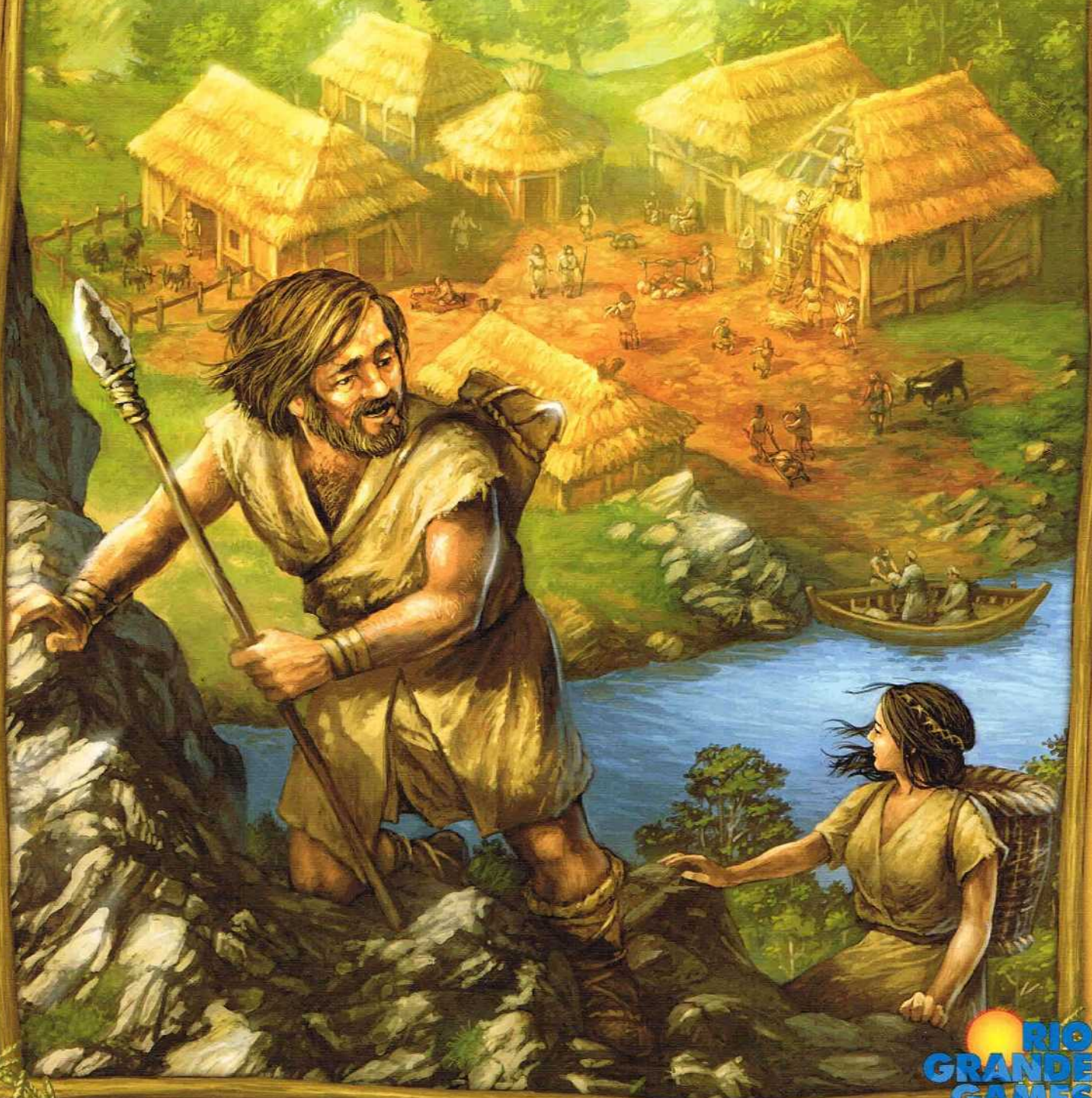


Michael Tummelhofer

STONE AGE



 **RIO
GRANDE
GAMES**

Stone

Sadržaj:

- 1 glavna igraća ploča
- 4 manje igraće ploče za igrače
- 58 drvenih resursa
- 40 drvenih figurica ljudi
- 8 drvenih oznaka u 2 veličine
- 53 oznake hrane
- 28 pločica građevina
- 18 pločica alata
- 1 oznaka početnog igrača
- 36 civilizacijskih karata
- 7 kockica
- 1 kožna čaša za kocke
- 1 letak sa informacijama

1. Postavite glavnu igraću ploču na sredinu stola.

2. Razdvojite oznake hrane po vrijednostima i postavite ih na lovački teren.

13. Izaberite početnog igrača koji uzima figuricu početnog igrača i počinje igru kao što je opisano na stranici 4.



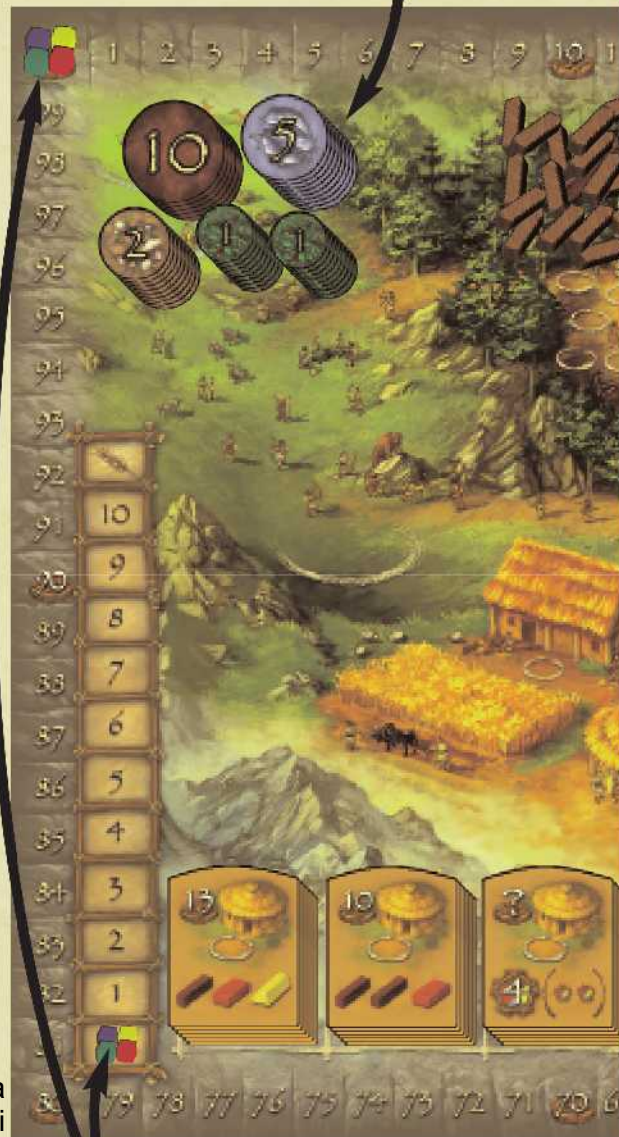
12. Postavite preostale ljude (5 u svakoj boji) na hrpu kraj glavne igraće ploče kao dio glavne zalihe. 7 kockica stavite u čašu.



pregled prinosa i bodovne vrijednosti resursa

mjesto za civilizacijske karte i sažetak za završno bodovanje

11. Svaki igrač uzima svoju manju igraću ploču. Na nju stavlja 5 ljudi svoje boje i 12 hrane. Igračeva igraća ploča služi kao mjesto za držanje vlastitih igračih materijala, te kao podsjetnik na informacije o igri i finalnom bodovanju.



10. Svaki igrač izabere boju. Jednu oznaku svoje boje stavlja na mjesto 0 na brojaču hrane, a drugu oznaku na početak trake za bodovanje.

age

2-4 igrača
10+
60-90 minuta

3. Postavite 20 resursa drva u šumu.

4. Postavite 16 resursa cigli na glinokop.

5. Postavite 12 resursa kamena u kamenolom.

6. Postavite 10 resursa zlata u rijeku.

7. Razdvojite alate po vrijednostima 1/2 i 3/4 i stavite ih u dvije hrpe na mjesto kraj oznake alata.

9. Izmiješajte pločice građevina i posložite ih licem prema dolje na 4 hrpe (svaka od po 7 pločica). U igri sa 4 igrača postavite sve 4 hrpe na ploču. Ako igra 3 igrača, postavite 3 hrpe, a ako u igri sudjeluju 2 igrača, postavite 2 hrpe pločica (od po 7). Ostale neiskorištene vratite u kutiju. Okrenite gornju pločicu s hrpe licem prema gore na svakoj hrpi.

8. Izmiješajte civilizacijske karte i stavite ih licem prema dolje na kup kraj igrača ploče. Izvucite 4 karte s vrha (ovisno o broju igrača) i postavite ih na 4 mjesta s desna na lijevo.

Pregled igranja

Svako doba nosi svoje izazove. Kameno doba je bilo oblikovano nužnošću poljoprivrede, preradom korisnih resursa i gradnjom jednostavnih koliba. Trgovanje je započelo, kao i rast. Civilizacija postavlja svoje korijenje i širi se. Stare vještine, kao što je lov, su i dalje potrebne da bi preživjela rastuća populacija.

Cilj igrača je savladati sve te izazove. Mnogo je načina da se to postigne. Svi mogu pronaći svoj put za ostvarivanje cilja na svoj način.

Pronađite svoj put i saznajte na kraju igre da li je bio najbolji.

Krug igranja


Svaki krug igranja je podijeljen u 3 faze, koje se izvršavaju u slijedećem redoslijedu:

1. Igrači postavljaju svoje ljude na igraću ploču.
2. Igrači koriste akcije postavljenih ljudi.
3. Igrači hrane svoje ljude.

1. Igrači postavljaju svoje ljude na igraću ploču.



Na 1 krugu može stajati 1 čovjek.

Početni igrač započinje igru. Mora postaviti 1 čovjeka ili više njih na 1 lokaciju po izboru. Nakon toga igru nastavlja igrač s lijeve strane koji isto mora postaviti 1 čovjeka ili više njih na 1 lokaciju po izboru. Igra se tako nastavlja u smjeru kazaljke na satu dok svi igrači nisu postavili sve svoje ljude na ploču. Broj prstena  (krugova) na nekoj lokaciji označava koliko ljudi može biti postavljeno da se popuni.

Igrači ne mogu preskočiti svoj red igranja (kazati "Dalje"), ako ima slobodnih mjesta na lokacijama. **Ponovno postavljanje na istu lokaciju nije dozvoljeno.**

Koliko ljudi se može postaviti na pojedinu lokaciju?

**Alatnica
1 čovjek**



Alatnica

Ovdje se može postaviti **samo 1 figuricu čovjeka.**

Primjer: Plavi igrač je postavio figuricu čovjeka na lokaciju alatnice. Ovo mjesto je sad zauzeto i nedostupno drugim igračima.

**Koliba
2 čovjeka**



Koliba

Ovdje se mogu postaviti **tačno 2 figurice istog igrača.**

Primjer: Zeleni igrač je postavio 2 figurice ljudi kod kolibe. Ako igrač odabere kolibu za lokaciju, mora postaviti tamo dvije figurice. Koliba je sad puna.

**Polje
1 čovjek**



Polje

U polje se može staviti samo 1 figurica čovjeka.

Primjer: Žuti igrač je postavio 1 figuricu u polje, te je ono sad puno.

**Lovište
nema limita za broj figurica**



Lov

Ovo je jedino mjesto gdje nije nacrtan prsten (krug).

Ovdje može svaki igrač postaviti koliko god figurica ljudi želi, **ali to mora napraviti u jednoj akciji.**

**do 7
figurica po lokaciji**



Šuma, glinokop, kamenolom, rijeka

Na svakom od ovih mjesta može ukupno biti **do 7 figurica.**

Primjer: Crveni igrač je postavio 4 figurice u šumu, **žuti** 2, pa je ukupno u šumi 6 figurica. **Plavi** može staviti samo 1 figuricu. Sad je svih 7 mjesta u šumi zauzeto, tj. šuma je puna.



Za ostale tri lokacije (glinokop, kamenolom, rijeka) vrijedi ista pravila.



Civilizacijske karte

Na svaku kartu se može staviti točno 1 figurica. Karte se mogu popunjavati bilo kojim redoslijedom.

Primjer: Crveni igrač je stavio jednu figuricu na drugu civilizacijsku kartu. Ta karta je sad puna. Ostale civilizacijske karte mogu popuniti drugi igrači ili opet isti igrač.

**1 čovjek -
po karti**



Građevine

Na svakoj pločici građevine može biti točno jedna figurica. Može ih se popunjavati bilo kojim redoslijedom.

Primjer: Žuti igrač je postavio jednu figuricu na treću građevinu. Ona je sad puna. Ostale građevine mogu popuniti ostali igrači ili opet isti igrač.

**1 čovjek -
po građevini**

Primjer postavljanja u slijedećem nizu igrača: **crveni** (startni igrač), **plavi**, **zeleni** i **žuti**.



Crveni postavlja 1 čovjeka na ovu kartu.



Plavi postavlja 5 ljudi na lovište.



Zeleni postavlja 2 čovjeka u kolibu.



Žuti postavlja 1 čovjeka na ovu građevinu.

Ovaj redoslijed je u smjeru kazaljke na satu.

Izbor mjesta može biti bilo kojim redom.

Pošto pojedina mjesta prihvaćaju različit broj figurica ljudi, često će se dogoditi da jedan ili više igrača potroše sve figurice za postavljanje, a drugim igračima će preostati slobodne figurice i neće ih moći nigdje postaviti.

Ako više nijedan igrač ne može postaviti figurice (jer je postavio sve svoje figurice ili više nema mjesta gdje bi ih mogao postaviti), počinje 2. faza igranja.

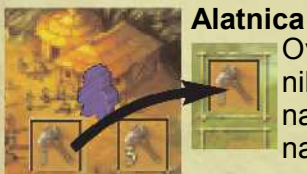
2. IGRAČI KORISTE AKCIJE SVOJIH POSTAVLJENIH LJUDI

Početni igrač igra prvi. Koristi sve ljude koje je postavio. Tek kad završi sa svim figuricama na red dolazi slijedeći igrač, u smjeru kazaljke na satu. Redoslijed kojim igrač odigrava akcije svojih ljudi je proizvoljan, tj. igrač ga sam bira. Igrač vraća figurice ljudi na svoju igraču ploču kako ih iskorištava. Kad je gotov, sve njegove figurice se nalaze na njegovoj igračoj ploči.



igračeva igrača ploča

Koje akcije može igrač koristiti na pojedinim mjestima?

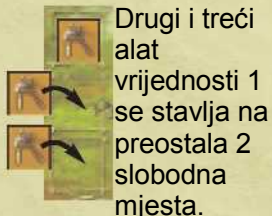


Alatnica

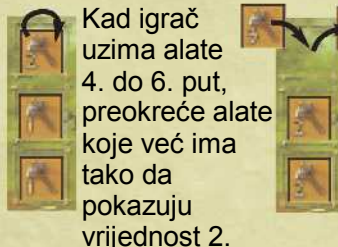
Ovdje može igrač uzeti 1 alat. Ako igrač ne posjeduje nikakve alate, tad može uzeti alat vrijednosti 1 i staviti ga na svoju igraču ploču licem prema gore. Alat se stavlja na jedno od 3 mjesta za alate na igračevoj ploči.

1 novi alat

Dodatna uzimanja alata se odvijaju dalje na slijedeći način:



Drugi i treći alat vrijednosti 1 se stavlja na preostala 2 slobodna mjesta.



Kad igrač uzima alate 4. do 6. put, preokreće alate koje već ima tako da pokazuju vrijednost 2.

Kad stavlja alate 7-9, igrač zamjenjuje alate vrijednosti 2 sa onima od vrijednosti 3. Na kraju, alate 10-12, preokreće ih da dobije vrijednost 4.

Korištenje alata: Svaki alat se može koristiti samo jednom u svakom krugu da se poboljša rezultat bacanja kocki u lovu ili dobivanju resursa. Alat se može iskoristiti samo u cijelosti. Ne može se dio vrijednosti ostaviti za kasnije. Igrač može iskoristiti više alata za jedno poboljšavanje rezultata bacanja kocki.

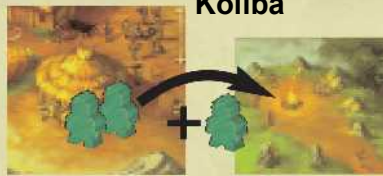
Kad igrač iskoristi pojedini alat, zaokreće ga za 90 stupnjeva, tako da je jasno vidljivo da iskorišten i da ga više ne može koristiti u ovom krugu igranja.



Igrač može koristiti alat 1x u svakom krugu igranja.

Za primjer korištenja alata, pogledajte dio pravila koja objašnjavaju lov i dobivanje resursa na stranici 6.

Koliba
1 dodatni
čovjek



Koliba

Ovdje igrač uzima dodatnog čovjeka svoje boje iz zalihe. Igrač ima od sad na dalje jednu figuricu više za odigrati.

Primjer: Zeleni je postavio dvije figurice na kolibu. Uzima te dvije figurice sa kolibe i jednu zelenu figuricu sa zalihe, te sve 3 zelene figurice ljudi stavlja na svoju igraću ploču.

Polje povećava igraču proizvodnju hrane



Polje

Kad igrač vraća figuricu čovjeka na svoju igraću ploču, pomiče oznaku na traci za hranu za 1 mjesto prema gore. Time povećava proizvodnju svoje hrane koji dobiva na kraju svakog kruga igranja.

Lovom se dobija dodatna hrana



Lovište – ovdje igrač baca kocke.

Igrač uzima po jednu kocku za svaku figuricu čovjeka koju je stavio u lovište, te zajedno baca sve kocke. Zbraja sve rezultate bacanja. Zatim može dodati po volji djelovanje svojih alata tom zbroju. Igrač dijeli ukupan zbroj s 2. Zaokruženi rezultat (na dolje) je iznos hrane koji dobije.



Primjer: Plavi igrač uzima 5 kocki (za 5 figurica koje

je postavio na lovište), baca ih i dobije ukupni zbroj 14. Nema alate, pa je 14 podijeljeno s 2 jednako 7. Igrač za svake 2 točkice na kockama dobije po 1 hranu. Plavi igrač ukupno dobije 7 hrane.

Primjer: Zeleni igrač uzima 3 kocke, baca ih i dobije rezultat 11. Time bi dobio 5 hrane (11 podijeljeno s 2 je 5.5, a to zaokruženo na dolje je 5). Igrač odlučuje iskoristiti 1 alat vrijednosti 1. Time mu se zbroj povećava na 12, te uzima 6 hrane. On zaokreće alat za 90 stupnjeva i više ga ne može koristiti u ovom krugu igranja.

Primjer: Žuti igrač uzima 2 kocke i dobije rezultat 4. On ima 2 alata vrijednosti 1 i odluči ih iskoristiti. Time mu se ukupna suma penje na 6, pa uzima 3 hrane.

Lov služi za dodatno prikupljanje hrane, pošto proizvodnja hrane na polju nije dovoljna za prehranjivanje cijelog plemena (prehrana: vidi fazu 3).

Dobavljanje resursa

- drvo
- cigla
- kamen
- zlato

Šuma, glinokop, kamenolom, rijeka - na tim mjestima igrač baca kocke



Na ova 4 mjesta, igrači dobivaju drvo, opeku, kamen i zlato. Dobavljanje ovih resursa je isto kao i kod lova, samo su omjeri prihoda drugačiji:

Šuma - za svake 3 točkice igrač dobije 1 resurs **drva**

Glinokop - za svake 4 točkice igrač dobije 1 resurs **cigle**

Kamenolom - za svakih 5 točkice igrač dobije 1 resurs **kamena**

Rijeka - Za svakih 6 točkice igrač dobije 1 resurs **zlata**

Primjer: Zeleni igrač ima 2 čovjeka na rijeci, pa baca dvije kocke. Dobije rezultat 5. Pošto je u lovu iskoristio sve svoje alate, sad ih ne može koristiti. Ne dobije nijedan resurs zlata, pošto mu je rezultat bacanja kocki manji od 6.

Primjer: Crveni igrač baca 3 kocke za 3 čovjeka koja ima na rijeci. Dobije rezultat 7. Ima 3 alata vrijednosti 3, pa ih koristi da bi dodao vrijednost 6 ukupnoj sumi. Ona sad iznosi 13. Time je dobio 2 resursa zlata, jer 13 ima 2 pune šestice.



Prinos resursa nema limita. U slučaju da ponestane drvenih oznaka resursa, možete se poslužiti nekim zamjenskim materijalima, pisati viškove na papir, koristiti kovanice kao množitelje resursa (npr. kovanica od 5kn može zamijeniti 5 komada nekog resursa).

Igrači koriste resurse da bi mogli kupiti civilizacijske karte i gradili građevine.

Kupnja civilizacijskih karata



Civilizacijske karte - daju bonus odmah nakon kupnje i bodove na kraju igre

Igrač plaća iznos koji je naznačen iznad karte. Iznos daje sa svoje igraće ploče na glavnu zalihu, te uzima kartu koju je kupio. Igrač sam odlučuje kojim će tipom resursa platiti (drvom, ciglami, kamenom i/ili zlatom). Najčešće je to drvom i ciglami, ali nikad ne smije plaćati hranom. Igrač ne mora kupiti kartu na koju je stavio svog čovjeka, ako se predomislio ili ne može platiti traženi iznos. Jednostavno uzme čovjeka, vrati ga na svoju igraću ploču, a karta ostaje na ploči. Kupljenje karte igrači stavljaju licem prema dolje na predviđeno mjesto na svojoj igraćoj ploči.

Korištenje -> vidi kraj ovih uputa

Detalji oko korištenja civilizacijskih karata se nalaze na kraju ovih uputa.

Građevine - daju bodove tokom igre



Igrač plaća tip i količinu resursa koji su naznačeni na pločici građevine. Resurse uzima sa svoje igraće ploče i stavlja ih na glavnu zalihu. Odmah nakon kupovine, igrač pomiče svoju oznaku na traci za bodovanje za iznos koji mu je donijela kupljena zgrada. Nakon toga se okreće nova zgrada na mjesto kupljene.

Kupnja zgrada

Primjer: Žuti igrač plaća 2 drveta i 1 ciglu sa svoje igraće ploče na glavnu zalihu resursa.

Kupljenu građevinu stavlja na svoju igraću ploču i pomiče svoju oznaku bodova za 10 mjesta naprijed na traci za bodovanje.

Ako igrač ne može ili ne želi kupiti građevinu na koju je stavio svog čovjeka, ne mora kupiti tu građevinu. Vraća svoju figuricu, a građevina ostaje na glavnoj igraćoj ploči nekupljena. Postoji 8 građevina u igri kod kojih igrač može birati tip resursa kojima će ju platiti, ali je broj resursa fiksiran. Postoje 3 građevine kod kojih igrač može birati i tip i broj resursa kojima će platiti takvu građevinu. Takva građevina može koštati najviše 7. Kad igrač kupi jednu takvu građevinu, pomiče se unaprijed na traci za bodovanje za onoliko mjesta (bodova) koliko ju je platio.

Različite građevine:



Broj bodova koje osvaja igrač.
Resursi potrebni za kupnju građevine.



Izračunava se broj bodova na temelju plaćenih resursa.
Mora platiti točno 4 resursa.
Ta 4 resursa moraju biti točno 2 različite vrste. Igrač bira koje dvije vrste.

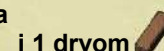


Izračunava broj bodova koje osvaja na temelju resursa kojima ju je platio.
Plaća minimalno 1 resurs do najviše 7.
Na igraću je kojima resursima će platiti.



Primjer: Plavi plaća sa slijedeća 4 resursa: 3 kamena i 1 drvom (zahtjevanih 4 resursa u dvije različite vrste). Za iskorištene resurse igrač dobije 18 bodova: Svaki od 3 kamena mu daje 5 bodova, a drvo 3 boda.

3 kamena



Građevine sa unaprijed određenim tipom resursa

Građevine sa proizvoljnim-odabranim resursima

Kupljene građevine igrač postavlja na jedno od 5 mjesta na svojoj igraćoj ploči. Ako tokom igre igrač kupi više od 5 građevina, stavlja ih na hrpe na ta mjesta.

3. Igrači hrane svoje ljude.

Nakon što su igrači povukli svoje ljude natrag na svoje igraće ploče, moraju ih nahraniti.

Svaki član plemena zahtjeva 1 hranu. Igrači uzimaju iz glavne zalihe uzimaju onoliko hrane koliko pokazuje njihova oznaka na traci hrane. Zatim svaki igrač vraća po 1 oznaku hrane za svakog člana svog plemena kojim upravlja. **Ako igrač nema dovoljno hrane za nahraniti svoje pleme može učiniti slijedeće:** Prvo mora nahraniti svoje pleme sa svom hranom koju ima. Zatim može ako može i želi platiti ostatak koji mu nedostaje u obliku ostalih resursa koje posjeduje. Svaki resurs zamjenjuje 1 hranu. Time su svi članovi njegovog plemena zadovoljeni, jer su uspjeli zamijeniti resurse za hranu. Ako igrač ne može na ovaj način nahraniti svoje ljude ili to ne želi napraviti, odmah gubi 10 bodova, tj. pomiče svoju oznaku bodova unatrag za 10 bodova na traci za bodovanje. **U tom slučaju, igrač vraća svu hranu natrag na zalihu, makar nije uspio nahraniti svoje pleme.** Kada su svi igrači nahranili svoje pleme (ili nisu uspjeli, pa su izgubili 10 bodova), krug igranja završava. Startni igrač predaje oznaku startnog (početnog) igrača svom susjedu sa lijeve strane, te započinje novi krug igranja.



Novi krug igranja

Prije početka novog kruga igranja, preostale civilizacijske karte se pomiču udesno na slobodna mjesta (time i pojeftinjuju za kupnju). Zatim se preostala slobodna mjesta popunjavaju novim kartama, počevši s desne strane, pa ulijevo. Zatim igrači okreću alate koje su koristili u prijašnjem krugu, tako da ih u slijedećem krugu mogu opet koristiti. Nakon toga počinje novi krug igranja sa prvom fazom.

na početku novog kruga:

okrenite nove karte, a iskorištene alate okrenite



Primjer: U prijašnjem krugu, igrači su kupili drugu i treću kartu. Prva karta ostaje gdje je, s četvrtu kartu koje ostala nekupljena se pomiče na drugo mjesto s desne strane. Nakon toga se uzimaju 2 karte sa kupa civilizacijskih karata i stavljaju na treće i četvrto mjesto.

Kraj igre

nedovoljno civilizacijskih karata

Igra može završiti na jedan od dva načina:

Ako nema dovoljno civilizacijskih karata za popuniti slobodna mjesta na igračkoj ploči na početku novog kruga igranja, igra završava odmah. Time novi krug igranja niti ne započinje.

Drugi mogući okidač za kraj igre je prazan kup pločica građevina. Kad se jedan kup pločica građevina isprazni, to znači da igra završava na kraju trenutnog kruga igranja. Igrači igraju krug igranja do kraja, te moraju nahraniti svoje pleme.

potrošen je 1 kup građevina

Nakon toga slijedi završno bodovanje.

Završno bodovanje i pobjeda!

... Detaljne opise civilizacijskih karata pogledajte na stranici 8.

Svaki igrač zbraja bodove za svoje civilizacijske karte: Prvo se gledaju karte sa zelenom pozadinom. Igrač prebroji koliko ima takvih različitih karata. Taj broj kvadrira i dobije se broj bodova koje igrač osvaja. Za svaki duplikat dobije po 1 dodatni bod.

Primjer: Igrač ima 5 civilizacijskih karata s različitim kulturnim simbolima.

Civilizacijske karte za zelenom pozadinom



pisanje travarstvo lončarstvo kiparstvo glazba

= 25 bodova (5x5)

Bodovi za karte sa pozadinom boje pijeska se dobivaju na slijedeći način:

Civilizacijske karte sa pozadinom boje pijeska



Pomnoži se broj "farmera" sa igračevom oznakom na traci za hranu.

5 farmera x 7 proizvodnje hrane = 35 bodova



Pomnoži se broj izrađivača alata sa brojem alata koje igrač posjeduje.

3 izrađivača alata x 7 alata = 21 bod



Pomnoži broj graditelja koliba sa brojem građevina.

7 graditelja koliba x 6 građevina = 42 bodova



Pomnoži broj vrača sa brojem ljudi u plemenu.

3 vrača x 8 ljudi = 24 bodova

Za svaki resurs koji igrač ima na svojoj igračkoj ploči dobije po 1 bod.

Igrači pomiču svoje oznake na traci za bodovanje kako izračunavaju razne iznose.

Igrač sa najviše bodova je pobjednik. Ako su igrači izjednačeni u bodovima, pobjednik je igrač koji ima najveću produkciju hrane, najviše alata i najviše ljudi.

Promjene za 2 i 3 igrača

U igri sa 2 ili 3 igrača: samo 2 od 3 slijedeća mjesta mogu biti korištena u istom krugu igranja: alatnica, koliba, polje. Treće mjesto ostaje neiskorišteno. Naravno, to treće neiskorišteno mjesto može biti neko drugo u svakom krugu igranja. Nakon što se popune 2 mjesta, treće koje je preostalo se ne smije koristiti.

U igri sa 2 igrača: na slijedeće lokacije samo jedan igrač može staviti svoje ljude u jednom krugu igranja: šuma, glinena jama, kamenolom, rijeka.

U igri sa 3 igrača na slijedeće lokacije samo dva igrača mogu staviti svoje ljude u jednom krugu igranja: šuma, glinena jama, kamenolom, rijeka.

Sva ostala pravila vrijede i dalje.

(c) 2008 Hans im Gluck Verlags-GmbH
Komentare, pitanja, prijedloge šaljite na riogrande@aol.com
Ili na

Rio Grande Games,
PO Box 45715, Rio Rancho,
NM 81774, USA



Posjetite našu web stranicu na
www.riograndegames.com

www.cartamagica.hr



Prijevod na hrvatski i obrada:
Marko Dobranić

www.igranje.org ->

IGRANJE.ORG

Civilizacijske karte

Igrač čuva na svojoj igraćoj ploči do kraja igre sve karte koje je kupio tokom igre.

Sve karte su su podijeljene na dva dijela.



Gornji dio označava resurs koji igrač dobije odmah nakon kupnje karte.

Donji dio označava način bodovanja na kraju igre.

Donji dio karata - pozadine boje pijeska i zelene za završno bodovanje



Postoji ukupno 16 karata sa zelenom pozadinom, 8 različitih po 2 primjerka svaka



travarstvo



kiparstvo



pisanje



lončarstvo



vrijeme



prijevoz



glazba



tkanje

U završnom bodovanju svaki igrač kvadrira broj različitih broj karata, te doda po jedan bod za svaki duplikat.

Primjer: Igrač ima 5 civilizacijskih karata sa različitim kulturnim simbolima. To je ukupno 25 bodova (5x5). Igrač ima dvije karte lončarstva, tj. jednu kartu viška (duplikat). Za nju dobije dodatan bod (1x1). Ukupno dobije 26 bodova.



Postoji ukupno 20 karata sa pozadinom boje pijeska koje daju bodove na kraju igre.



Za bodovanje takvih karata pogledajte pravila na stranici broj 8.

Gornji dio karte - koristi se jednokratno tokom igre





Bonuse slijedećih karata igrači koriste odmah nakon što su ih kupili:



Bonusi za kocke (10 karata)

Kad igrač kupi ovakvu kartu sa oznakama kocke na sebi, odmah uzima kocke u ruke i to onoliko kocki koliko je igrača u igri. Baca kocke i postavi ih oko karte kod pripadajućih vrijednosti na kocki. Igrač koji je kupio tu kartu prvi izabere jednu kocku, miče ju i dobije pripadajući bonus. Nakon toga igrač s lijeve strane nastavlja, tj. u smjeru kazaljke na satu.

Igrači ne smiju mijenjati rezultat bacanja kocaka (alatom ni drugačije).

Primjer: Crveni igrač je kupio jednu takvu kartu i baca 4 kocke sa rezultatima 2, 2, 5, 6. On prvi bira i izabire alat     (kocka vrijednosti 5). Plavi igrač zatim bira kocku sa vrijednosti 6, te pomiče svoju oznaku na traci za produkciju za hrane za jedno mjesto prema gore. Zeleni i žuti igrač uzimaju preostale dvije kocke iste vrijednosti 2, te dobiju po jednu ciglu.



Hrana (7 karata)

Igrač odmah nakon kupnje uzima iznos hrane koji je naznačen na karti.

Primjer: Za kartu sa lijeve strane igrač dobije 4 oznake hrane sa glavne zalihe.



Resursi (5 karata)

Igrač odmah nakon kupnje karte dobije resurs koji je naznačen na karti.

Primjer: Na karti sa lijeve strane, igrač uzima 1 zlato sa glavne zalihe resursa.



Resursi za kocke (3 karte)

Igrač uzme i baci dvije kocke. Uzima resurse u skladu sa rezultatom bacanja kocaka i nacrtanim resursom. Može poboljšati rezultat alatima koji još nije iskoristio o ovom krugu.

Primjer: Za nacrtanu kartu s lijeve strane, igrač uzima dvije kocke i baca ih. Dobije onoliko drva kao i inače kad dobiva drva iz šume. Znači za svake dvije točke na kockama dobije po jedno drvo (podijeli rezultat kocaka i zaokruži na dolje).



Bodovi (3 karte)

Igrač odmah nakon kupnje ove karte dobije 3 boda (za 3 mjesta pomiče svoju oznaku na bodovnoj traci prema naprijed).



Novi alat (1 karta)

Igrač odmah nakon kupnje dobije besplatno jedan alat (isto kao da je stavio svog čovjeka na mjesto alatnice).



Dodatna proizvodnja hrane (2 karte)

Igrač odmah nakon kupnje ove karte pomiče svoju oznaku na traci za proizvodnju hrane za jedno mjesto prema gore (isto kao da je stavio svog čovjeka na mjesto polja).



Dodatna civilizacijska karta (1 karta)

Odmah nakon kupovine ove karte, igrač besplatno dobije još jednu kartu. Tu besplatnu kartu uzima sa kupa neotkrivenih karata, pogledaju ju i stavi licem prema dolje kod sebe. Ta karta mu služi samo za završno bodovanje. Ne može koristiti eventualne bonuse koje ta karta možda ima na svom gornjem dijelu.

Slijedeće karte igrači mogu koristiti odmah ili kasnije tokom igre:



Alat za jednokratno korištenje (3 karte)

Ovakvu kartu igrač nakon kupnje stavlja kraj svoje igraće ploče licem prema gore. Samo jednom tokom igre igrač može iskoristiti ovu kartu da bi poboljšao rezultat bacanja kocaka. Može ju koristiti samostalno ili zajedno sa ostalim alatima koje posjeduje. Nakon što ju iskoristi, ovu kartu igrač čuva zajedno sa ostalim civilizacijskim kartama koje posjeduje, licem prema dolje.

Primjer: Igrač ima alat vrijednosti 4 za jednokratnu upotrebu.



2 resursa po izboru igrača (1 karta)

Igrač ovu kartu stavlja kraj svoje igraće ploče. Samo jednom tokom igre, igrač može uzeti proizvoljno 2 resursa sa glavne zalihe resursa. To mogu biti 2 različita resursa (po 1 komad od svakoga) ili to mogu biti 2 komada istog resursa. Nakon što ju iskoristi, ovu kartu igrač čuva zajedno sa ostalim civilizacijskim kartama koje posjeduje, licem prema dolje.

Taktičke napomene i savjeti

Nemojte zanemarivati civilizacijske karte! Osim što vam odmah mogu donijeti besplatne resurse, hranu, one vam mogu zaraditi jako puno bodova na kraju igre.

Dodatni ljudi (povećavanje plemena), dodatni alati, te povećanja proizvodnja hrane su jako vrijedni, jer su dostupni igraču do kraja igre. Također civilizacijska karta cijene samo 1 resurs je uvijek vrijedna svoje cijene.

Kupujte civilizacijske karte imajući na umu završno bodovanje. Preširok spektar karata najčešće nije tako učinkovit kao karte koje imaju međusobno djelovanje. Ako planirate povećavati broj članova svog plemena, također morate planirati povećavanje proizvodnje hrane da ih možete sve nahraniti. Ako dobro odigrate takvu strategiju, na kraju igre ćete imati veliko pleme i veliku produkciju hrane. Kod ovakve strategije bi trebali od početka planirati kupovinu civilizacijskih karata sa vračevima-šamanima i farmerima. Slične smjernice vrijede i za ostale strategije.

Nemojte se ustručavati blokirati jeftine resurse drugim igračima. Time ih tjerate na kupovinu karata sa vrijednijim resursima.

Pažljivo birajte red kojim ćete stavljati i koristiti svoje ljude. Npr. postavili ste 1 čovjeka na civilizacijsku kartu kojom dobivate alat, a drugog u kamenolom. Prvo bi trebao odraditi čovjek na karti, te vam zaraditi alat koji kasnije, ako zatreba, možete iskoristiti u kamenolomu za poboljšavanje rezultata bacanja kocki.

Razmišljajte o blokiranju kupova pločica sa građevinama kad preostanu samo jedna do dvije. Zapamtite, igra završava kad se potroši 1 takav kup. Ako ne želite da igra završi prebrzo, postavite 1 čovjeka na kup bez namjere da kupite građevinu. Time ste drugim igračima onemogućili kupnju građevina i produžili igru za 1 ili 2 kruga.