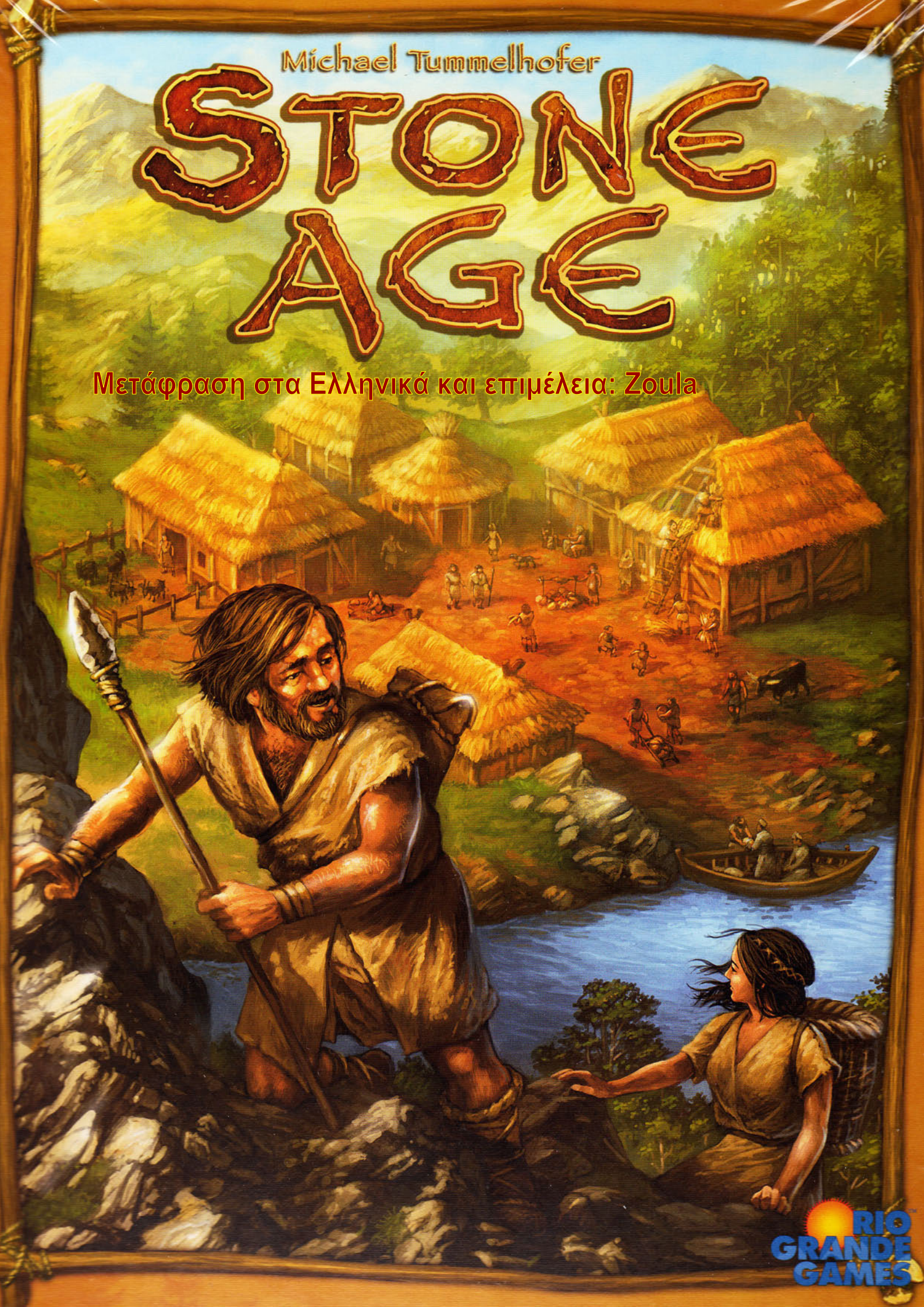


Michael Tummelhofer

STONE AGE

Μετάφραση στα Ελληνικά και επιμέλεια: Ζουλα



Ston

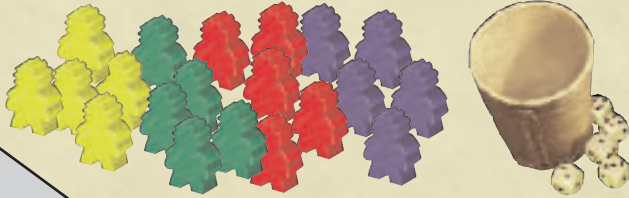
Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό παιχνιδιού
- 4 ταμπλό παικτών
- 58 ξύλινες πρώτες ύλες
- 40 ξύλινα ανθρωπάκια
- 8 ξύλινοι δείκτες σε 2 μεγέθη
- 53 πλακίδια τροφίμων
- 28 πλακίδια καλυβιών
- 18 πλακίδια εργαλείων
- 1 τοκενάκι αρχικού παίκτη
- 36 πολιτιστικές κάρτες
- 7 ζάρια
- 1 δερμάτινο κύπελλο ζαριών
- 1 φυλλάδιο πληροφοριών

1. Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού στην μέση του τραπέζιού.

2. Χωρίστε τα πλακίδια τροφίμων ανά αξία και τοποθετήστε τα σε στοίβες στους κунηγότοπους.

13. Διαλέξτε τον αρχικό παίκτη, ο οποίος παίρνει το τοκενάκι του αρχικού παίκτη και ξεκινήστε το παιχνίδι όπως περιγράφεται στην σελίδα 4.



12. Τοποθετήστε τα εναπομείναντα ανθρωπάκια (5 ανά χρώμα) σαν γενικό απόθεμα δίπλα στο ταμπλό του παιχνιδιού. Επίσης τοποθετήστε εκεί πέρα τα 7 ζάρια και το κύπελλο των ζαριών.



θέσεις για εργαλεία

θέσεις για καλύβες

θέση για τις πολιτιστικές κάρτες και σύνομη του τελικού σκοραρίσματος

σύντομη περιγραφή της παραγωγής και της αξίας των αγαθών σε πόντους.

11. Κάθε παίκτης παίρνει 1 ταμπλό παίκτη. Σε αυτό, τοποθετεί 5 ανθρωπάκια του χρώματος του και 12 τρόφιμα.

Τα ταμπλό των παικτών χρησιμεύουν ως χώρος για τα υλικά του παιχνιδιού, για να σας πληροφορούν σχετικά με την ροή του παιχνιδιού, και για να σας πληροφορούν όσον αφορά το τελικό σκόρ.

10. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα χρώμα και τοποθετεί ένα δείκτη του χρώματος του στην θέση 0 της γραμμής τροφίμων (κάτω αριστερά) και ένα στην γραμμή του σκορ (πάνω αριστερά).

eage

2-4 παίκτες
10+
60-90 λεπτά

3. Τοποθετείστε τα 20 κομμάτια ξύλου στο δάσος.

4. Τοποθετείστε τα 16 κομμάτια πλού στο αργιλορυχείο.

5. Τοποθετείστε τα 12 κομμάτια πέτρας στο λατομείο.

6. Τοποθετείστε τα 10 κομμάτια χρυσού στο ποτάμι.

7. Διαχωρίστε τα εργαλεία ανά τιμή 1/2 και 3/4 και τοποθετήστε τα σε δύο στοίβες στην θέση δίπλα στον κατασκευαστή εργαλείων.

9. Ανακατέψτε τα πλακίδια καλυβιών και τοποθετήστε τα κλειστά σε 4 στοίβες με 7 καλύβες η κάθε μία. Με 4 παίκτες τοποθετείστε και τις 4 στοίβες πάνω στο ταμπλό του παιχνιδιού, με 3 παίκτες τοποθετήστε 3 στοίβες και με 2 παίκτες τοποθετείστε 2 στοίβες. Επιστρέψτε τις αχρησιμοποίητες στοίβες στο κουτί. Ανοίξτε το πάνω πλακίδιο καλύβας τις κάθε στοίβας.

8. Ανακατέψτε τις πολιτιστικές κάρτες και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα δίπλα στο ταμπλό του παιχνιδιού. Τραβήξτε τις 4 κάρτες που βρίσκονται πάνω πάνω (ανάλογα τον αριθμό των παικτών) και τοποθετείστε τις στις 4 θέσεις, από τα δεξιά προς τα αριστερά.

Περιγραφή παιχνιδιού

Κάθε εποχή είχε ιδιαίτερες προκλήσεις. Η παλαιολιθική εποχή διαμορφώθηκε από την εμφάνιση της γεωργίας, από την επεξεργασία των χυμικών πρώτων υλών, και από την κατασκευή απλών καλυβιών. Καθώς το εμπόριο ήρθε σε ύπαρξη και καθώς επεκτεινόταν βοήθησε στο να εδραιωθεί και να αναπτυχθεί η πολιτιστική καλλιέργεια. Επιπρόσθετα, οι πατροπαράδοτες ικανότητες όπως το επιδέξιο κυνήγι επιβάλλονται ώστε να γίνει δυνατή η παροχή τροφής στον αυξάνοντα πληθυσμό.

Ο σκοπός των παικτών είναι να τιθασεύσουν όλες αυτές τις προκλήσεις. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να το κάνουν αυτό. Έτσι ο καθένας πρέπει να εργαστεί ώστε να πετύχει τον στόχο με τον δικό του τρόπο. Ανακαλύψτε το δικό σας τρόπο και μάθετε αν και κατά πόσο ήταν ο καλύτερος.

Ο γύρος του παιχνιδιού


Κάθε γύρος χωρίζεται σε 3 φάσεις, οι οποίες εκτελούνται με την σειρά που αναφέρονται:

1. Οι παίκτες τοποθετούν τα ανθρωπάκια τους στο ταμπλό.
2. Οι παίκτες χρησιμοποιούν τις ενέργειες από τα ανθρωπάκια που έχουν τοποθετήσει.
3. Οι παίκτες ταΐζουν τα ανθρωπάκια τους.

Οι παίκτες τοποθετούν τα ανθρωπάκια τους στο ταμπλό του παιχνιδιού.



Σε κάθε κυκλάκι μπορεί να τοποθετηθεί μόνο ένα ανθρωπάκι.

Ο παίκτης που παίζει πρώτος ξεκινάει και πρέπει να τοποθετήσει 1 ή περισσότερα από τα ανθρωπάκια του σε μια τοποθεσία τις επιλογής του. Κατόπιν ακολουθεί ο επόμενος παίκτης, σύμφωνα με την φορά του ρολογιού, ο οποίος πρέπει να τοποθετήσει 1 ή περισσότερα από τα ανθρωπάκια του σε μία τοποθεσία της επιλογής του. Αυτό συνεχίζεται σύμφωνα με την φορά του ρολογιού ωσότου όλοι οι παίκτες έχουν τοποθετήσει όλα τα ανθρωπάκια τους στο ταμπλό του παιχνιδιού. Ο αριθμός των δαχτυλιδιών  σε μια τοποθεσία καθορίζει πόσα ανθρωπάκια μπορούν να τοποθετηθούν εκεί πριν η περιοχή γεμίσει. Εάν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις για τα ανθρωπάκια, δεν επιτρέπεται να παιχτεί πάσο. Η επανατοποθέτηση δεν επιτρέπεται. Αυτό σημαίνει, για παράδειγμα, ότι αν ο Κοκκίνογλου τοποθέτησε 4 ανθρωπάκια στο δάσος, δεν μπορεί αργότερα σε αυτόν τον γύρο να τοποθετήσει στο δάσος περισσότερα ανθρωπάκια, ακόμα και αν υπάρχουν θέσεις διαθέσιμες. (σ.τ.μ Η κάθε μια πολιτιστική κάρτα και το κάθε ένα πλακίδιο καλυβιών αποτελούν μία τοποθεσία).

**Κατασκευαστής εργαλείων
1 ανθρωπάκι**



Κατασκευαστής εργαλείων

Εδώ μόνο 1 ανθρωπάκι μπορεί να τοποθετηθεί.

Παράδειγμα: Ο Μπλεδάκης τοποθέτησε 1 ανθρωπάκι στην θέση του κατασκευαστή εργαλείων. Αυτή η θέση είναι τώρα πλήρως κατειλημμένη.

**Καλύβα
2 ανθρωπάκια**



Καλύβα

Εδώ 2 ανθρωπάκια του ίδιου παίκτη μπορούν να τοποθετηθούν.

Παράδειγμα: Ο Πρασινάκης τοποθέτησε 2 ανθρωπάκια στην καλύβα (εάν ένας παίκτης επιλέξει την καλύβα, πρέπει να τοποθετήσει 2 ανθρωπάκια). Η καλύβα είναι πλήρης.

**Χωράφι
1 ανθρωπάκι**



Χωράφι

Εδώ μόνο 1 ανθρωπάκι μπορεί να τοποθετηθεί.

Παράδειγμα: Ο Κτερινήδης τοποθέτησε 1 ανθρωπάκι στο χωράφι, και τώρα το χωράφι είναι πλήρες.

**Κυνήγι
Χωρίς όριο στα ανθρωπάκια**



Κυνήγι

Αυτή είναι η μόνη τοποθεσία που δεν περιλαμβάνει δαχτυλίδια. Εδώ ο κάθε παίκτης μπορεί να τοποθετήσει όσα ανθρωπάκια θέλει, **αλλά μόνο μια φορά σε κάθε γύρο!**

**Θέσεις πρώτων υλών:
μέχρι 7 ανθρωπάκια ή κάθε μία**



Δάσος, αργυλορυχείο, λατομείο, και ποτάμι

Σε κάθε μια από αυτές τις τοποθεσίες, το πολύ μέχρι 7 ανθρωπάκια μπορούν να τοποθετηθούν

Παράδειγμα: Στο δάσος, υπάρχουν ήδη 4 ανθρωπάκια του Κοκκίνογλου. Ο Κτερινήδης τοποθετεί 2 ανθρωπάκια, και το σύνολο των φηγούρων φτάνει τις 6. Κατόπιν και ο Μπλεδάκης τοποθετεί 1 ανθρωπάκι. Τώρα υπάρχουν 7 ανθρωπάκια και το δάσος είναι πλήρες!



Τα ίδια ισχύουν για το αργυλορυχείο, το λατομείο, και το ποτάμι.



Πολιτιστικές Κάρτες

Σε κάθε μία κάρτα, μπορεί να τοποθετηθεί **μόνο 1 ανθρωπάκι**. Οι κάρτες μπορούν να καταληφθούν με οποιαδήποτε σειρά.

Παράδειγμα: Ο **Κοκκίνογλου** τοποθέτησε 1 ανθρωπάκι στην 2η κάρτα πολιτιστικής καλλιέργειας. Τώρα αυτή η κάρτα είναι πλήρης. Οι εναπομένουσες 3 κάρτες πολιτιστικής καλλιέργειας μπορούν να καταληφθούν από άλλους παίκτες ή από τον ίδιο παίκτη.



Πλακίδια Καλυβών

Σε κάθε μία καλύβα, μπορεί να τοποθετηθεί **μόνο 1 ανθρωπάκι**. Οι καλύβες μπορούν να καταληφθούν με οποιαδήποτε σειρά. (σ.τ.μ. Δεν υπάρχει όριο στις καλύβες που μπορείτε συνολικά να συλλέξετε στο κάθε παιχνίδι).

Παράδειγμα: Ο **Κτερινήδης** τοποθέτησε 1 ανθρωπάκι στην 3η καλύβα. Αυτή η καλύβα τώρα είναι πλήρης. Οι εναπομένουσες καλύβες μπορούν να καταληφθούν από άλλους παίκτες ή από τον ίδιο παίκτη.

Παράδειγμα από έναν γύρο τοποθέτησης με βάση την σειρά των παικτών: Ο **Κοκκίνογλου** (αρχικός παίκτης), ο **Μπλεδάκης**, ο **Πρασινάκης**, και ο **Κτερινήδης**.



Ο **Κοκκίνογλου** τοποθέτησε 1 ανθρωπάκι σε αυτήν την κάρτα.



Ο **Μπλεδάκης** τοποθέτησε 5 ανθρωπάκια στο κунήγι.



Ο **Πρασινάκης** τοποθέτησε 2 ανθρωπάκια στην καλύβα.



Ο **Κτερινήδης** τοποθέτησε 1 ανθρωπάκι σε αυτήν την καλύβα.

Επειδή η κάθε τοποθεσία δέχεται διαφορετικό αριθμό από ανθρωπάκια, συμβαίνει συχνά ένας ή περισσότεροι παίκτες να μην έχουν άλλα ανθρωπάκια να τοποθετήσουν ενώ κάποιοι άλλοι παίκτες να συνεχίζουν να έχουν ανθρωπάκια προς τοποθέτηση.

Εάν κανένας παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει ανθρωπάκια (επειδή οι παίκτες έχουν ήδη τοποθετήσει όλα τα ανθρωπάκια ή επειδή δεν υπάρχουν νόμιμες θέσεις για να τοποθετήσουν τα ανθρωπάκια που έχουν), η 2η φάση ξεκινάει.

2. Οι παίκτες χρησιμοποιούν τις ενέργειες από τα ανθρωπάκια που έχουν τοποθετήσει.

Ο παίκτης που παίζει πρώτος ξεκινάει. Χρησιμοποιεί όλα τα ανθρωπάκια που έχει τοποθετήσει. Μόνο τότε μπορεί ο επόμενος παίκτης, σύμφωνα με την φορά του ρολογιού, να χρησιμοποιήσει τα δικά του ανθρωπάκια. Επαφίεται στον παίκτη με ποια σειρά θα αποφασίσει να παίξει τα ανθρωπάκια του. Ο παίκτης επιστρέφει τα χρησιμοποιημένα ανθρωπάκια στο προσωπικό του ταμπλό μόλις τα χρησιμοποιήσει. Με αυτό τον τρόπο ο παίκτης θα έχει όλα τα ανθρωπάκια του πίσω μόλις τελειώσει.



Προσωπικό ταμπλό παίκτη

Ποιες ενέργειες μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας παίκτης στις διάφορες τοποθεσίες;



Κατασκευαστής εργαλείων

Εδώ ο παίκτης μπορεί να πάρει ένα νέο εργαλείο. Εάν ο παίκτης δεν έχει καθόλου εργαλεία, τότε παίρνει ένα εργαλείο με τιμή 1, και το τοποθετεί πάνω στο προσωπικό του ταμπλό έτσι ώστε ο αριθμός 1 να είναι ορατός.

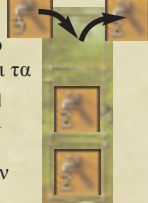
Κατόπιν, συνεχίζει ως εξής:



Όταν ο παίκτης πάρει ένα 2ο και ένα 3ο εργαλείο, τοποθετεί τα εργαλεία με την τιμή 1 στις άλλες δύο θέσεις.



Όταν ο παίκτης πάρει το 4ο με 6ο εργαλείο, γυρνάει τα πλακίδια που ήδη έχει με την τιμή 1 ώστε να δείχνουν την πλευρά με την τιμή 2.



Από το 7ο μέχρι 9ο εργαλείο, ο παίκτης αντικαθιστά τα πλακίδια με τιμή 2 με πλακίδια που έχουν τιμή 3. Τελικά, από το 10ο μέχρι το 12ο εργαλείο ο παίκτης γυρνάει τα εργαλεία ώστε να είναι ορατή η πλευρά με την τιμή 4.

1 νέο εργαλείο

Χρήση: Κάθε εργαλείο/εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο μια φορά ανά γύρο για να ριχτεί ζαριά κунήγιου ή κατά την διάρκεια απόκτησης των πρώτων υλών. Κάθε ένα εργαλείο χρησιμοποιείται εντελώς. Συνεπώς, μπορεί να χωριστεί απο τα άλλα πλακίδια εργαλείων και να χρησιμοποιηθεί αργότερα για κάποια διαφορετική ενέργεια. Ένας παίκτης μπορεί να προσθέσει όσα εργαλεία θέλει σε μια ζαριά του. Για να μπορεί ο παίκτης με μια ματιά να θυμάται ποια εργαλεία έχει χρησιμοποιήσει, τα περιστρέφει κατά 90 μοίρες.

Για παραδείγματα σχετικά με την χρήση των εργαλείων, δείτε κунήγι και απόκτηση πρώτων υλών (στην σελίδα 6).



Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει το κάθε εργαλείο μια φορά ανά γύρο.

Καλύβα
1 επιπλέον
ανθρωπάκι



Καλύβα

Εδώ ο παίκτης παίρνει 1 επιπρόσθετο ανθρωπάκι του χρώματος του από το γενικό απόθεμα. Έτσι θα έχει διαθέσιμο ένα παραπάνω ανθρωπάκι για όλους τους επόμενους γύρους.

Παράδειγμα: Ο **Πρασινάκης** έχει τοποθετήσει 2 ανθρωπάκια στην καλύβα. Παίρνει πίσω τα 2 ανθρωπάκια από την καλύβα και επιπλέον 1 πράσινο ανθρωπάκι από το γενικό απόθεμα και τοποθετεί και τα 3 ανθρωπάκια στο προσωπικό του ταμπλό.

Χωράφι
Αυξάνει την παραγωγή τροφής του παίκτη



Χωράφι

Ο παίκτης επιστρέφει το ανθρωπάκι του στο προσωπικό του ταμπλό και μετακινεί 1 θέση προς τα πάνω τον δείκτη που βρίσκεται στην γραμμή τροφής του. Κατά συνέπεια, αυξάνει την παραγωγή τροφής που λαμβάνει στο τέλος του κάθε γύρου. (σ.τ.μ Όριο 10 τρόφιμα)

Κυνήγι
Επιπρόσθετη τροφή από το κυνήγι



Κυνήγι – εδώ οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια.

Ο παίκτης παίρνει 1 ζάρι για κάθε ένα από τα ανθρωπάκια που έχει τοποθετήσει στο κυνήγι, ρίχνει τα ζάρια όλα μαζί και κάνει την σούμα. Κατόπιν μπορεί να προσθέσει όσα από τα εργαλεία του θέλει στο σύνολο της ζαριάς. Για κάθε ολόκληρο 2 (για κάθε δύο ζαροτελίτσες δηλ) από το σύνολο του αποτελέσματος που έφερε, λαμβάνει 1 γεύμα από το ταμπλό.

Παράδειγμα: Ο **Μπλεδάκης** παίρνει 5 ζάρια και φέρνει 14 στο σύνολο. Δεν χρησιμοποιεί εργαλεία, έτσι παίρνει 7 τρόφιμα από το ταμπλό (7 φορές το ολόκληρο 2 των ζαριών που έριξε).

14 στο σύνολο = 7 τρόφιμα

Παράδειγμα: Ο **Πρασινάκης** παίρνει 3 ζάρια και φέρνει 11 στο σύνολο. Μπορεί να πάρει 5 τρόφιμα.

Αποφασίζει όμως να χρησιμοποιήσει ένα εργαλείο με τιμή 1. Κάνοντας το αυτό ανεβάζει το σύνολο της ζαριάς του στο 12 και τελικά παίρνει 6 τρόφιμα (6 φορές το ολόκληρο 2) Περιστρέφει το εργαλείο που χρησιμοποίησε κατά 90 μοίρες και σε αυτόν τον γύρο δεν μπορεί να το ξαναχρησιμοποιήσει.

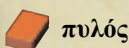
Παράδειγμα: Ο **Κυαννήδης** παίρνει 2 ζάρια και φέρνει 4 στο σύνολο. Ο **Κυαννήδης** έχει δύο εργαλεία με τιμή 1 και τα χρησιμοποιεί και τα δύο. Έτσι, ανεβάζει το σύνολο της ζαριάς του στο 6 και παίρνει 3 τρόφιμα (3 φορές το ολόκληρο 2).

Στο κυνήγι, οι παίκτες παίρνουν επιπρόσθετα τρόφιμα, επειδή η παραγωγή τροφής από την γραμμή τροφής συχνά δεν επαρκεί για να ταϊστούν τα ανθρωπάκια τους. (Για την παροχή τροφής: δείτε 3η φάση).

Απόκτηση πρώτων υλών



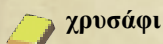
ξύλο



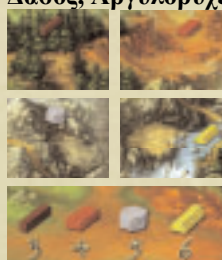
πυλός



πέτρα



χρυσάφι



Δάσος, Αργυλορυχείο, Λατομείο και Ποτάμι – εδώ οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια.

Σε αυτές τις τέσσερις τοποθεσίες, οι παίκτες προμηθεύονται ξύλο, πυλό, πέτρα και χρυσό. Ο τρόπος με τον οποίο προμηθεύονται αυτούς τους πόρους λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο που λειτουργεί και το κυνήγι, εκτός από την απόδοση που είναι διαφορετική:

Δάσος – για κάθε ολόκληρο 3, ο παίκτης παίρνει 1 ξύλο από το απόθεμα

Αργυλορυχείο – για κάθε ολόκληρο 4, ο παίκτης παίρνει 1 πυλό από το απόθεμα

Λατομείο – για κάθε ολόκληρο 5, ο παίκτης παίρνει 1 πέτρα από το απόθεμα.

Ποτάμι – για κάθε ολόκληρο 6, ο παίκτης παίρνει 1 χρυσό από το απόθεμα.



Παράδειγμα: Ο **Πρασινάκης** έχει δύο ανθρωπάκια στο ποτάμι και ρίχνει 2 ζάρια, φέρνοντας 5 στο σύνολο, αλλά επειδή έχει ήδη χρησιμοποιήσει τα εργαλεία στο κυνήγι δεν μπορεί να τα ξαναχρησιμοποιήσει για το χρυσό.

Οπότε δεν παίρνει χρυσάφι επειδή δεν έχει ολόκληρο 6.

Παράδειγμα: Ο **Κοκκίνογλου** ρίχνει 3 ζάρια για τα τρία ανθρωπάκια του και φέρνει 7. Έχει 3 εργαλεία με τιμή 2 που τα χρησιμοποιεί για να ανεβάσει το σύνολο του στο 13. Για αυτό λαμβάνει 2 χρυσά (2 ολόκληρα 6).

Οι πρώτες ύλες δεν τελειώνουν. Αν κάποια υλικά εξαντληθούν, αντικαταστήστε τα με κάτι άλλο (πχ σπίρτα για ξύλο).

Οι παίκτες χρειάζονται τις πρώτες ύλες για την απόκτηση πολιτιστικών καρτών και για την κατασκευή καλυβίων.

13 στο σύνολο = 2 χρυσά

Απόκτηση πολιτιστικών καρτών

Πολιτιστικές κάρτες – άμεση απόδοση και πόντοι κατά την διάρκεια του τελικού σκοραρίσματος



Ο παίκτης δίνει στο απόθεμα τον αριθμό των υλικών που φαίνονται πάνω στην κάρτα από το προσωπικό του ταμπλό και παίρνει την κάρτα. Το ποια υλικά θα δώσει ο παίκτης (από ξύλο, πυλό, πέτρα, και/ή χρυσάφι) επαφίεται στον ίδιο και από το τι έχει: συνήθως θα είναι ξύλο και/ή πυλός, αλλά ποτέ δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει τρόφιμα.

Εάν ο παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να δώσει τα απαιτούμενα υλικά, παίρνει πίσω το ανθρωπάκι του και αφήνει την κάρτα στο ταμπλό του παιχιδιού. Κάθε παίκτης στοιβάζει κλειστές τις πολιτιστικές κάρτες που αποκτάει πάνω στη καθορισμένη θέση του προσωπικού του ταμπλό.

Λεπτομέρειες για την χρήση των καρτών περιγράφονται στο φυλλάδιο πληροφοριών.

Για να τις χρησιμοποιήσετε δείτε το φυλλάδιο πληροφοριών.



Καλύβες – μαζεύοντας πόντους κατά την διάρκεια του παιχνιδιού

Ο παίκτης από το προσωπικό του ταμπλό δίνει στο απόθεμα τα υλικά που φαίνονται πάνω στο πλακίδιο με την καλύβα και παίρνει την καλύβα. Κατόπιν ο παίκτης αμέσως μετακινεί το δείκτη του χρώματος του, που βρίσκεται πάνω στην γραμμή του σκορ, τόσες θέσεις όσες ο αριθμός των θέσεων που φαίνονται πάνω στο πλακίδιο. Κατόπιν, ανοίγει το επόμενο πλακίδιο της στοίβας.

απόκτηση των καλυβιών

Παράδειγμα: Ο *Κινρινήδης* από το προσωπικό του ταμπλό δίνει 2 ξύλα και 1 πυλό στο απόθεμα. Τοποθετεί την καλύβα στο προσωπικό του ταμπλό και μετακινεί το δείκτη του χρώματος του 10 θέσεις στην γραμμή του σκορ. Εάν ο παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να δώσει τα απαιτούμενα υλικά, παίρνει πίσω το ανθρωπάκι του και αφήνει την καλύβα στο ταμπλό του παιχνιδιού.

Υπάρχουν **8 καλύβες** όπου οι παίκτες μπορούν να διαλέξουν ποια υλικά θα δώσουν, αλλά η ποσότητα των υλικών που θα δώσουν είναι αμετάβλητη. Και υπάρχουν και **3 καλύβες** όπου οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν και το είδος και την ποσότητα των υλικών που θα δώσουν (με 7 το ανώτερο). Όταν ένας παίκτης παίρνει μια από αυτές τις καλύβες πρέπει να υπολογίσει τον αριθμό των θέσεων (= πόντοι) που θα κινηθεί στην γραμμή του σκορ. Ο υπολογισμός είναι πολύ απλός.

Οι διαφορετικές καλύβες:



Οι πόντοι που οι παίκτες σκοράρουν.
Τα υλικά που χρειάζονται για την απόκτηση της καλύβας.





Ο παίκτης υπολογίζει τους πόντους ανάλογα την αξία των υλικών. Πρέπει να δώσει ακριβώς 4 υλικά. Τα 4 υλικά πρέπει να αποτελούνται από 2 διαφορετικά είδη. Ο παίκτης καθορίζει ποια 2 είδη θα είναι αυτά. (σ.τ.μ. Η καλύβα με τα 4 κυκλάκια μέσα στην παρένθεση απαιτεί 4 διαφορετικά υλικά οπότε δεν μπορεί να σας χαρίσει περισσότερους από 18ΠΝ)



Ο παίκτης υπολογίζει τους πόντους ανάλογα την αξία των υλικών. Το λιγότερο που πρέπει να δώσει είναι 1 υλικό και το περισσότερο 7 υλικά. Ο αριθμός των διαφορετικών υλικών που θα δώσει ο παίκτης επαφίεται στον ίδιο.



Παράδειγμα: Ο *Μπλεδάκης* δίνει 4 υλικά: 3 πέτρες  και 1 ξύλο  (τα απαιτούμενα 4 υλικά από 2 είδη). Από αυτά τα υλικά που χρησιμοποίησε, σκοράρει 18 πόντους: Κάθε μία από τις πέτρες σκοράρει 5 πόντους και το ξύλο 3 πόντους.

Καλύβες με συγκεκριμένα υλικά

Καλύβες με επιλεγόμενα υλικά

3. Οι παίκτες προμηθεύουν τροφή στα ανθρωπάκια τους

Όταν όλοι οι παίκτες έχουν πάρει πίσω στο προσωπικό τους ταμπλό όλα τα ανθρωπάκια τους, αυτά θα πρέπει να τα ταΐσουν. Κάθε ανθρωπάκι χρειάζεται 1 γεύμα.

Πρώτα, ο κάθε παίκτης λαμβάνει τρόφιμα από το απόθεμα ανάλογα με την θέση στην οποία βρίσκετε ο δείκτης του στην γραμμή τροφής. Κατόπιν ο κάθε παίκτης επιστρέφει στο απόθεμα 1 δείκτη τροφής για κάθε ένα ανθρωπάκι που έχει στο προσωπικό του ταμπλό.

Εάν ένας παίκτης δεν έχει την απαιτούμενη τροφή ώστε να ταΐσει τα ανθρωπάκια του, τότε:

Πρέπει να τοποθετήσει όλη την τροφή που έχει πίσω στο απόθεμα. Κατόπιν, επιτρέπεται, αν θέλει (και μπορεί) να δώσει σε είδος το υπόλοιπο της τροφής από οποιοδήποτε από τα υλικά του στο απόθεμα. Οποιοδήποτε από τα υλικά αντικαθιστά 1 γεύμα. Συνεπώς τα ανθρωπάκια είναι ικανοποιημένα αφού έχουν την δυνατότητα να ανταλλάξουν υλικά για τροφή. Εάν ο παίκτης δεν μπορεί ή δεν θέλει να το κάνει αυτό, αμέσως μετακινεί το δείκτη του χρώματος του 10 θέσεις προς τα πίσω στην γραμμή του σκορ.

Σε αυτή την περίπτωση, όλα τα τρόφιμα που έχει ο παίκτης πρέπει να επιστρέψει στο απόθεμα!

(σ.τ.μ. Ένας παίκτης μπορεί να αποκτήσει αρνητικούς πόντους στην γραμμή του σκορ).

Όταν όλοι οι παίκτες έχουν ταΐσει τα ανθρωπάκια τους (ή δεν τα έχουν ταΐσει και έχασαν 10 πόντους), ο γύρος τελειώνει. Ο παίκτης που έπαιξε πρώτος δίνει το τοκενάκι πρώτου παίκτη στον παίκτη στα αριστερά του και ο επόμενος γύρος ξεκινάει.

Νέος γύρος

Πριν ξεκινήσει ο νέος γύρος, πρώτα μετακινήστε οποιοσδήποτε εναπομένους πολιτιστικές κάρτες προς τα δεξιά στις άδειες θέσεις. Κατόπιν, γεμίστε όσες θέσεις έχουν μείνει άδειες με κάρτες από την στοίβα – από τα δεξιά προς τα αριστερά. Στην συνέχεια, οι παίκτες περιστρέφουν τα εργαλεία που χρησιμοποίησαν ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά και ξεκινάνε τον γύρο με την πρώτη φάση.



1 ανθρωπάκι – 1 γεύμα

Για να ξεκινήσει ένας νέος γύρος:

Αναπληρώστε τις κάρτες και περιστρέψτε στις αρχικές τους θέσεις τα χρησιμοποιημένα εργαλεία.



Παράδειγμα: Στον προηγούμενο γύρο οι παίκτες πήραν την 2η και την 3η πολιτιστική κάρτα. Η 1η κάρτα (αυτή που είναι δεξιά) παραμένει εκεί που είναι. Στην συνέχεια οι παίκτες μετακινούν την 4η κάρτα προς τα δεξιά στην δεύτερη θέση. Κατόπιν τραβούν 2 κάρτες από την στοίβα και τις τοποθετούν με την σειρά στην 3η και 4η θέση

Τέλος παιχνιδιού

Ανεπαρκείς αριθμός πολιτιστικών καρτών

1 στοίβα καλυβιών είναι άδεια

Το παιχνίδι τελειώνει με έναν από τους δύο τρόπους:

Αν στην αρχή του γύρου δεν έχουν μείνει αρκετές πολιτιστικές κάρτες για να γεμίσουν τις θέσεις πάνω στο ταμπλό, άμεσα το παιχνίδι τελειώνει. Σε αυτή την περίπτωση, δεν ξεκινάει νέος γύρος.

Αν τουλάχιστον 1 στοίβα καλυβιών αδειάσει. Σε αυτήν την περίπτωση ο τρέχων γύρος παίζεται μέχρι το τέλος, δηλαδή τα ανθρωπάκια πρέπει και πάλι να ταϊστούν.

Κατόπιν ακολουθεί το τελικό σκοράρισμα.

Τελικό σκοράρισμα και νικητής!

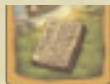
Πρώτα, πάρτε το φυλλάδιο πληροφοριών για τις κάρτες πολιτισμού σχετικά με τις πληροφορίες σκοραρίσματος που έχει.

Κάθε παίκτης κάνει τα εξής βήματα:

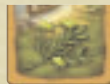
Πολλαπλασιάστε μεταξύ τους όλες τις κάρτες πολιτισμού με το **πράσινο φόντο**.

Πολιτιστικές κάρτες με πράσινο φόντο

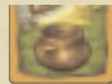
Παράδειγμα: ο παίκτης έχει 5 πολιτιστικές κάρτες με διαφορετικά σύμβολα πνευματικής καλλιέργειας.



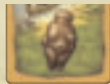
γραφη



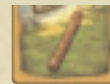
ιατρική



αγγειοπλαστική



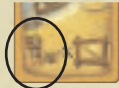
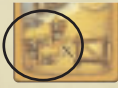
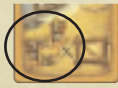
γλυπτική



μουσική

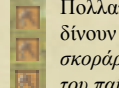
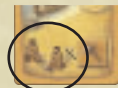
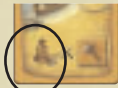
= 25 πόντοι (5x5)

Σκοράρετε τις κάρτες με το **αμμώδες φόντο** ως εξής:

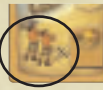
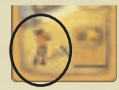
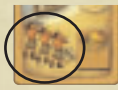


Πολλαπλασιάστε τον αριθμό των αγροτών σας με την θέση του δείκτη του χρώματος σας που βρίσκεται στην γραμμή παραγωγής τροφής.
5 αγρότες x 7 ο δείκτης στην γραμμή παραγωγή τροφής = 35 πόντους.

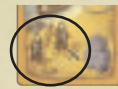
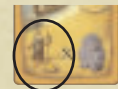
Πολιτιστικές κάρτες με αμμώδες φόντο



Πολλαπλασιάστε τον αριθμό των κατασκευαστών εργαλείων σας με την συνολική τιμή που δίνουν τα εργαλείων σας. (σ.τ.μ Το εργαλείο μιας χρήσης που αποκτάται μέσω κάρτας δεν σκοράρει στο τέλος). 3 κατασκευαστές εργαλείων x 7 που είναι το σύνολο της τιμή των εργαλείων του παίκτη = 21 πόντοι.



Πολλαπλασιάστε τον αριθμό των κατασκευαστών καλυβιών σας με τον αριθμό των πλακιδίων καλυβιών σας.
7 κατασκευαστές καλυβιών x 6 καλύβες = 42



Πολλαπλασιάστε τον αριθμό των σαμάνων σας με τα ανθρωπάκια που έχετε.
3 σαμάνοι x 8 ανθρωπάκια = 24

Κάθε υλικό που έχει στην κατοχή του ο παίκτης στο προσωπικό του ταμπλό σκοράρει 1 πόντο. (σ.τ.μ. το φαγητό δεν σκοράρει)

Οι παίκτες μετακινούν τους δείκτες τους στην γραμμή του σκορ ανάλογα με τους πόντους που τους αναλογούν.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

Αν υπάρχουν παίκτες που είναι ισόπαλοι, ο παίκτης με το μεγαλύτερο σύνολο σε ανθρωπάκια, παραγωγή τροφής και εργαλείων είναι ο νικητής!

2 – 3 παίκτες

Αλλαγές για 3 ή 2 παίκτες

Με 3 ή 2 παίκτες, μόνο 2 από τις 3 περιοχές: κατασκευαστής εργαλείων, καλύβα και χωράφι μπορούν να γεμίσουν σε κάθε γύρο. Μια από αυτές πρέπει να παραμείνει άδεια. Φυσικά, η περιοχή που μένει άδεια μπορεί να αλλάξει σε κάθε γύρο.

Με 3 παίκτες: σε κάθε μία από τις περιοχές: δάσος, αργιλορυχείο, λατομείο και ποτάμι μόνο 2 παίκτες μπορούν να τοποθετήσουν ανθρωπάκια ανά περιοχή σε κάθε γύρο.

Με 2 παίκτες: σε κάθε μία από τις περιοχές: δάσος, αργιλορυχείο, λατομείο και ποτάμι μόνο 1 παίκτης μπορεί να τοποθετήσει ανθρωπάκια ανά περιοχή σε κάθε γύρο.

Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν ως έχουν.



Μετάφραση στα Ελληνικά και επιμέλεια: Zoula

Οι Πολιτιστικές κάρτες

Ο παίκτης κρατάει όλες τις κάρτες που έχει αποκτήσει πάνω στο ταμπλό του μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

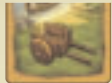


Όλες οι κάρτες χωρίζονται σε δύο τμήματα.

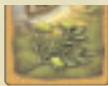
Ο παίκτης παίρνει το αγαθό που φαίνεται στο πάνω τμήμα της κάρτας **αμέσως** μόλις αποκτήσει την κάρτα.

Ο παίκτης σκοράρει ότι δείχνει η κάρτα στο κάτω τμήμα κατά την διάρκεια του **τελικού σκοραρίσματος**.

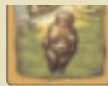
Κάτω τμήμα — πράσινο και αμμόδες φόντο για το τελικό σκοράρισμα



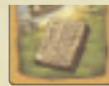
16 κάρτες με πράσινο φόντο, με 8 διαφορετικά σύμβολα πνευματική καλλιέργειας, από δύο φορές το κάθε ένα.



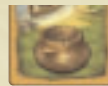
ιατρική



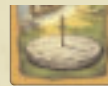
γλυπτική



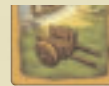
γραφή



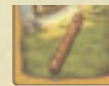
αγγειοπλαστική



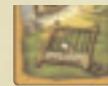
χρονολόγηση



τροχός



μουσική



υφαντουργία

Κατά την διάρκεια του τελικού σκοραρίσματος, ο κάθε παίκτης πολλαπλασιάζει τις διαφορετικές κάρτες μεταξύ τους και επαναλαμβάνει την διαδικασία για κάθε (σετ) με έξιτρα διαφορετικές κάρτες που έχει.

Παράδειγμα: Ο παίκτης έχει 5 πολιτιστικές κάρτες με διαφορετικά σύμβολα πνευματικής καλλιέργειας = 25 πόντοι (5x5). Επιπρόσθετα, έχει ακόμα μία κάρτα αγγειοπλαστικής + 1 πόντο (1x1) = 26 πόντοι. (σ.τ.μ Αν για παράδειγμα εκτός από την έξιτρα κάρτα αγγειοπλαστικής είχε και άλλες δύο διαφορετικές κάρτες πχ 1 κάρτα γραφής και 1 κάρτα μουσικής, θα έκανε τον πολλαπλασιασμό $3x3=9$ πόντοι, οπότε το σκόρ θα ήταν $25+9=34$)



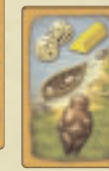
γραφή



ιατρική



αγγειοπλαστική



γλυπτική



μουσική

20 κάρτες με αμμόδες φόντο



Αμμόδες φόντο: δείτε τελικό σκοράρισμα, στους κανόνες της σελίδας 8.

Πάνω τμήμα — χρησιμοποιείται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού

Οι ακόλουθες κάρτες χρησιμοποιούνται αμέσως μόλις ο παίκτης τις αποκτήσει:

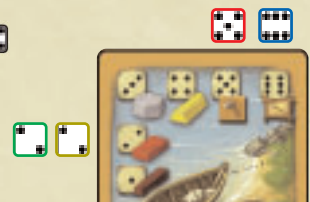
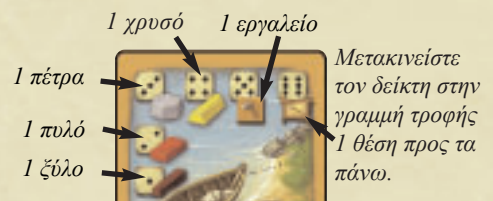
Ζάρια για αγαθά (10 κάρτες)

Όταν ένας παίκτης αποκτήσει την κάρτα, αμέσως ρίχνει τόσα ζάρια όσα και οι παίκτες που παίζουν στο παιχνίδι. Κατόπιν τοποθετεί τα ζάρια γύρο από την κάρτα έτσι ώστε να ταιριάζουν στους αριθμούς των ζαριών που έχει η κάρτα. Ξεκινώντας με τον παίκτη που απέκτησε την κάρτα, κάθε παίκτης επιλέγει ένα ζάρι. Ο παίκτης παίρνει το αντίστοιχο αγαθό και απομακρύνει το ζάρι. Οι υπόλοιποι παίκτες ακολουθούν την φορά του ρολογιού ωστόσο όλα τα ζάρια φύγουν και όλοι οι παίκτες να έχουν πάρει από ένα αγαθό ή να έχουν αυξήσει την παραγωγή τροφής τους.

Κανένας παίκτης δεν επιτρέπεται να αλλάξει την ζαριά χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του.

Παράδειγμα: Ο **Κοκκίνογλου** απέκτησε την κάρτα και ρίχνει 4 ζάρια: (2, 2, 5, 6). Επιλέγει πρώτος και αποφασίζει να πάρει ένα εργαλείο. Κατόπιν, απομακρύνει το ζάρι με το 5. Ο **Μπλεδάκης** είναι ο επόμενος. Μετακινεί τον δείκτη τροφής του μία θέση προς τα πάνω και απομακρύνει το ζάρι με το 6.

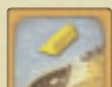
Ο **Πρασινάκης** και ο **Κιτρινήδης** παίρνουν από ένα πυλό και απομακρύνουν τα ζάρια με το 2.



Τροφή (7 κάρτες)

Ο παίκτης παίρνει αμέσως από το απόθεμα την ποσότητα της τροφής που λέει η κάρτα.

Παράδειγμα: σύμφωνα με αυτό που φαίνεται στην κάρτα, ο παίκτης παίρνει 4 γεύματα από το απόθεμα.



Πρώτες ύλες (5 κάρτες)

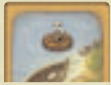
Ο παίκτης παίρνει αμέσως από το απόθεμα τα υλικά που λέει η κάρτα.

Παράδειγμα: σύμφωνα με αυτό που φαίνεται στην κάρτα, ο παίκτης παίρνει 1 χρυσό από το απόθεμα.



Υλικά σε σχέση με ζαριές (3 κάρτες)

Ο παίκτης ρίχνει αμέσως 2 ζάρια και παίρνει το αγαθό που δείχνει η κάρτα όπως συμβαίνει κατά την διάρκεια απόκτησης των πρώτων υλών. Μπορεί να προσθέσει αχρησιμοποίητα εργαλεία στην ζαριά του. **Παράδειγμα:** σύμφωνα με την κάρτα, ο παίκτης ρίχνει 2 ζάρια και παίρνει 1 ξύλο από το απόθεμα για κάθε ολόκληρο 3 που έφερε (ακριβώς όπως συμβαίνει κατά την διάρκεια της απόκτησης πρώτων υλών).



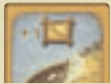
Πόντοι (3 κάρτες)

Ο παίκτης αμέσως μετακινεί τον δείκτη του στην γραμμή του σκορ 3 θέσεις προς τα μπροστά.



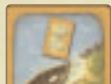
Νέο εργαλείο (1 κάρτα)

Ο παίκτης παίρνει αμέσως 1 εργαλείο (ακριβώς όπως συμβαίνει στον κατασκευαστή εργαλείων).



Επιπρόσθετη παραγωγή τροφής (2 κάρτες)

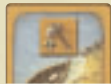
Ο παίκτης αμέσως μετακινεί τον δείκτη του στην γραμμή τροφής 1 θέση προς τα πάνω (ακριβώς όπως συμβαίνει στο χωράφι).



Επιπρόσθετη κάρτα, μόνο για το τελικό σκοράρισμα (1 κάρτα)

Ο παίκτης παίρνει την πάνω πάνω κάρτα από την στοίβα με τις κλειστές κάρτες. Την κοιτάει και την τοποθετεί κλειστή με τις υπόλοιπες πολιτιστικές κάρτες του. Σκοράρει αυτή την κάρτα μόνο κατά την διάρκεια του τελικού σκοραρίσματος. Δεν χρησιμοποιεί καθόλου το πάνω τμήμα της κάρτας.

Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες κάρτες αμέσως ή αργότερα στο παιχνίδι:



Εργαλείο μιας χρήσης (3 κάρτες)

Ο παίκτης βάζει ανοικτή την κάρτα δίπλα στο προσωπικό του ταμπλό. Μπορεί να προσθέσει αυτό το εργαλείο **μόνο μία φορά** στην ζαριά του (καθώς επίσης και σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία). Μόλις ο παίκτης χρησιμοποιήσει αυτό το εργαλείο, τοποθετεί την κάρτα κλειστή μαζί με τις άλλες κάρτες που βρίσκονται στο προσωπικό του ταμπλό.



2 υλικά της επιλογής σας (1 κάρτα)

Ο παίκτης τοποθετεί την κάρτα ανοικτή δίπλα στο προσωπικό του ταμπλό. Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει την κάρτα **μία φορά μόνο, αμέσως ή αργότερα**, ώστε να πάρει 2 υλικά της επιλογής του (2 διαφορετικά ή 2 όμοια) από το απόθεμα. Μόλις ο παίκτης χρησιμοποιήσει την κάρτα ώστε να πάρει τα υλικά την τοποθετεί κλειστή μαζί με τις άλλες κάρτες στο προσωπικό του ταμπλό.

Σημειώσεις τακτικής

- Μην περιφρονείτε τις πολιτιστικές κάρτες! Εκτός του ότι σας προσφέρουν άμεση απόκτηση των πρώτων υλών, τροφής και λοιπών πραγμάτων, σας επιτρέπουν να μαζέψετε πολλούς πόντους κατά την διάρκεια του τελικού σκοραρίσματος.
- Τα πολλά ανθρωπάκια αυξάνουν την παραγωγή τροφής. Επίσης, τα εργαλεία είναι πολύτιμα, επειδή παραμένουν διαθέσιμα για όλο το παιχνίδι. Επιπρόσθετα, κάρτες με κόστος απόκτησης μόνο 1 υλικό, αξίζουν με το παραπάνω.
- Συλλέξτε τις πολιτιστικές κάρτες έχοντας υπόψη το τελικό σκοράρισμα. Μια ευρεία συλλογή καρτών συνήθως δεν είναι τόσο αποτελεσματική όσο η συλλογή καρτών που συνεργάζονται μεταξύ τους. Αν σχεδιάζεται να προσθέσετε ανθρωπάκια στο προσωπικό σας ταμπλό, θα πρέπει επίσης να σχεδιάσετε να αυξήσετε την παραγωγή τροφής ώστε να τα ταΐσετε. Αν δουλέψετε αυτήν την στρατηγική με τον κατάλληλο τρόπο, στο τέλος του παιχνιδιού θα έχετε αρκετά ανθρωπάκια και ο δείκτης των τροφίμων σας θα βρίσκεται ψηλά στην γραμμή τροφής. Ακολουθώντας αυτή την στρατηγική, θα ήταν επίσης καλό να επιδιώξετε από την αρχή να συλλέξετε πολιτιστικές κάρτες με σαμάνους και αγρότες. Πρέπει να ακολουθήσετε παρόμοιες κατευθυντήριες γραμμές και σε άλλες στρατηγικές.
- Μην αποφύγετε να μπλοκάρετε την πρόσβαση των άλλων παικτών σε “φθηνά” υλικά, έτσι ώστε να αναγκαστούν να αγοράσουν τις κάρτες τους ακριβότερα.
- Διαλέξτε προσεκτικά με ποια σειρά θα χρησιμοποιήσετε τα ανθρωπάκια σας. Αν για παράδειγμα έχετε ένα ανθρωπάκι σας πάνω σε μία πολιτιστική κάρτα που σας επιτρέπει να πάρετε ένα εργαλείο, τότε θα ήταν καλό να πάρετε αυτήν την κάρτα πριν χρησιμοποιήσετε τα ανθρωπάκια που έχετε στο λατομείο. Με αυτόν τον τρόπο, αν χρειαστεί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στο λατομείο το εργαλείο που πήρατε προηγουμένως.
- Σκεφθείτε αν θα χρησιμοποιήσετε ή όχι κάποιο από τα ανθρωπάκια σας για να μπλοκάρετε μια στοίβα καλυβιών η οποία έχει 1 ή 2 καλύβες. Θυμηθείτε ότι όταν μια στοίβα καλυβιών εξαντληθεί, το παιχνίδι τελειώνει. Εάν δεν θέλετε ακόμα να τελειώσει το παιχνίδι, τότε τοποθετείστε το ανθρωπάκι σας σε κάποια άλλη στοίβα ώστε να μην πάρετε την καλύβα από την στοίβα που κοντεύει να εξαντληθεί. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να επιμηκύνετε το μήκος του παιχνιδιού για κάνα δυο γύρους.