

STONE AGE

Regolamento Compatto v1.0

by sortilege@email.it

I giocatori controllano delle tribù preistoriche che sono in competizione fra loro per le poche risorse disponibili. Con il tempo le tribù si ingrandiscono, si dedicano all'agricoltura e inventano nuovi attrezzi da lavoro. Anche la cultura fa progressi con la musica, l'artigianato, l'arte etc. Chi riuscirà a civilizzare più velocemente la propria società primitiva?

PREPARAZIONE

- Piazza i **20 legno**, **16 mattone**, **12 pietra** e **10 oro** negli appositi spazi sul tabellone e impila i **gettoni cibo** nei territori di caccia i alto a sx.
- Piazza 2 pile di **attrezzi** 1,2 e 3,4 nello spazio della capanna del fabbro.
- Mischia le **carte Civiltà** e impilale in un mazzo coperto. Poi piazza le prime 4 carte Civiltà scoperte negli appositi spazi del tabellone.
- Mischia le **tessere Capanna**, poi crea 4/3/2 pile coperte di 7 tessere Capanna ciascuna (per 4/3/2 giocatori) e scopri la prima di ogni pila.
- Ogni giocatore riceve **1 scheda** e ci piazza sopra **12 unità di cibo** e **5 lavoratori** del colore scelto. Piazza 1 segnalino all'inizio del percorso segnapunti e 1 segnalino all'inizio della barra di produzione cibo.
- Il giocatore iniziale scelto a caso prende il segnalino **Primo Giocatore**.

IL ROUND DI GIOCO

A partire dal primo giocatore, a giro in senso orario, ognuno a turno esegue le 3 fasi seguenti.

FASE 1: PIAZZARE LAVORATORI

- Il giocatore di turno *deve* piazzare 1 o più lavoratori in una singola *area* a sua scelta, ogni lavoratore in un *anello*. Quindi passa il turno.
- Quando gli anelli di una area sono tutti occupati l'area è piena e nessuno può metterci altri lavoratori.
- E' vietato passare il turno senza mettere lavoratori. Se tutte le aree sono occupate, il giocatore di turno deve piazzarli tutti nei Terreni di Caccia.
- Se in un turno posizioni i lavoratori in una certa area, non puoi più

piazzarceli successivamente in un altro turno dello stesso round.

- La **Capanna** richiede sempre e comunque 2 lavoratori dello stesso giocatore e nessun altro può quindi piazzarceli.
- Nell'area dei **Terreni di Caccia** non ci sono anelli e non c'è limite al numero di lavoratori che possono essere piazzati dai giocatori.
- Le aree **Fabbro** e **Campo** possono ricevere 1 solo lavoratore.
- Le aree **Foresta**, **Argilla**, **Cava** e **Fiume** possono contenere fino a 7 lav.
- Le aree **Carte Civiltà** e **Tessere Capanna** ricevono 1 solo lav. per pila.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato tutti i propri lav., inizia la fase 2.

FASE 2: ATTIVARE I LAVORATORI

Il giocatore di turno attiva *tutti* i lavoratori nell'ordine che preferisce, rimette i lavoratori attivati sulla propria scheda e poi passa il turno.

- **CAMPO** + 1 spazio avanti sulla **barra di produzione cibo**.
- **FABBRO** + 1 al totale **attrezzi** posseduti. Prendi 1 nuova tessera e la piazza sulla scheda o ne giri una già presente per aumentare il totale. Puoi avere fino a 3 attrezzi da usare *una sola volta* ciascuno per round.
- **CAPANNA** +1 **lavoratore**. Da usarsi a partire dal round successivo.
- **RISORSE** (Cibo, Legno...) Tira un dado per ogni lavoratore, se vuoi aggiungi al totale il valore di uno o più attrezzi e *dividi* il risultato per il **valore della risorsa** (indicato sulla scheda): questo è il numero di risorse che ricevi. L'eventuale resto della divisione è ignorato. Gli attrezzi utilizzati vanno girati di 90° per evitare di usarli di nuovo. Le risorse sono illimitate e se mancano, utilizzate altri segnalini.
- **CARTE CIVILTÀ** *Puoi* prendere una carta se hai un lavoratore e se paghi il numero di risorse indicato sopra, quindi la metti a faccia in giù sulla tua scheda. Puoi pagare con qualsiasi risorsa a tua disposizione, cibo escluso. Se non puoi pagare il costo in risorse non prendi la carta.
Ricevi immediatamente quanto indicato in alto sulla carta: risorsa; risorsa con tiro di dadi (aggiungi ev. attrezzi e dividi per il valore della risorsa); nuovo attrezzo; aumento produzione cibo.



Queste carte hanno in alto una serie di dadi con associate le risorse, +1 attrezzo e +1 aumento produzione cibo. Tira tanti dadi quanti sono i giocatori e a partire da te e

proseguendo in senso orario ognuno prende un dado e riceve subito l'oggetto indicato. Su questi dadi non si possono usare gli attrezzi.



Ricevi la prima carta Civiltà del mazzo coperto delle civiltà, la guardi e senza poterla utilizzare la metti coperta sulla tua scheda insieme alle altre che hai preso. Serve solo per il conto del punteggio finale.



Tieni la carta, potrai usare una sola volta l'attrezzo del valore indicato per aumentare il risultato di un singolo tiro di dadi, quindi la metterai coperta insieme alle altre che hai preso.



Tieni la carta, potrai ricevere 2 qualsiasi risorse (anche diverse tra loro) quando vorrai, anche immediatamente - quindi la metterai coperta insieme alle altre che hai preso.

- **CAPANNE** Ricevi i punti indicati se paghi il costo di risorse della capanna. Prendi poi la tessera Capanna e mettila sulla tua scheda. Anche se ci sono solo 5 spazi sulla scheda, puoi prenderne anche di più. Se c'è un “ ? “ sui punti da ricevere, scegli quali risorse pagare (es.: paga 4 risorse di 2 tipi diversi oppure paga da 1 a 7 risorse qualsiasi) e poi ricevi tanti punti quanto è il valore complessivo delle risorse pagate.

Quando tutti i giocatori hanno attivato i lavoratori, si passa alla fase 3.

FASE 3: PAGARE IL CIBO DEI LAVORATORI

- I giocatori ricevono il cibo indicato sulla barra di produzione cibo.
- Ognuno paga 1 unità di cibo per ogni lavoratore della propria tribù.
- Se non ha cibo a sufficienza, oltre a pagare comunque tutto il cibo che ha, il giocatore *può* pagare la rimanenza in risorse e ogni risorsa conta come 1 unità di cibo indipendentemente dal tipo. Se preferisce non pagare le risorse, **perde immediatamente 10 punti** (finendo anche sotto zero) oltre a rimanere senza cibo. *Varianti: il giocatore perde 12 punti anziché 10 oppure 4 punti per ogni lavoratore senza cibo.*

FINE DEL ROUND

- I giocatori riattivano gli attrezzi utilizzati nel round
- Spostate verso destra le carte Civiltà non utilizzate, in modo che costino di meno e riempite gli spazi vuoti con nuove carte Civiltà.

FINE DEL GIOCO E CALCOLO PUNTEGGI

Il gioco termina: **A) immediatamente** quando non ci sono abbastanza carte Civiltà per riempire i 4 spazi, oppure **B) al termine del round** in cui si è svuotata una pila di tessere Capanna.

Ogni giocatore calcola il punteggio sommando ai punti che ha sul percorso segnapunti i seguenti altri punteggi:

- **1 punto per ogni risorsa** (non il cibo) rimanente sulla scheda,
- # di carte Civiltà verdi diverse, moltiplicato per se stesso, più 1 punto per ogni altra carta Civiltà verde. *Es.: $5 \times 5 + 2$*
- carte Civiltà con la sabbia sullo sfondo: moltiplica il numero di personaggi totali raffigurati sulle carte x il numero di risorse che hai ottenuto. *Es.: hai 2 carte per un totale di 3 sciamani raffigurati su esse e hai 7 lavoratori: hai totalizzato $3 \times 7 = 21$ punti*
- In caso di parità di punti vince chi ha il totale maggiore di lavoratori+attrezzi+produzione cibo.

REGOLE PER 2 e 3 GIOCATORI

- In ogni round possono essere messi i lavoratori solo in 2 qualsiasi delle 3 aree centrali: capanna, fabbro e campo. La terza area rimane vuota.
- **Con 3 giocatori:** in ciascuna area delle risorse (cibo esclusa) solo 2 giocatori possono piazzare i lavoratori.
- **Con 2 giocatori:** in ciascuna area delle risorse (cibo esclusa) solo 1 giocatore può piazzare i lavoratori.