

Stoneage-regler.

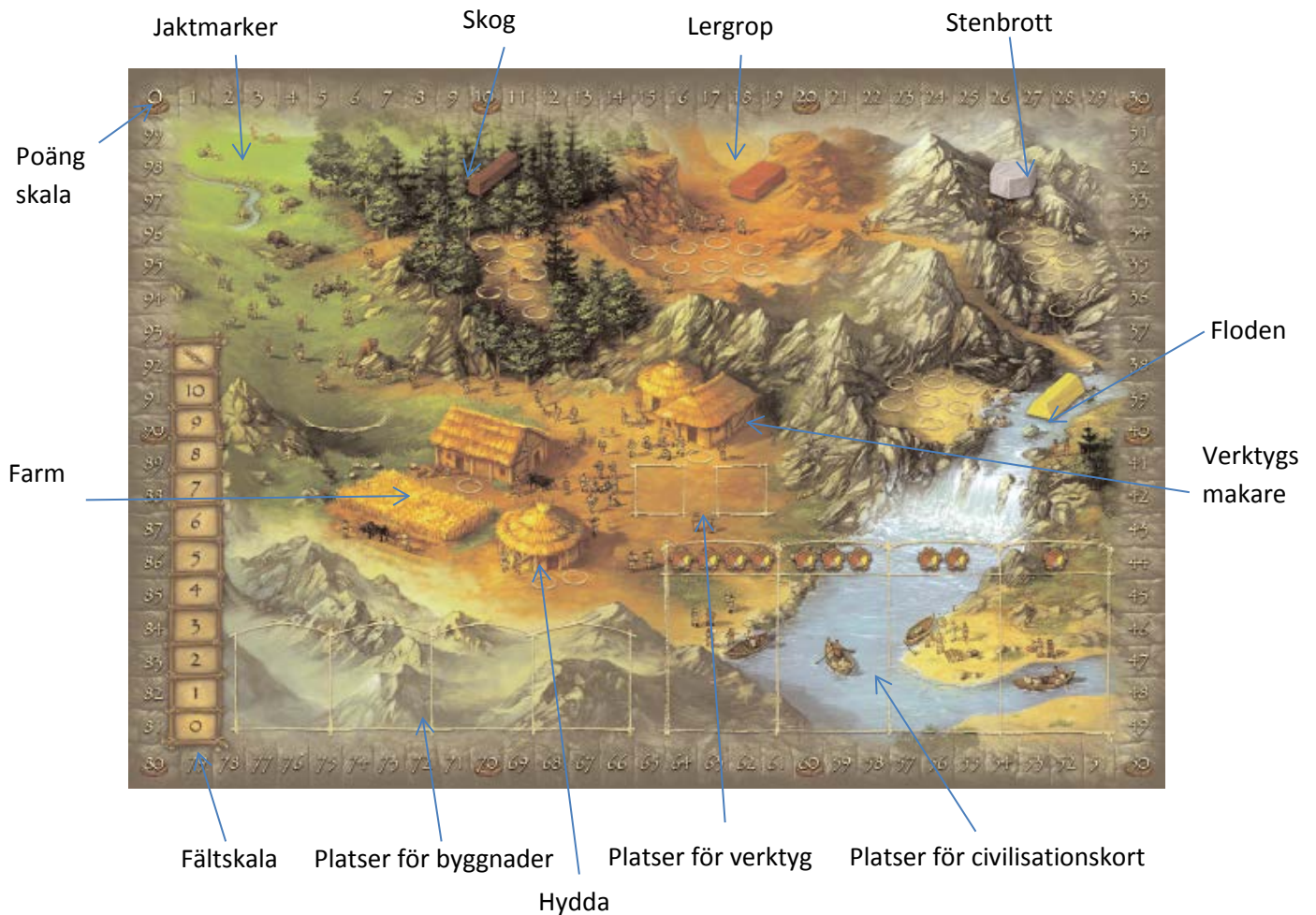
Komponenter:

- 1 Spelplan
- 4 Individuella spelarbräden
- 58 Resurser i trä (trä, lera, sten och guld)
- 40 Byinvånare i trä (i 4 olika spelarfärger)
- 8 Trämarkörer (i de olika spelarfärgerna)
- 53 Matbrickor (bär, svampar, fisk och djurhudar)
- 28 Byggnadsbrickor
- 18 Verktygsbrickor
- 1 Startspelarfigur
- 36 Civilisationskort
- 7 Tärningar och en tärningskopp.

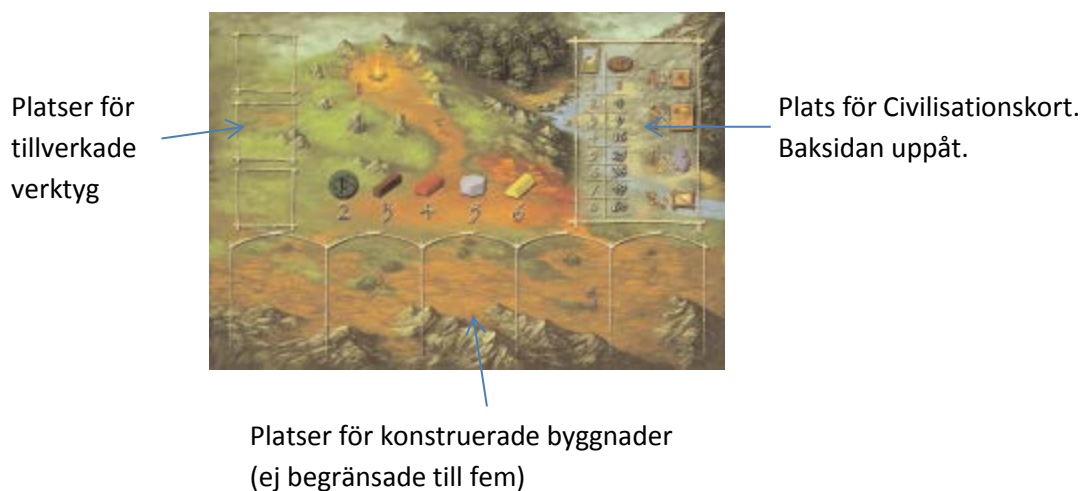
Setup:

1. Placera spelbrädet i mitten på bordet.
2. Dela upp matbrickorna och placera i staplar på jaktmarkerna.
3. Placera de 20 träresurserna i skogen på spelplanen.
4. Placera de 16 lerresurserna i lergropen på spelplanen.
5. Placera de 12 stenresurserna i stenbrottet på spelplanen.
6. Placera de 10 guldresurserna i floden på spelplanen.
7. Dela upp verktygen efter värden ($1/2$ och $3/4$) och placera dem i två separata staplar i de avsedda områdena bredvid verktygsmakarens hydda.
8. Blanda civilisationskortet och placera bredvid spelplanen med baksidan uppåt. Dra de fyra översta korten och placera i de avsedda rutorna nedanför vattenfallet på spelplanen, placera dem från höger till vänster.
9. Blanda byggnadsbrickorna och dela upp dem i staplar om 7 byggnader i varje stapel med baksidan uppåt. Placera en stapel på avsedd plats på spelplanen för varje spelare som är med och spelar spelet. Våänd därefter på den översta byggnaden i varje stapel. Byggnaderna som inte placeras på spelplanen läggs tillbaka i spelboxen och används inte i spelet.
10. Varje spelare väljer en spelarfärg och tar de två trämarkörerna i den färgen. Den ena markören placeras på poängräkningsskalan som finns runt spelbrädet på 0 poäng. Den andra markören placeras på fältskalan som finns i det nedre vänstra hörnet av spelplanen, även denna på 0.
11. Varje spelare tar ett individuellt spelarbräde. På detta bräde placeras 5 stycken byinvånare i korresponderande spelarfärg samt 12 poäng mat (typ av mat har ingen betydelse).
12. Placera de återstående byinvånarna (5 av varje spelarfärg) utanför spelplanen i en reserv. Placera också tärningskoppen och de 7 tärningarna där.
13. Den äldsta spelaren blir startspelare och tar startspelarfiguren. Spelet kan nu börja.

Spelplanen



Individuellt spelarbräde



Spelöversikt

Varje ålder har sina egna utmaningar. Stenåldern formades av det framväxande jordbruket och användandet av allt mer raffinerade verktyg. För att skydda sig mot vädrets makter byggdes hyddor. Handel påbörjades och civilisationer började byggas men fortfarande krävdes skickliga jägare och samlare för att försörja de växande befolkningarna.

Detta är vad varje spelare står inför och behöver hitta sin egen väg för att samla på sig så många poäng som möjligt i konkurrens med de andra spelarnas byar. Den spelares by som lyckats samla

ihop flest poäng i slutet av spelet står som vinnare och den byn kommer att ligga till grund för framtida civilisationer.

Spelrunda

Varje spelrunda är indelad i 3 faser som utförs i följande ordning:

1. Placera arbetare på spelplanen.
2. I spelarordning utförs handlingarna som arbetarna placerats på.
3. Byinvånarna i varje spelares by utfodras.

Placera arbetare på spelplanen.

Startspelaren börjar och **måste** placera **en eller flera** av sina arbetare på **en** valfri plats på spelplanen. Därefter gör nästa spelare (medsols) samma sak och så vidare tills alla spelare har placerat alla sina arbetare. Om någon spelare har placerat alla sina arbetare så hoppas den personen över tills de övriga har placerat alla sina arbetare.

Det är inte tillåtet att placera **ytterligare** arbetare på en plats där man tidigare har placerat arbetare. Antalet ringar som finns markerade på spelplanen indikerar hur många arbetare som totalt får plats där (alltså alla spelares arbetare räknas, inte bara en spelares).

Jaktmarkerna är speciella då det där får finnas hur många arbetare som helst.

Hyddan är även den speciell för om en spelare placerar arbetare där så **måste** denne placera **två arbetare** i hyddan, det är inte möjligt att bara placera en arbetare vid hyddan.

På civilisationskortet och byggnaderna kan också arbetare placeras (en arbetare per kort och/eller byggnad) som indikeras med en ring på varje kort och byggnad.

När alla ringar är upptagna vid en viss plats så kan ingen spelare placera fler arbetare där.

När alla spelare antingen har placerat alla sina arbetare eller inte kan placera fler arbetare enligt ovanstående regler så startar den andra fasen.

Tips: Placera arbetare på jaktmarkerna sist eftersom det där inte finns någon begränsning.

Utföra arbetarnas handlingar.

Startspelaren börjar och därefter tar varje spelare (medols) hem alla sina placerade arbetare och utför handlingen som arbetarna utfört. Varje spelare får själv avgöra i vilken ordning hans handlingar utförs. Här nedan beskrivs varje handling och vad den gör.

Verktysmakaren: När man tar hem arbetaren härifrån så tar man ett verktyg av nivå 1 och placerar på sitt individuella spelarbräde. När man på sitt spelarbräde har tre verktyg av nivå 1 så får man istället vända på ett av sina verktyg så att det blir ett verktyg av nivå 2. På samma sätt när man har tre verktyg på nivå 2 och får ytterligare ett verktyg så byts ett nivå 2 verktyg ut mot ett nivå 3 verktyg och det tidigare verktyget placeras tillbaka på spelplanen.

OBS: Samma sak händer oavsett varifrån man får verktyget eftersom det finns kort som ger en spelare verktyg också.

Verktygsanvändning: Verktyg kan användas vid insamlande av resurser och mat. Varje verktygsbricka kan användas som modifiering till ett tärningsslag så ett nivå 1 verktyg ger +1 på **en** tärning och ett nivå 2 verktyg ger +2 på **en** tärning och så vidare. Man kan använda hur många verktygsbrickor som helst för varje tärningsslag men varje verktygsbricka kan bara användas en gång per spelrunda. Verktyg förbrukas inte när de används utan man markerar bara att verktygsbrickan använts denna spelrunda genom att vrida den 90° på spelarbrädet. En verktygsbricka kan inte delas upp på olika tärningsslag så ett nivå 2 (eller 3 eller 4) verktyg kan endast användas på ett tärningsslag men kan då ge +2 (eller +3 eller +4) på det tärningsslaget.

Tips: Det är lämpligt att ta hem verktyg först eftersom man då kan använda verktygen för sina efterföljande handlingar.

Hyddan: Den spelare som använt hyddan tar hem sina två arbetare till sitt spelbräde men får också lägga till en ny arbetare som tas från reserven bredvid spelplanen och också placeras på spelarbrädet och kan användas från och med nästa spelrunda. Den nya arbetaren kommer att vara tvungen att utfodras i slutet på spelrundan. {Hur detta går till är ännu oklart, särskilt eftersom det inte finns någon stork på taket till hyddan.}

Farmen: Spelaren flyttar tillbaka arbetaren till det individuella spelarbrädet och flyttar upp sin markör på fältskalan ett steg. Detta innebär att en arbetare per poäng på fältskalan kommer att utfodras av det jordbruk som utvecklats av stammen.

Jaktmarker: Spelaren slår en tärning för var och en av sina arbetare som finns på jaktmarkerna och dividerar summan av tärningsslagen med två och avrundar nedåt, detta är hur mycket mat arbetarna har lyckats få tag i. Kom ihåg att det är möjligt att använda verktyg och att modifieringen för verktyg läggs till innan divisionen utförs. Ta hem både arbetarna och maten till spelarbrädet. Det spelar ingen roll vilken typ av mat spelaren tar hem.

Tips: Det kan vara klokt att utföra jaktmarkerna sist då man kan använda oanvända verktyg och enklast har nytta av dessa på jaktmarkerna.

Resursproduktion (Skog, Lergrop, Stenbrott och Flod)

På dessa platser slår varje spelare ett antal tärningar som överensstämmer med antalet av dennes egna arbetare på platsen. Alla platser fungerar likadant men det är olika svårt att få tag i resurser på de olika platserna. Kom ihåg att det är möjligt att använda verktyg och att modifieringen för verktyg läggs till innan divisionen utförs.

Skogen: Summan av tärningarna (samt eventuella verktygsmodifikationer) divideras med tre (3) och avrundas nedåt. Detta är hur många träresurser som får flyttas hem till spelarbrädet tillsammans med spelarens egna arbetare.

Lergropen: Summan av tärningarna (samt eventuella verktygsmodifikationer) divideras med fyra (4) och avrundas nedåt. Detta är hur många lerresurser som får flyttas hem till spelarbrädet tillsammans med spelarens egna arbetare.

Stenbrottet: Summan av tärningarna (samt eventuella verktygsmodifikationer) divideras med fem (5) och avrundas nedåt. Detta är hur många stenresurser som får flyttas hem till spelarbrädet tillsammans med spelarens egna arbetare.

Floden: Summan av tärningarna (samt eventuella verktygsmodifikationer) divideras med sex (6) och avrundas nedåt. Detta är hur många guldresurser som får flyttas hem till spelarbrädet tillsammans med spelarens egna arbetare. (**Not:** Guld utvanns egentligen inte under stenåldern).

Civilisationskort: Spelaren tar hem arbetaren som står på civilisationskortet till sitt spelarbräde och betalar det antal resurser som är angett ovanför kortets plats från sitt spelbräde tillbaka till spelplanen (det kan vara 1 till 4 resurser). Resurser inkluderar trä, lera, sten och guld. Mat är **inte** resurser. Kortet kan betalas med samma sorts eller olika sorters resurser.

Det är också möjligt att ta hem sin arbetare till spelbrädet utan att betala några resurser men då får man heller inte civilisationskortet.

När man tar civilisationskortet så får man **omedelbart** det som finns angivet på den övre halvan av civilisationskortet.

1. Om det är ett civilisationskort avbildat på den övre delen så får man det översta kortet i civilisationskorthögen som man omedelbart placerar på sitt spelbräde utan att få belöningen på den övre halvan av kortet.
2. Om det är två tärningar och en resurs avbildad så får man slå två tärningar och får resurser på samma sätt som om två arbetare hade skaffat den resursen (det är tillåtet att lägga till oanvända verktyg till tärningslaget).
3. Om det är tärningar avbildade vid olika resurser, fält och verktyg så slår spelaren en tärning per spelare och först väljer spelaren själv en av de slagna tärningarna och får den korresponderande resursen, fältet eller verktyget. (Fält markeras med en ökning på fältskalan och verktyg tas som om man hade använt verktygsmakaren).
4. Är det matmarkörer på den övre halvan så tar man så många poäng mat från jaktmarkerna på spelplanen och placerar på sitt spelarbräde. (Det spelar ingen roll vilken sorts matmarkörer man tar och man kan växla, det viktiga är att man tar rätt antal poäng mat).
5. Är det en specifik resurs på den övre halvan av civilisationskortet så tar man den resursen från spelplanen och placerar på sitt spelarbräde.
6. Är det en hjulmarkör med en siffra på civilisationskortet så får man så många segerpoäng som siffran anger och flyttar sin poängmarkör så många steg uppåt på poängskalan.
7. Är det +1 av antingen verktyg eller fält så flyttar man upp sin fältmarkör ett steg eller tar ett nytt verktyg från spelplanen på samma sätt som man hade gjort om man använt sig utav verktygsmakaren.
8. Är det generiska symboler för resurser (samma symbol som ovanför civilisationskortens platser på spelplanen) så får spelaren själv välja vilka två resurser som erhålls, de kan vara av samma eller olika sort.
9. Är det ett verktyg med en specifik siffra på så läggs civilisationskortet bredvid spelarbrädet tills det använts. Kortet kan användas som ett verktyg av den nivå som siffran anger. När kortet använts läggs det med baksidan upp på avsedd plats på spelarbrädet.

Tips: Det kan vara lämpligt ibland att blockera en annan spelare från att kunna ta ett civilisationskort.

Konstruera byggnader: Spelaren tar hem arbetaren som är placerad på byggnaden till sitt spelarbräde och betalar en kostnad som indikeras på byggnaden. När byggnaden byggs placeras den på avsedd plats på spelarbrädet. Antalet platser på spelarbrädet är inte en begränsning, det går bra att ha fler byggnader, man lägger dem på varandra. När man bygger en byggnad erhåller man de poäng som anges på hjulet som finns avbildat på byggnadsbrickan.

Några symboler behöver man förstå hur de ska tolkas och hur man räknar poäng.

Olika resurser är värda olika många poäng när man konstruerar byggnader.

Guld	6 poäng
Sten	5 poäng
Lera	4 poäng
Trä	3 poäng

(Detta finns också avbildat på spelarbrädet och är också det tal som man dividerar med då man införskaffar resurser och mat med sina arbetare.)

Generisk resurssymbol med siffra på indikerar hur många resurser som krävs för att konstruera byggnaden. Antalet generiska resurssymboler som finns inom parentes indikerar hur många **olika** resurser det **måste** vara, varken mer eller mindre. Poängvärdet för en sådan byggnad bestäms av vilka resurser man använder och hur många enligt poängtabellen ovan.

OBS: Mat är inte resurser.

1-7 före en generisk resurssymbol innebär att man kan konstruera byggnaden med allt från en till sju resurser och av vilken eller vilka typer av resurser som helst. Poängvärdet bestäms av tabellen ovan och hur många resurser av respektive typ man använder.

OBS: Mat är inte resurser.

Utfodra arbetare.

Denna fas kan utföras samtidigt av alla spelare. Först får man mat från jaktmarkerna, varje spelare får lika mycket mat från jaktmarkerna, utöver det man samlat in under fas två, som antalet fält man har indikerat på fältskalan. Man förlorar **inte** sin position på fältskalan.

Därefter betalar varje spelare en poäng mat för varje arbetare som spelaren har på sitt spelarbräde, det innebär att nya arbetare måste få mat innan de kan ge sig ut och arbeta för första gången.

Om en spelare inte kan utfodra sina arbetare med mat så kan spelaren köpa mat för resurser. Varje resurs (oavsett sort) som läggs tillbaka från spelarbrädet till spelplanen ger 1 poäng mat som kan användas för att utfodra arbetarna.

Om en spelare inte heller kan **eller vill** betala resurser istället för mat så förlorar den spelaren omedelbart 10 segerpoäng och måste ändå lägga tillbaka all mat som finns på spelarbrädet till spelplanen.

När alla spelare utfodrat sina arbetare eller bestraffats med poängavdrag så flyttas förstaspelarmarkören till nästa spelare (medsols) och en ny runda startar.

Ny spelrunda:

Det första som görs i en ny spelrunda är att återstående civilisationskort på spelplanen flyttas till höger så att inga mellanrum finns mellan korten. Lägg ut nya civilisationskort med början från höger så att alla positioner är fyllda. Vänd därefter upp de översta byggnaderna i byggnadsstaplarna där dessa är nedåtvända. Vrid tillbaka använda verktyg på alla spelares spelarbräden så att verktygen kan användas igen för den nya spelrundan.

Spelets slut:

Om civilisationskortet inte räcker till för att fylla civilisationskorten på spelplanen så tar spelet omedelbart slut och den nya spelrundan spelas inte.

Om alla byggnader i **en** byggnadsstapel på spelplanen har blivit byggda under en spelrunda så tar spelet slut efter att alla spelare har utfodrat sina arbetare i den spelrundan, en ny spelrunda startas inte.

Poängräkning tar vid och den spelare som har mest poäng vinner spelet.

Poängräkning:

Det är civilisationskortet som avgör hur många poäng man får och för vad. Det är den nedre delen av civilisationskortet som används för poängberäkning. Det finns två olika typer av kort, de med grön bakgrund på den nedre halvan och de med beige bakgrund på den nedre halvan.

Varje spelare tittar igenom sin hög med civilisationskort och plockar ut de med grön bakgrund. Varje spelare tar reda på hur många civilisationskort de har med grön bakgrund som också har **olika** symboler på sig. En symbol får inte räknas två gånger. Detta antal multipliceras med sig själv och läggs till antalet poäng som spelaren har. De civilisationskort som har grön bakgrund kan nu tas bort ur spel, de används inte mer.

Korten med beige bakgrund har 1 – 3 personer avbildade längst ner i det vänstra hörnet och nere i det högra hörnet finns symboler för fält, verktyg, byggnader samt arbetare. Varje spelare sorterar korten efter vilken symbol som finns i det nedre högra hörnet (fält, verktyg, byggnader och arbetare).

Summan av antalet personer som finns i det nedre vänstra hörnet i varje kategori multipliceras med antalet fält, verktyg, byggnader eller arbetare som finns på spelarbrädet. Dessa poäng adderas till de poäng som redan finns på poängskalan.

OBS: Nivå 2, 3 och 4 verktyg räknas som 2, 3 respektive 4 stycken verktyg för poängberäkning.

Den spelare som har flest poäng vinner spelet, om det skulle vara oavgjort så lägger de spelare som har samma poäng ihop antalet fält de har på fältskalan med antalet verktyg de har (varje nivå räknas som ett verktyg) och antalet arbetare de har på sitt spelbräde och den som har mest vinner. Om det fortfarande är lika så delar de på vinsten.

Kom gärna med synpunkter på denna översättning, jag orkade inte lägga till fler bilder men det är möjligt att det kommer senare.

Dela gärna denna men tala om varifrån den kommer.

Översättningen gjord av Peter Rogneholt