательно должен поместить туда 2 человека). Бунгало занято!

Амбар: здесь можно поставить только 1 человека



Амбар

Здесь работает только 1 человек.

Пример: 1 желтый человек в амбаре, амбар заполнен.

Охота: больше нельзя поставить ни одного человека в этот раунд



Охота

Это - единственное место, где никакие места для расстановки людей не отмечены. Здесь каждый игрок может поместить любое количество людей, но только единожды в раунд!

Место для добычи ресурсов: до 7 человек



Лес, овраг, карьер, и река

В каждом из этих мест, может быть помещено всего 7 человек.

Пример: в лесу стоят 4 красных человечка. Желтый размещает еще двоих, доводят число рабочих до 6. Синий ставит еще 1 человечка. Теперь в лесу 7 человек - допустимое количество.



Овраг, карьер, и река - то же самое.



Карты цивилизации

На каждой карте, можно поместить только 1 человека. Карты могут быть заняты любыми игроками.

Пример: *Красный* ставит человечка на вторую карту цивилизации. Эта карта теперь занята. Другие 3 карты цивилизации могут быть заняты другими игроками или одним и тем же игроком.

На карту ставится только один человек



Хижины

На каждой хижине, может быть помещен только 1 человек.

Хижины могут быть заняты любыми игроками.

Пример: *Желтый* игрок ставит человечка на третью хижину. Эта хижина теперь занята. Оставшиеся 3 хижины могут быть заполнены другими игроками или тем же самым игроком.

В хижину ставится только один человек

Пример размещения на игровом поле: *Красный* (Первый игрок), *Синий*, *Зеленый*, и *Желтый*.



Красный: 1 карта цивилизации - 1 человечек.

Синий отправил 5 человечков на охоту

Зеленые: 2 человечка растят детей в бунгало

Желтый: 1 человек строит хижину.

Игроки ходят по часовой стрелке

В свой ход можно выбрать любое место

Так как индивидуальные места принимают различное количество людей, часто происходит, что один или несколько игроков не будут иметь в наличии людей, чтобы поместить их куда-то, в то время как другие все еще имеют людей, и они могут их поставить на нужное место.

Когда все игроки расставили человечков - начинается 2-ая фаза.

2. Игроки воспроизводят действия расположенных на поле человечков

Начинает первый игрок. Он совершает все действия своих людей. Только потом ходит следующий по часовой стрелке игрок. Игрок возвращает обработавших людей на пеле игрока.



Поле игрока

Какие действия игрок может совершать на индивидуальных местах?

Кузница



Здесь игрок берет 1 новое орудие. Если он не имеет других орудий, то он берет орудие 1 номинала со стопки номер 1. И кладет его на свою карту игрока, в отведенную для орудия свободную ячейку.

1 новый инструмент

Дальнейшие действия:



Когда игрок берет 2-ое и 3-ье орудие, он помещает их на две свободные ячейки для орудия.



Когда игрок берет 4-ое - 6-ое орудие, он переворачивает карточку инструмента с 1 на 2 сторону.



Впоследствии, он продолжает следующим образом: от 7-ого до 9-ого, игрок заменяет орудие номиналом 2 на 3. Наконец, от 10-ого до 12-ого, игрок переворачивает карточки на 4.

Использование: Каждое орудие (орудия) могут использоваться только однажды в раунд, чтобы усовершенствовать охоту или увеличить получение ресурсов. Игрок может добавить орудие при броске кубика. Чтобы показать, что инструмент использовался, игрок переворачивает его на 90°. Другие орудия можно использовать в других местах.

Примеры использования инструмента: см. охоту и приобретение ресурсов (на странице 6).



Игрок может использовать каждый инструмент только раз за раунд

Рождение человека



Бунгало

Здесь игрок берет 1 дополнительного человека своего цвета (из общего запаса). В конце раунда игрок получает дополнительного человека.

Пример: Зеленый поместил в хижину 2 человека. В конце раунда забирает – три человека

Переработка пшеницы



Амбар



Игрок, возвращая человекка на поле игрока, перемещает свою фишку по хлебной шкале, на 1 ступень вверх. Таким образом, он увеличит количество зерна, которое он получает в конце каждого раунда.

Область для увеличения количества пищи игрока



Охота: здесь игрок бросает кубики.

Игрок бросает по одному кубик за каждого человека, участвующего в охоте. Потом игрок может использовать орудие, добавляя очки, в зависимости от сложности орудия (от 1 до 4). Стоимость единицы еды равно 2, т. е. за каждые 2 очка, выброшенные на кубиках игрок получает 1 единицу еды с игрового поля.

Пример: Синий выбрасывает на пяти кубиках 14 очков.



Он не использует инструменты и поэтому берет 7 порций пищи с игрового поля (14 разделить на ценность еды, т. е. на 2). **Пример:** Зеленый берет 3 три кубика и выбрасывает на них 11 очков. Он, таким образом, взял бы 5 единиц еды. Но он решает использовать 1 орудие номиналом 1. Сделав это, он увеличивает общее число очков до 12 и берет 6 единиц пищи (6 раз полных раз по 2). При этом игрок поворачивает использованное орудие на 90° и больше не использует его в течении данного раунда. **Пример:** Желтый берет 2 кубика и выбрасывает 4. Желтый имеет 2 орудия, сложностью 1 и использует оба. Таким образом, он увеличивает общее количество очков до 6 и берет 3 единицы еды (3 раза по 2).

На охоте люди добывают еду, но если еще вырастить пшеницу – будет больше пищи, поэтому не упускайте случая направить человека в амбар: у вас появится дополнительная еда - хлеб, который в каждый раунд накормит столько человек, сколько очков на хлебной шкале (питание: см. 3-ью фазу).

Ресурсы



лес



кирпич



камень



золото



Лес, Овраг, Карьер, и Река – здесь игрок бросают кубики.

В этих 4 местах, игроки приобретают дерево, кирпичи, камни, и золото. При приобретении этих ресурсов работает та же схема, что и в охоте, за исключением того, что ценности ресурсов различны:

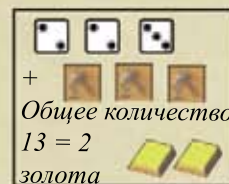
Лес – 1 бревно стоит 3 очка на кубиках.

Овраг – 1 кирпич стоит 4 очка на кубиках.

Карьер – 1 камень стоит 5 очков.

Река – 1 золото стоит 6 очков.

Пример: Зеленый имеет двух человек на реке и бросает 2 кубика, получая сумму 5. Поскольку он уже использовал свое орудие для охоты, он не может использовать его снова для добычи золота. Он не берет несколько золота, поскольку



не хватает очков. **Пример:** Красные бросают 3 кубика за трех человек и получают 7 очков. Красный имеет 2 орудия третьей сложности и использует их, чтобы поднять сумму очков до 13. Таким образом, он берет 2 золота (2 раза по полных 6 очков). Количество ресурсов не ограничено. Если ресурс закончился, используйте материал замены (например, бревна из леса). Игроки нуждаются в ресурсах для приобретения карт цивилизации и для постройки зданий.

Приобретение карт цивилизации



Карты цивилизации: урожай и победные очки для заключительного выигрыша.

Игрок платит количество ресурсов, показанное сверху карты, и забирает эту карту. Игрок может заплатить любые ресурсы за карту цивилизации: кирпич, камень, дерево, золото. Это зависит от наличия ресурсов, но он никогда не может использовать для оплаты еду. Если игрок не может или не хочет платить необходимые ресурсы, он забирает своих людей и оставляет карту на игровом поле. Все приобретенные карты цивилизации кладутся на определенном месте на карте игрока. Детальное описание использования карт - в информационном листе.

Как правильно использовать > см. информационный лист



Хижины зарабатывают пункты победы в течение игры

Игрок платит ресурсы, необходимые для постройки хижины, забирая их со своей карты игрока. Приобретает хижину и перемещает фишку на шкале подсчета очков на количество, указанное на карточке с хижинной. После этого переворачивает следующее бунгало в стопке на лицевую сторону.

Пример: Желтые платят 2 леса 1 кирпич со своей карты игрока. Перемещают здание к себе и двигают счетчик очков на 10 пунктов.

Если игрок не может или не хочет заплатить необходимые ресурсы, он забирает своего человека, а здание остается на игровом поле. Есть **8 хижин**, за которые можно заплатить любыми ресурсами, но определенным количеством. И есть **3 хижины**, где игрок может выбрать и вид и число ресурсов, чтобы заплатить (максимально 7). Надо учитывать, что каждое бунгало приносит определенное количество победных очков.

Различные хижины:



Победные очки.
Ресурсы, необходимые для приобретения хижин





Игрок суммирует победные очки, которые равны цене затраченных ресурсов
Он должен заплатить 4 ресурса.
Эти 4 ресурса должны быть двух различных видов.
Игрок сам определяет, какие 2 вида.



Игрок суммирует победные очки, которые равны цене затраченных ресурсов
Он должен заплатить, по крайней мере, 1 ресурс и самое большее 7 ресурсов.
Количество различных видов по желанию игрока.



Пример: Синие оплачивают 4 ресурса: 3 камня  и 1 бревно  (требуемые 4 ресурса 2 видов). Они зарабатывают 18 очков (1 бревно – 3 очка; 3 камня по 5 очков). Здание кладется на карту игрока.

Игрок помещает приобретенную хижину на одном из отведенных мест на своей карте игрока. Если игрок приобретает больше чем 5 хижин, он складывает их поверх других.

Приобретение хижины

Хижины, требующие определенных ресурсов

Хижины, не требующие определенных ресурсов

3. Игроки кормят своих людей.

Когда все игроки забрали своих людей на карту игрока, они должны покормить своих людей. Каждый человек требует 1 единицу пищи.

Сначала, каждый игрок берет еду со своей карты, добавляет количество хлеба. Если игрок не имеет достаточного количества пищи, чтобы накормить своих людей, он сбрасывает всю еду на игровое поле и доплачивает по 1 любому ресурсу за 1 единицу еды.

Если игрок не может или не хочет сделать это, он немедленно перемещает фишку на шкале с победными очками на 10 пунктов вниз.

В таком случае, игрок должен вернуть всю пищу, которую он имеет на карте!

Когда все игроки накормили своих людей (или потеряли 10 победных пунктов), фаза закончилась. Первый игрок передает фигуру начального игрока соседу слева, и начинается следующий раунд.



1 человеку
нужна 1
единица еды

Новый раунд

Перед началом нового раунда, переместить оставшиеся карты цивилизации вправо, на пустые места. Затем, заполнить оставшиеся места картами из стопки: справа налево. Потом перевернуть инструменты в начальное положение. Раунд начинается с 1-ой фазы.



Пример: В предыдущем раунде, игроки взяли 2-ую и 3-ью карты цивилизации. 1-ая карта остается на месте, а 4-ую карту передвигают вправо на 2-ое место. Пустые места заполняются из стопки с картами цивилизации.

Начать новый раунд:
положить карты цивилизации и повернуть орудие в исходное положение.

Недостаточно карт цивилизации

Конец игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

Если недостаточно карт цивилизации, чтобы в начале раунда разложить на игровом поле. Следующий раунд не начинается.

Так же если, по крайней мере, 1 место для карточек с бунгало пусто. В этом случае текущий раунд играется до конца, и люди должны все еще питаться.

Потом следует заключительный подсчет.

Недостаточно карточек хижин

Заключительный подсчет очков и победитель!

Сначала, возьмите информационный лист для карт цивилизации. Каждый игрок считает количество различных карт цивилизации с зеленым фоном. И возводит эту сумму в квадрат

Пример: игрок имеет 5 карт цивилизации с различными символами культуры.



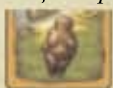
Литература



Медицина



Гончарное дело



Искусство



Музыка

=25 очков (5x5)

Карты цивилизации с зелёным фоном

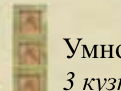
Подсчитайте карты с **песочным фоном** следующим образом:



Количество фермеров умножается на число, стоящее на хлебной шкале.

5 фермеров x 7 инструментов для приготовления пищи = 35 очков.

Карты цивилизации с песочным фоном



Умножьте количество кузнецов на общее число орудия игрока.

3 кузнеца x 7 орудий = 21 очко.



Умножьте количество строителей на число зданий.

7 строителей x 6 зданий = 42 очка.



Умножьте количество шаманов на количество людей.

3 шамана x 8 человек = 24 очка.

Каждый ресурс, находящийся на карте игрока добавляет 1 очко.

Игроки перемещают фишки по шкале выигрыша. Игрок с большим количеством очков - победитель!

2-3 игрока

Изменения для 3 или 2 игроков

С 3 или 2 игроками, только два из трех мест: кузница, хижина, или амбар могут быть заняты в каждом раунде. Третье место остается пустым. Естественно, пустое место может быть другим в каждом раунде.

С 3 игроками: на каждом из мест: лес, карьер, и река только 2 игрока могут поставить своих людей.

С 2 игроками: на каждом из мест: лес, глиняная яма, карьер, и река только 1 игрок может разместить людей

Остальные правила остаются неизменными



За множество испытательных раундов и исправлений, автор и издатели благодарят Грегора Абрахама, Karl-Heinz

Schmiel, Hannes Wildner, Ханна и Алекс Вей и всех других, которые помогли, особенно Дитеру Хорнанг.

© 2008 Ханс im Gluck Verlags-GmbH

Если Вы имеете комментарий, вопросы, или предложения, пожалуйста напишите нам в RioGames@aol.com или Игры Рио-Гранде ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК 45715, Ранчо Рио, НИТРОМЕТАН 81774, США Кроме того, пожалуйста, посетите наш вебсайт www.riograndegames.com

Карты цивилизации

Игрок сохраняет все карты цивилизации, которые он приобретает, на своей игровой карте до конца игры.



Каждая карта состоит из двух частей.

Игрок забирает предмет, изображенный вверху карты, **немедленно**, после покупки карты. Изображение внизу карточки влияет на **заключительный подсчет очков**.

Нижняя часть карты – зеленая или песочная - для заключительного подсчета



Зеленый фон – символы развития



Медицина Искусство Литература Гончарное дело Часы Транспорт Музыка Ткачество

16 карт с зеленым фоном, с 8 различными символами культуры, каждой по две

При подсчете заключительного выигрыша, каждый игрок возводит в квадрат количество разных карт. Повторные карты складываются и тоже возводятся в квадрат.

Пример: игрок имеет 6 карт цивилизаций с пятью различными символами развития. Получается: $5 \times 5 = 25$ очков. Кроме того, он имеет 1 дополнительное гончарное дело: $1 \times 1 = 1$. $25 + 1 = 26$ пунктов победы



Литература Медицина Гончарное дело Искусство Музыка

20 карт с фоном песка



Песочный фон: см. заключительный выигрыш, на 8 странице правил.

Верхняя часть карты - используется в ходе игры

Следующие карты используются немедленно, после приобретения:

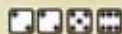


Используется бросок кубика (10 карт)

Когда игрок приобретает карту, он немедленно бросает кубики по количеству игроков. Потом помещает кубики вокруг карты, соответствуя числам. Начиная с игрока, который приобретал карту, каждый игрок забирает себе любой предмет и убирает кубик. Все игроки следуют по часовой стрелке, пока кубики не закончатся.

Игрок не может применить свое орудие.

Пример: *Красный* приобретает карту и бросает 4 кубика:



Он - первый и решает взять 1 орудие. И убирает кубик с выпавшей пятеркой.

Синий является следующим. Он перемещает фишку на хлебной шкале на 1 деление вверх и убирает кубик с выпавшей шестеркой. *Зеленый* и *Желтый*: каждый берет 1 кирпич и удаляет кубик, с выпавшей двойкой.

1 золото 1 орудие

1 камень
1 кирпич
1 бревно



Движение фишки по хлебной шкале на 1 деление вверх



Еда (7 карт)

Игрок немедленно берет количество еды, показанное на карточке.

Пример: при использовании этой карты, игрок берет 4 единицы еды.



Ресурс (5 карт)

Игрок немедленно берет ресурс, показанный на карте.

Пример: в этой карте игрок берет 1 золото.



Ресурс с выбрасыванием кубика (3 карты)

Игрок немедленно бросает 2 кубика и берет ресурс, указанный в карте цивилизации. Количество ресурсов определяется так же, как при добыче ресурсов. Игрок может добавить неиспользованное орудие к броску кубиков.

Пример: для показанной карты, игрок бросает 2 кубика и берет 1 дерево с игрового поля, за каждые 3 очка (так же, как при приобретении ресурсов).



Победные очки (3 карты)

Игрок немедленно передвигает свою фишку на шкале подсчета очков.



Новое орудие (1 карта)

Игрок немедленно берет 1 орудие (как в кузнице).



Дополнительное запас хлеба (2 карты)

Игрок немедленно передвигается по хлебной шкале на 1 деление вверх (как в амбаре).



Дополнительная карта, только для заключительного выигрыша (1 карта)

Перемешать эту карту с остальной колодой карт цивилизации. Верхняя часть карты не разыгрывается вообще; нижняя часть подсчитывается в конце игры.

Игрок может использовать следующие карты немедленно или позже в игре:



Инструмент для однократного использования (3 карты)

Игрок кладет карту лицом вверх, возле карты игрока. Он может добавить этот инструмент единожды к броску кубика (так же, в дополнении к другим инструментам). После использования инструмента, эта карта, вместе с другими картами цивилизации, помещается на карте игрока.

Пример: игрок имеет дополнительное орудие, номиналом 4, для разового использования.



2 ресурса по выбору игрока (1 карта)

Игрок помещает карточку, лицом вверх, рядом с картой игрока. Он может единожды, немедленно или позже, взять 2 ресурса, по своему выбору (разные или одинаковые). После использования карточка кладется рядом с другими картами цивилизации.

Тактические приёмы

- Не пренебрегайте картами цивилизации! Кроме непосредственной выгоды ресурсов, еды, и так далее, они помогут игроку заработать много победных очков, при заключительном подсчете.
- Добавляйте людей, выращивайте зерно, изготавливайте и используйте инструменты, так как они помогают добиться успеха в другом. Кроме того карту, которая стоит только 1 ресурс, всегда стоит приобретать.
- Собирайте карты цивилизации с символами культуры, они помогут в финале.
- Большой набор карт не эффективен, если карты не сотрудничают. Если вы планируете добавить людей, вы должны будете также вырастить зерно, чтобы прокормить их. Если Вы выработаете стратегию, то в конце игры у Вас будет много людей и ваша фишка, на хлебной шкале, будет высоко. Используя стратегию, Вы должны собирать карты цивилизации с шаманами и фермерами.
Вы должны продумывать подобные стратегии и в других направлениях.
- Не уклоняйтесь от блокирования доступа других игроков к "дешевым" ресурсам, чтобы они были вынуждены покупать себе более дорогие карты.
- Выбирайте последовательность работ для Ваших людей тщательно. Если Вы хотите купить карту цивилизации с инструментом, возьмите эту карту прежде, чем начнете добывать камни. Таким образом, Вы можете использовать инструмент, в случае необходимости, - в карьере.
- Рассмотреть блокирование колоды со зданиями, когда в ней остались 1 или 2 здания.
Помните, что когда колода со зданиями заканчивается – наступает конец игры.
Если Вы не хотите, чтобы игра сейчас закончилась, разместите одного из ваших людей на колоде, без приобретения хижин. Таким образом, Вы можете увеличить время игры.