

STONE AGE

برای ۲ تا ۴ بازیکن

مناسب ۱۰ سال به بالا

زمان بازی حدود ۶۰ تا ۹۰ دقیقه

چیدمان شروع بازی

محتویات بازی

- ۱ صفحه بازی
- ۴ صفحه بازیکن
- ۶۸ منبع چوبی
- ۴۰ مهره ی چوبی
- ۸ نشانگر در دو اندازه مختلف
- ۵۳ نشانگر غذا
- ۲۸ کارت ساختمان
- ۱۸ کارت ابزار
- ۱ نشانگر بازیکن شروع کننده
- ۳۶ کارت تمدن
- ۷ تاس
- ۱ لیوان چرمی تاس
- ۱ صفحه خلاصه بازی
- قوانین بازی

۱۳. کوچک ترین بازیکن نشانگر بازیکن شروع کننده را می گیرد. و بازی آغاز می شود

۱۲. مهره های باقی مانده را (۵ مهره از هر رنگ) در گوشه ای از صفحه بازی قرار دهید. ۷ تاس و لیوان تاس ها را هم در همین مکان بگذارید

محل قرار دادن کارت های تمدن و خلاصه ای از امتیازات آن ها

محل قرار دادن ابزارها

محل قرار دادن کارت های ساختمان

۱۱. هر بازیکن یک صفحه ی مخصوص به خود دارد که در آن قبیله اش را پیشرفت می دهد. در این صفحه ۵ مهره ی مهرنگ خود را قرار دهید. و به اندازه ی ۱۲ غذا در آن بگذارید. (مثلا یک نشانگر ۱۰ تایی و یک نشانگر ۲ تایی). ابزارها، ساختمان ها و منابع آن را در این صفحه قرار می دهید. همچنین خلاصه ای از امتیازها و بعضی اطلاعات در آن دیده می شود

۲. نشانگرهای غذا را به ترتیب روی هم در این بخش از صفحه قرار دهید

۳. مهره های چوب را در جنگل قرار دهید

۴. مهره های خشت را در معدن خاک رس بگذارید

۵. منابع سنگی را در کوه بگذارید

۶. طلاها را در بستر رودخانه قرار دهید

۷. ابزارها را بر اساس اعدادشان در این قسمت مرتب کنید. کارت های ۱/۲ را در یک بخش و کارت های ۴/۵ را در قسمت دیگر قرار دهید

کارت های تمدن را بر بزنید و به پشت در گوشه ای از زمین قرار دهید. چهار کارت از روی این دسته بردارید و به ترتیب از راست به چپ در خانه های خالی قرار دهید

۱۰. هر بازیکن یک رنگ را انتخاب می کند و مهره ی کوچک هم رنگشان را در خانه ی شماره ۵ در نشانگر امتیاز زرایی قرار می دهد. مهره ی بزرگتر را در خانه ی ۱۰ نشانگر امتیاز بگذارید

۹. کارت های ساختمان را بر بزنید و به پشت در دسته های ۷ تایی در اینجا قرار دهید. به تعداد بازیکن ها این دسته ها را پر کنید. یعنی برای ۴ بازیکن ۴ دسته، برای ۳ بازیکن ۳ دسته و برای ۲ بازیکن ۲ دسته. کارت های باقی مانده را به جعبه برگردانید. کارت رویی از هر دسته را برگردانید تا متوازی آن مشخص شود

۸. کارت های تمدن را بر بزنید و به پشت در گوشه ای از زمین قرار دهید. چهار کارت از روی این دسته بردارید و به ترتیب از راست به چپ در خانه های خالی قرار دهید

نمای کلی بازی:

بازیکن اول یک یا چند آدمک را در جایی که می خواهد می گذارد سپس بازیکن دوم این کار را انجام می دهد و این کار ادامه پیدا می کند تا زمانی که تمام بازیکنان همه آدمک های خود را در صفحه قرار داده باشند. سپس بازیکن اول شروع به انجام کارهایی که با آدمک ها مشخص کرده است می کند و بعد بازیکن دوم. این کار تا زمانی ادامه پیدا می کند که آخرین نفر تمام کارهای خود را انجام داده باشد، سپس بازیکن اول نشانه بازیکن اول را به نفر بعدی می دهد و بازیکن اول دوباره شروع به بازی می کند. کارهایی که بازیکنان در بازی می توانند انجام دهند در زیر با جزئیات توضیح داده شده است.

دوره های بازی :

هر دور بازی به سه فاز تقسیم می شود که به ترتیب زیر باید انجام شود :

۱. بازیکنان به ترتیب باید آدمک های خود را بر روی صفحه قرار دهند تا تمام آدمک ها روی صفحه قرار بگیرند.
۲. بازیکنان کارهای مربوط به هر آدمک را انجام می دهند.
۳. بازیکنان به قبيله خود بر اساس تعداد آدمک هایی که دارند غذا می دهند.

۱) بازیکنان به ترتیب باید آدمک های خود را بر روی صفحه قرار دهند تا تمام آدمک ها روی صفحه قرار بگیرند.

بازیکن اول با گذاشتن یک یا چند آدمک در جایی که می خواهد شروع می کند. سپس به صورت ساعت گرد بازیکن بعدی همین کار را انجام می دهد تا تمام آدمک ها بر روی صفحه قرار بگیرند.

نکته : هر محل تعداد مشخصی دایره دارد. این دایره ها حداکثر تعداد آدمک هایی که می توانند در این محل قرار بگیرند را نشان می دهد. بازیکن ها نمی توانند در محلی که قبلا آدمک قرار داده اند دوباره آدمک بگذارند. برای مثال اگر بازیکن قرمز ۴ آدمک در جنگل قرار داده باشد، نمی تواند در این دور در جنگل آدمک قرار دهد حتی اگر جای خالی در آن محل وجود داشته باشد.

چند آدمک می تواند در محل های مختلف قرار بگیرد؟

کارگاه ابزار: کارگاه ابزار هر راند فقط یک آدمک را در خود جای می دهد. برای مثال بازیکن آبی آدمک خود را در کارگاه ابزار قرار داده است، در این راند هیچ بازیکن دیگری نمی تواند در این محل آدمک قرار دهد زیرا این محل اشغال شده است.



یک آدمک



در هر دایره فقط یک آدمک قرار می گیرد

خانه: فقط دو آدمک از یک بازیکن می توانند در این محل قرار بگیرند. این دو آدمک باید هم زمان در این محل قرار بگیرند. برای مثال بازیکن سبز دو آدمک در خانه قرار داده است (چون این محل را انتخاب کرده است باید همزمان دو آدمک را در این محل قرار دهد) و هیچ بازیکن دیگری نمی تواند در این محل آدمک قرار دهد.



دو آدمک

مزرعه: فقط یک آدمک در هر راند در این محل قرار می گیرد. برای مثال بازیکن زرد یک آدمک در این محل قرار داده است. این محل اشغال می شود و بازیکن دیگری نمی تواند در این محل آدمک قرار دهد.



یک آدمک

محل شکار: این تنها مکانی است که دایره ندارد. در این محل هر بازیکن می تواند به تعداد نامحدود آدمک قرار دهد.



تعداد نامحدود

جنگل ، کوه ، رودخانه و معدن خاک رس : هر کدام از این مکان ها می توانند تا ۷ آدمک را در خود جای دهند. برای مثال بازیکن قرمز ۴ آدمک در این مکان دارد. بازیکن زرد تصمیم می گیرد تا ۲ آدمک در این مکان قرار دهد. سپس بازیکن آبی یک آدمک را در این مکان قرار می دهد. این مکان اشغال می شود و بازیکن دیگری نمی تواند در این مکان آدمک قرار دهد.



تا هفت آدمک

همین قانون برای **کوه، رودخانه، و معدن خاک رس** هم صدق می کند.



کارت های تمدن: هر کارت فقط یک آدمک را در خود جای می دهد. کارت ها به هر ترتیبی می توانند اشغال شوند. برای مثال بازیکن قرمز آدمک خود را بر روی کارت دوم قرار داده است. این کارت اشغال شده و تمام بازیکنان می توانند ۳ کارت دیگر را اشغال کنند.



یک آدمک به ازای هر کارت

یک آدمک به ازای هر کارت

کارت های ساختمان: هر ساختمان می تواند یک آدمک را در خود جای دهد. برای مثال بازیکن زرد یک آدمک در سومین ساختمان قرار داده است. حال ۳ ساختمان دیگر برای تمام بازیکن ها وجود دارد.



مثالی برای یک دور مرحله قرار دادن آدمک ها :

بازیکنان به صورت ساعت گرد بازی می کنند.

بازیکن قرمز (بازیکن اول):
یک آدمک بر روی این کارت قرار می دهد.



بازیکن آبی (بازیکن دوم):
پنج آدمک در محل شکار قرار می دهد.



مکان ها ترتیبی برای انتخاب ندارند.

بازیکن سبز (بازیکن سوم):
دو آدمک در خانه قرار می دهد.



بازیکن زرد (بازیکن چهارم):
یک آدمک در ساختمان قرار می دهد.



از آنجایی که ممکن است بازیکنان با تعداد مختلفی آدمک در نوبت خود بر روی صفحه بازی قرار دهند، بعضی از بازیکنان زودتر تمام آدمک‌ها خود را روی زمین قرار می‌دهند در صورتی که هنوز دیگران آدمک دارند. زمانی که بازیکنان تمام آدمک‌های خود را در صفحه قرار داده باشند، فاز دوم شروع می‌شود.

۲) بازیکنان کارهای مربوط به هر آدمک را انجام می‌دهند.

با شروع از بازیکن اول بازیکنان به صورت ساعت گرد کارهای مربوط به آدمک‌های خود را انجام می‌دهند. بازیکنان در نوبت خودشان می‌توانند تصمیم بگیرند کدام کار را اول انجام دهند و انجام کارها به ترتیب چیده شدن آدمک‌ها نمی‌باشد. زمانی که بازیکن کار یک آدمک را انجام داد آن را از صفحه بازی خارج می‌کند. به این صورت زمانی که بازیکن تمام کارهای خود را انجام داده باشد باید تمام آدمک‌ها را از روی صفحه خارج شده باشد و در جلوی بازیکن قرار بگیرد.



هر محل چه کاری انجام می‌دهد؟

کارگاه ابزار

در این محل بازیکنان ابزارها را به دست می‌آورند. اگر یک بازیکن هیچ ابزاری ندارد یک "ابزار با امتیاز یک" را به صفحه خود اضافه می‌کند. به همین صورت:

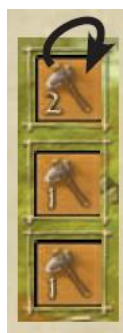


یک ابزار جدید

از بار هفتم ابزار با امتیاز دو با ابزار با امتیاز ۳ جا به جا می‌شود و از بار دهم ابزار با امتیاز سه را برگردانده تا به ابزار با امتیاز چهار تبدیل شود



برای بار چهارم و پنجم و ششم بازیکن یکی از ابزارهای با امتیاز یک موجود در صفحه خود را برگردانده و آن را به ابزار با امتیاز دو تبدیل می‌کند.



برای بار دوم و سوم که اقدام به برداشتن ابزار می‌کند یک ابزار با امتیاز یک جدید را به صفحه خود اضافه می‌کند.



هر یک از ابزارها

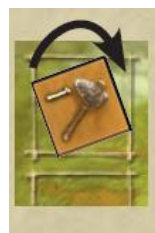
فقط یک بار در هر

دور استفاده می

شوند و در دور

بعدی دوباره قابل

استفاده هستند.



نکته مهم: هر ابزار فقط یک بار در هر راند، زمانی که برای جمع آوری منابع یا غذا تاس ریخته می‌شود استفاده می‌شود. ابزارها برای اضافه کردن عدد تاس‌های استفاده می‌شود. برای مثال بازیکن قرمز تاس می‌ریزد و مجموع تاس‌های آن عدد ۱۳ می‌شود. بازیکن قرمز به عدد ۱۴ نیاز دارد به همین دلیل یکی از ابزارهای با امتیاز یک خود را ۹۰ درجه می‌چرخاند تا مشخص شود این ابزار استفاده شده و حال یک عدد به مجموع تاس خود اضافه می‌کند.

یک آدمک جدید

خانه



این مکان به بازیکنی که در این مکان دو آدمک قرار داده اجازه می دهد که یک آدمک به آدمک های خود اضافه کند. آن بازیکن تا انتهای بازی این آدمک را در دسترس دارد. برای مثال بازیکن سبز دو آدمک در این محل قرار داده است. او یک آدمک جدید را از بانک بازی برداشته و آدمک های خود را از صفحه خارج می کند و در صفحه خود قرار می دهد.

امتیاز زراعی را افزایش می دهد

مزرعه



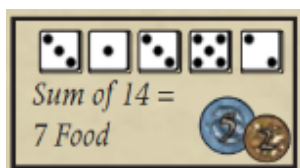
بازیکن آدمک خود را از صفحه خارج می کند و نشانگر خود را در جدول زراعی یک خانه بالا تر می برد. این عمل مقدار غذایی که این بازیکن در انتهای هر راند می گیرد را یک عدد افزایش می دهد.

شکارگاه و تاس ریختن آن



غذای بیشتر با کمک شکار

هر بازیکن به تعداد آدمک هایی که در این محل قرار داده تاس دریافت می کند و در لیوان تاس ها قرار می دهد. سپس تاس ها را ریخته و اعداد نشان داده شده را جمع می کند و می تواند با استفاده از ابزار های خود عدد به دست آمده را افزایش دهد. سپس عدد به دست آمده را بر ۲ تقسیم می کند (به پایین رند می شود) و عدد به دست آمده از تقسیم می شود تعداد غذایی که



این بازیکن دریافت می کند. برای مثال بازیکن آبی ۵ تاس دریافت می کند و بعد از ریختن آنها به عدد ۱۴ می رسد. او هیچ ابزاری مصرف نمی کند و ۷ غذا دریافت می کند. بازیکن سبز سه تاس می ریزد و مجموع آنها ۱۱ می شود. به صورت معمول او ۵ غذا دریافت می کند ولی او از ابزار با امتیاز یک استفاده کرده و آن را ۹۰ درجه می چرخاند که مشخص شود این ابزار استفاده شده و عدد خود را ۱ واحد افزایش می دهد، در این صورت عدد به دست آمده ۱۲ می شود و او ۶ غذا دریافت می کند. بازیکن زرد دو تاس می ریزد و عدد ۴ را به دست می آورد و از ابزار با امتیاز ۲ خود استفاده می کند و عدد خود را ۲ واحد افزایش می دهد و ۳ غذا دریافت می کند.

منابع

چوب



خشت



سنگ



طلا



جنگل ، معدن رس ، رودخانه و کوه

این مکان ها به بازیکن ها اجازه می دهند تا چوب، خشت، سنگ و طلا به دست بیاورند. این منابع مانند غذا به دست می آیند ولی با این تفاوت که عدد به دست آمده به عدد های زیر تقسیم می شود:



جنگل - عدد به دست آمده باید بر عدد ۳ (رند رو به پایین) تقسیم شود برای بدست آوردن چوب.

معدن رس - عدد به دست آمده باید بر عدد ۴ (رند رو به پایین) تقسیم شود برای بدست آوردن خشت.

کوه - عدد به دست آمده باید بر عدد ۵ (رند رو به پایین) تقسیم شود برای بدست آوردن سنگ.

رودخانه - عدد به دست آمده باید بر عدد ۶ (رند رو به پایین) تقسیم شود برای بدست آوردن طلا.

برای مثال بازیکن سبز برای دو آدمک خود که در رودخانه قرار داده دو تاس می ریزد و مجموع آنها ۵ می شود. به دلیل اینکه او ابزار خود را برای شکارگاه استفاده کرده است دیگر نمی تواند از آن استفاده کند و چون عدد تاس هایش به ۶ نرسیده است طلا به دست نمی آورد. بازیکن قرمز برای ۳ آدمک



خود ۳ تاس می ریزد و مجموع آنها عدد ۷ می شود. او از ۳ ابزار با امتیاز ۲ خود استفاده

می کند تا عدد خود را به ۱۳ افزایش دهد به همین دلیل ۲ طلا به دست می آورد.

منابع برای ساخت ساختمان ها و یا خریدن کارت های تمدن استفاده می شوند. منابع محدود نیستند و اگر یک منبع به اتمام رسید می توانید از تیکه هایی که خودتان مناسب می دانید برای آن استفاده کنید (مثلا تکه های کاغذ یا دانه های لوبیا).

کارت های تمدن

بازیکن کارت را دریافت می کند و منابع لازم که در بالای محل قرار گیری کارت ها نشان داده شده پرداخت می کند. منابع پرداخت شده به صفحه بازی برگردانده می شوند. بازیکن از هر منبعی که دوست دارد پول کارت را پرداخت می کند (معمولاً چوب یا خشت؛ غذا به عنوان منبع محسوب نمی شود و نمی توان با غذا کارت تمدن یا ساختمان خرید). اگر بازیکن پول لازم برای خرید کارت را نداشت یا نخواهد آن کارت را بخرد، آدمک



یک کارت تمدن به دست می آورید.

هر کارت با جزئیات در بخش مربوطه توضیح داده شده است.

خود را از روی کارت برداشته و روی صفحه خود قرار می دهد. هر بازیکن کارت های خود را رو به پایین در جلو

خود قرار می دهند. کارت "بزار یک بار مصرف" باید رو به بالا در کنار صفحه بازیکن قرار بگیرد تا زمانی که استفاده شود. بازیکن ها اجازه دارند هر زمانی که لازم شد کارت های خود را بررسی کنند. کارت های تمدن با جزئیات در بخش مربوطه توضیح داده می شوند.

ساختمان



یک ساختمان به دست می آورید.

بازیکن کارت ساختمان را برداشته و منابع لازم برای ساخت آن را پرداخت می کند و در محل مشخص شده در صفحه خود قرار می دهد. بازیکن در همان لحظه نشانگر امتیاز خود را به تعداد نمایش داده شده بر روی کارت حرکت می دهد. برای پایان این عملیات بازیکن کارت زیری را برمی گرداند.

برای مثال بازیکن زرد دو چوب و یک خشت پرداخت می کند و آنها را به صفحه بازی بر می گرداند. سپس این ساختمان را در محل مشخص شده در صفحه بازی خود قرار می دهد و نشانگر امتیاز خود را ۱۰ واحد جلو می برد.

اگر بازیکنی نتواند یا نخواهد منابع لازم برای خریدن یک ساختمان را پرداخت کند باید آدامک خود را از روی ساختمان برداشته و در صفحه بازی خود قرار می دهد.

۸ ساختمان در بازی موجود است که بازیکن ها منابع لازم برای ساخت آنها را مشخص می کنند ولی نه تعداد منابع را. ۳ ساختمان در بازی موجود است که تعداد منابع (حداکثر ۷) و نوع منابع را بازیکن ها انتخاب می کنند. زمانی که این ساختمان ها خریداری می شود بازیکن باید بر اساس امتیاز هر منبع امتیاز این ساختمان را محاسبه کند و نشانگر امتیاز خود را به همان تعداد واحد جلو ببرد.



امتیاز ساختمان
منابع لازم برای خرید این ساختمان

ساختمان با منابع مشخص



امتیاز کارت بر اساس منابعی که برای خرید آن استفاده شده محاسبه می شود
دقیقا ۴ منبع برای خرید این ساختمان لازم است
۴ منبع پرداخت شده باید ۲ نوع باشند. بازیکن نوع و تعداد آنها را مشخص می کند
(تا زمانی که دقیقا ۲ نوع و تعداد ۴ منبع پرداخت شود)

ساختمان با منابعی که بازیکن مشخص می کند



امتیاز کارت بر اساس منابعی که برای خرید آن استفاده شده محاسبه می شود
بازیکن می تواند به تعداد ۱ تا ۷ منبع را به انتخاب خودش پرداخت کند
بازیکن تعداد و نوع منابع پرداختی را مشخص می کند



برای مثال بازیکن آبی بر اساس منابع ذکر شده پرداخت می کند :

۳ سنگ و یک چوب (۴ منبع از دو نوع مختلف). امتیاز این کارت بر اساس منابعی که پرداخت کرده است ۱۸ می شود. هر سنگ ۵ امتیاز دارد و هر چوب ۳ امتیاز.



سپس ساختمان را در محل مشخص شده در صفحه خود قرار می دهد و امتیاز آن را کسب می کند.

خریدن ساختمان ها محدودیتی ندارد و اگر ۵ جای مشخص شده پر شد می توانید ساختمان ها را کنار صفحه خود قرار دهید.

۳) بازیکنان به قبیله خود بر اساس تعداد آدمک های خود غذا می دهد.

زمانی که بازیکنان همه آدمک های خود را از صفحه بازی خارج کرده و در صفحه خود قرار دهند باید به قبیله خود غذا دهند. هر آدمک ۱ غذا لازم دارد.

ابتدا، برای هر مرتبه ای که بازیکن در جدول زراعی دارد یک غذا دریافت می کند سپس هر بازیکن برای هر آدمک یک غذا پرداخت می کند و غذا های باقی مانده هر بازیکن برای دور های بعدی باقی می ماند.

اگر یک بازیکن غذا کافی برای پرداخت نداشت:

بازیکن باید ابتدا همه غذاهایی که دارد را پرداخت کند سپس به ازای هر غذا یک منبع را به انتخاب خودش پرداخت کند. اگر بازیکن نخواهد یا نتواند به ازای غذای باقی مانده منبع پرداخت کند ۱۰ امتیاز از او کم می شود (تعداد کاهش امتیاز همیشه ۱۰ است و به تعداد غذای باقی مانده برای پرداخت بستگی ندارد).

زمانی که همه بازیکن ها غذای لازم را پرداخت کردند (یا ۱۰ امتیاز از دست دادند) "نشانگر نفر اول" به نفر بعدی به صورت ساعتگرد داده می شود و دور از اول شروع می شود.

شروع دور جدید:

دور جدید

در ابتدای راند جدید، کارت های تمدن باقی مانده به سمت راست برده می شود تا جای خالی را پر کنند. کارت های جدید برگردانده می شود و در جای خالی قرار می گیرند. بازیکن های ابزار های خود را به حالت اول بر می گردانند تا مشخص شود که استفاده نشده است و دور جدید شروع می شود.

کارت های جدید رو می شود و ابزار ها به حالت اولیه بر می گردند.



هر آدمک یک غذا



برای مثال در طول راند اول کارت تمدن دوم و سوم خریده شده اند. کارت اول (راست ترین کارت) سر جای خودش باقی می ماند و کارت چهارم به راست ترین جای ممکن که جای دوم است منتقل می شود. کارت های جدیدی که رو می شوند به ترتیب در جای سوم و چهارم قرار می گیرند.

پایان بازی

بازی زمانی پایان می یابد که یکی از دو شرط زیر برقرار باشد :

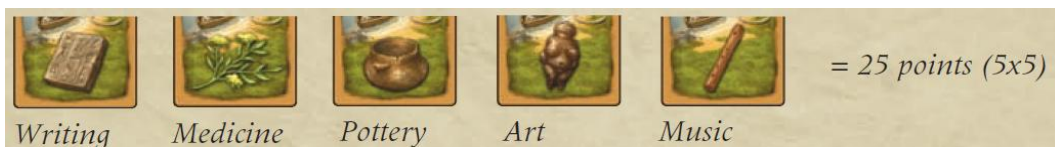
- ۱- کارت های تمدن به اندازه کافی نباشد که چهار جای موجود را پر کنند تا راند جدید شروع شود.
 - ۲- حداقل یک ردیف از کارت های ساختمان به پایان برسد.
- در شرط اول بازی بدون شروع شدن دور جدید به پایان می رسد. در شرط دوم بازی تا انتهای راند انجام می شود (شامل غذا دادن به قبیله). در آخر بازیکن ها بر اساس امتیاز پیشرفت می کنند.

امتیاز آخر بازی و برنده بازی

از صفحه توضیحات کارت تمدن برای اطلاعات بیشتر استفاده شود.

هر بازیکن بر اساس شرط های زیر امتیاز می گیرد :

تعداد کارت های تمدنی که زمینه سبز دارند در خودش ضرب می شود. بازیکن ها می توانند نوع های مختلفی از این کارت ها داشته باشند. برای مثال علی ۵ کارت تمدن با زمینه سبز دارد: $5 \times 5 = 25$



او همچنین یک کارت سفالگری دیگر هم دارد که می شود : ۱ امتیاز (۱x۱)

کارت هایی با زمینه ماسه ای به روش زیر امتیاز می گیرند::



تعداد کشاورز ها در تعداد امتیاز شما در جدول زراعی ضرب می شود.

۵ کشاورز X امتیاز ۷ در جدول زراعی = ۳۵ امتیاز

کارت های تمدن با

زمینه سبز

کارت های تمدن با

زمینه ماسه



تعداد ابزارسازان در تعداد امتیاز ابزار شما ضرب می شود.

$$۳ \text{ ابزار ساز } \times ۷ \text{ امتیاز از ابزار ها} = ۲۱ \text{ امتیاز}$$

تعداد خانه سازان در تعداد ساختمان های شما ضرب می شود.

$$\text{تعداد } ۷ \text{ خانه ساز } \times ۶ \text{ ساختمان} = ۴۲ \text{ امتیاز}$$



تعداد کد خدا در تعداد آدمک های شما ضرب می شود.

$$۳ \text{ کد خدا } \times ۸ \text{ آدمک} = ۲۴ \text{ امتیاز}$$

هر بازیکن به ازای هر منبع استفاده نشده (غیر غذا) یک امتیاز کسب می کند.

امتیازها در زمان محاسبه به امتیازهای بازکنها در جدول امتیازهای دور صفحه بازی اضافه می شود و بازیکنی برنده است که بیشترین امتیاز را دارد.

اگر دو بازیکن با هم برابر شدند باید به ترتیب امتیازهای خودشان را در جدول زراعی سپس امتیاز ابزار سپس تعداد آدمک های خود مقایسه کنند.

تغییرات در بازی ۲ و ۳ نفره

- در بازی ۲ یا ۳ نفره فقط دو مکان از مکان های زیر در هر دور می تواند اشغال شود: کارگاه ابزار، خانه، مزرعه. سومین مکان باید خالی بماند. شما می توانید با توافق خود هر راند سومین مکان را تغییر دهید.
 - در بازی ۳ نفره: فقط آدمک های دو بازیکن می تواند در هر یک از مکان های زیر قرار بگیرند: جنگل، معدن خاک رس، کوه و رودخانه
 - در بازی ۲ نفره: فقط آدمک های یک بازیکن می تواند در هر یک از مکان های زیر قرار بگیرد: جنگل، معدن خاک رس، کوه و رودخانه
- قانون های دیگر مانند بازی ۴ نفره است.

۳-۲ بازیکن

کارت های تمدن

بازیکن ها کارت های خود را تا پایان بازی کنار صفحه بازی خود به پشت نگه می دارند.



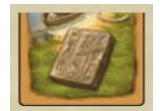
هر کارت به دو بخش بالا و پایین تقسیم می شود

بازیکن همان زمان که کارت را خریداری می کند آیتم نشان داده شده را دریافت می کند

بازیکن پایان بازی هنگام محاسبه امتیازها امتیاز این بخش را محاسبه می کند

بخش پایین کارت

کارت های تمدن با زمینه سبز



۱۶ کارت با زمینه سبز
با ۸ نوع مختلف که از
هر کدام ۲ عدد در
بازی موجود است.



هنگام محاسبه امتیازها در آخر بازی، هر بازیکن تعداد کارت های تمدن با زمینه سبز متفاوت خود را در خودش ضرب می کند و با کارت های تمدن با زمینه سبز اضافه جمع می کند.



برای مثال : بازیکن سبز ۵
کارت تمدن با زمینه سبز
متفاوت دارد که برابر است با :

$$5 \times 5 = 25$$

به علاوه ۱ کارت سفالگری اضافه که بازیکن سبز دارد که می شود : ۲۶ امتیاز

کارت های تمدن با زمینه ماسه

این کارت ها در صفحه ۱۰ و ۱۱ توضیح داده شده اند.



۲۰ کارت با زمینه
ماسه در بازی موجود
است.

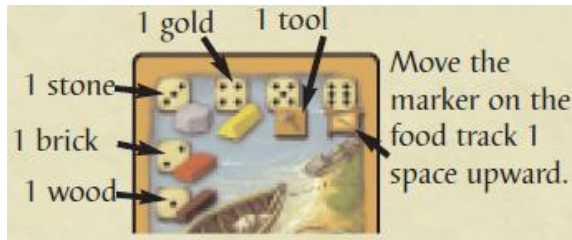
بخش بالای کارت

مواردی که در زیر معرفی می شود همان زمان که بازیکن آنها را خریداری کرد استفاده می شوند:



آیتم برای تاس (۱۰ کارت)

زمانی که بازیکن این کارت را خریداری می کند به تعداد بازیکن های بازی تاس می ریزد سپس تاس ها را در کنار کارت بر اساس عدد های تاس قرار می دهد. به ترتیب از بازیکنی



که کارت را خریداری کرده بازیکن ها می توانند یک تاس را انتخاب کنند و آیتم مرتبط با آن را دریافت و تاس را از کنار کارت حذف کنند. به این ترتیب هر بازیکن باید یک آیتم را به دست آورده باشد.



برای مثال: بازیکن قرمز کارت را خریداری می کند و ۴ تاس می ریزد سپس تاس ها را کنار کارت قرار می دهد. او یک ابزار بر می دارد و تاس ۵ را از کنار کارت حذف می کند. بازیکن آبی یک امتیاز به جدول زراعی خود اضافه می کند و تاس ۶ را حذف می کند. بازیکن سبز و زرد انتخابی غیر از یک خشت ندارند و هر کدام یک خشت دریافت می کنند و بازی ادامه پیدا می کند.

غذا (۷ کارت)



بازیکن همان زمان که کارت را خریداری می کند به تعداد نوشته شده روی کارت غذا دریافت می کند.

منابع (۵ کارت)



بازیکن همان زمان که کارت را خریداری می کند به تعداد نوشته شده روی کارت منبع دریافت می کند.

در مثال بازیکن یک طلا دریافت می کند.

منبع با تاس ریختن (۳ کارت)

بازیکن همان موقع که کارت را خریداری می کند به تعداد نشان داده شده تاس می ریزد و عدد به دست آمده را بر ارزش منبعی که روی کارت نشان داده شده تقسیم می کند و به تعداد به دست آمده منبع می گیرد. همچنین می تواند از ابزار های استفاده نشده خود برای اضافه کردن عدد به دست آمده استفاده کند.



برای مثال: برای کارت نشان داده شده بازیکن ۲ تاس می ریزد و عدد ۶ به دست می آید. بعد از تقسیم آن بر ۳ (ارزش نشان داده شده برای چوب بر روی کارت هر بازیکن) عدد ۲ بدست می آید و ۲ چوب دریافت می کند.

امتیاز (۳ کارت)



بازیکن همان لحظه که کارت را خریداری می کند امتیاز نشان داده شده بالای آن را دریافت می کند.

ابزار جدید (۱ کارت)



بازیکن همان لحظه که کارت را خریداری می کند یک ابزار جدید دریافت می کند.

امتیاز زراعی (۲ کارت)



بازیکن همان لحظه که کارت را خریداری می کند یک امتیاز در جدول زراعی دریافت می کند.

کارت تمدن اضافه، استفاده فقط در زمان محاسبه امتیاز در پایان بازی (۱ کارت)



بازیکن همان لحظه که کارت را خریداری می کند کارت جدیدی دریافت می کند و پس از مشاهده آن را به پشت در کنار صفحه خود قرار می دهد و فقط بخش پایین کارت دوم را در زمان محاسبه امتیاز در پایان بازی استفاده می کند. بازیکن از بخش بالای کارت استفاده نمی کند.

بازیکن می تواند از کارت هایی که در زیر معرفی می شود همان زمان یا بعدا که بازیکن آنها را خریداری کرد استفاده کند:

ابزار برای کار خاص (۳ کارت)



بازیکن کارت خریداری شده را به رو در کنار صفحه خود قرار می دهد. او می تواند از این کارت یک بار استفاده کند و عدد آن را به مجموع تاس خود اضافه کند. زمانی که کارت استفاده شد بازیکن کارت را به پشت قرار می دهد.

۲ منبع به انتخاب بازیکن (۱ کارت)



بازیکن کارت خریداری شده را به رو در کنار صفحه خود قرار می دهد و می تواند یکبار در هر زمانی که خواست ۲ منبع به انتخاب خود دریافت کند. زمانی که کارت استفاده شد بازیکن کارت را به پشت قرار می دهد.

نکته های تاکتیکی

- کارت های تمدن بسیار در کسب امتیاز در پایان بازی و به دست آوردن منابع و غذا مناسب هستند. امتیاز زراعی و ابزار خود را پیشرفت دهید زیرا در آینده بسیار به کارتان می آیند و کارت های با قیمت یک منبع همیشه ارزش خریدن دارند.
- کارت های تمدن را بر اساس بخش پایین آنها جمع آوری کنید و برای بیشتر شدن امتیازی که با آنها به دست می آورید برنامه ریزی کنید برای مثال اگر می خواهید تعداد آدمک های خود را افزایش دهید کارت هایی را خریداری کنید که در تعداد آدمک های شما ضرب می شوند. این برنامه ریزی ها را از ابتدای بازی در ذهن داشته باشید.
- با خریدن کارت های ارزان جلوی پیشرفت بازیکن های دیگر را بگیرید تا کارت های مورد نیازشان را با قیمت بیشتر خریداری کنند
- ترتیب چیدن آدمک های خود را برنامه ریزی کنید. ممکن است تا نوبت شما شود جایی که در نظر دارید اشغال شود.
- شما می توانید دسته ساختمان هایی که کارت های کمی دارند را اشغال کنید تا جلوی بازیکن هایی که می خواهند آنها را خریداری کنند تا بازی به پایان برسد گرفته شود.

