

Michael Tummelhofer

STONE AGE



Žaidimo taisyklės

 RIO
GRANDE
GAMES

Ston

Žaidimo komponentai:

- 1 žaidimo laukas
- 4 žaidėjų laukai
- 58 mediniai resursai
- 40 medinių žmogeliukų
- 8 dviejų dydžių kubeliai
- 53 maisto žetonai
- 28 trobelių žetonai
- 18 įrankių žetonų
- 1 pirmojo žaidėjo žymeklis
- 36 civilizacijos kortos
- 7 kauliukai
- 1 odinė stiklinė kauliukams
- 1 bukletas su taisyklėmis

1. Stalo viduryje padėkite žaidimo lauką

2. Medžioklės laukymėje sudėkite maisto žetonus

13. Išsirinkite žaidėją, kuris pradės žaidimą ir duokite jam pirmojo žaidėjo žymeklį. Pradėkite žaidimą (žr. 4 pslp)



12. Padėkite likusius žmogeliukus (po 5 kiekvienos spalvos), už žaidimo lauko ribų. Šalia lauko padėkite 7 kauliukus ir stiklinę jų metimui.



11. Kiekvienas žaidėjas gauna po žaidėjo lauką. Ant jo padeda savo spalvos 5 žmogeliukus ir 12 maisto vienetų. Šis žaidėjo laukas tarnauja žaidėjo resursų saugojimui, informacijai apie žaidimo eigą ir padeda žaidimo pabaigoje skaičiuojant taškus.

10. Kiekvienas žaidėjas išsirenka spalvą. Vienas jo spalvos kubelis dedamas ant nulinės padalos, duonos skalėje, kitas startinėje taškų skaičiavimo pozicijoje (viršuje).

eage

2-4 žaidėjai
Nuo 10 metų
60-90 minučių

3. Miške padėkite 20
raštų.

4. Karjere padėkite 16
plytų.

5. Kalnuose padėkite
12 akmenų.

6. Upėje padėkite 10
aukso lydinių.

7. Atskirkite įrankius
su nominalu 1/2 ir 3/4.
Padėkite juos į du stulpelius, šalia kalvės.

9. Sumaišykite trobelių žetonus ir sudėkite juos į 4 stulpelius (po 7 žetonus kiekviename stulpelyje) gerąja puse žemyn. Žaidžiant keturiese padėkite visus 4 stulpelius ant žaidimo lauko, žaidžiant tryse – 3 stulpelius, žaidžiant dviese – padėkite 2 stulpelius. Pašalinkite nepanaudotus stulpelius į dėžę. Apverskite viršutinius trobelių žetonus gerąja puse į viršų.

8. Sumaišykite civilizacijos kortas ir padėkite jas šalia žaidimo lauko, nugarėle į viršų. Išdėstykite viršutines 4 kortas iš dešinės į kairę, į joms skirtas 4 vietas.

Trumpas žaidimo aprašymas

Kiekviena epocha turi savo specifinį išsivystimą. Akmens amžius išsiskiria ūkininkavimo atsiradimo, naudingų iškasenų išgavimu ir paprastų gyvenamųjų trobesių statymu. Suklestėjo prekyba, augo civilizacija. Tam kad išmaitinti didėjančių žmonių skaičių tobulėjo medžioklė.

Žaidėjų tikslas – susitvarkyti su visais šiais reikalingais dalykais. Yra daug būdų pasiekti tikslą. Kiekvienas žaidėjas gali siekti tikslo savais būdais. Atraskite savo nuosavą kelią ir įvertinkite jį žaidimo pabaigoje; pasitikrinkite ar tai buvo geriausias kelias.

Žaidimo ėjimai


Kiekvieną žaidimo ratą sudaro 3 fazės, kurios vykdomos sekančia tvarka:

1. Žaidėjai išstato savo žmogeliukus ant žaidimo lauko.
2. Žaidėjai atlieka veiksmus, atitinkančius žmogeliuko vietą žaidimo lauke.
3. Žaidėjai maitina savo žmogeliukus

1. Žaidėjai išstato savo žmogeliukus ant žaidimo lauko



Žmogeliuką reikia statyti ant žiedo

Pirmasis žaidėjas turi pastatyti savo vieną ar kelis žmogeliukus į jo paties pasirinktą vietą. Tada sekantis žaidėjas (pagal laikrodžio rodyklę) stato 1 ar kelis žmogeliukus į savo pasirinktą vietą. Tai tesiasi tol, kol visi žaidėjai sudės savo turimus žmogeliukus ant žaidimo lauko. Žiedų  skaičius kiekvienoje vietoje parodo kiek žmogeliukų toje vietoje gali būti padėta.

Negalima pradėti sekančios fazės, kol nebus sustatyti visi žmogeliukai.

Padėti žmogeliukus į tą pačią vietą vienoje fazėje negalima. Pavyzdžiui: jeigu raudonas žaidėjas padėjo 4 žmogeliukus į mišką, jis ten daugiau žmogeliukų statyti negali.

Įrankius gamina tik vienas žmogeliukas



Kiek žmogeliukų gali būti padėta į tam tikras vietas?

Kalvė

Čia **dirba** tik **vienas** žmogeliukas.

Pavyzdys: *Mėlynas* žmogeliukas gamina įrankį. Ši vieta dabar pilnai užimta

Namelis – 2 žmogeliukai



Namelis

Čia gali būti pastatyti tik du vieno žaidėjo žmogeliukai

Pavyzdys: *Žaliasis* žaidėjas pastato 2 žmogeliukus į namelį (jeigu žaidėjas pasirenka namelį, jis privalo ten pastatyti 2 žmogeliukus). Namelis užimtas!

Klėtis – čia galima pastatyti tik vieną žmogeliuką



Klėtis

Čia **dirba** tik **vienas** žmogeliukas.

Pavyzdys: *Geltonas* žmogeliukas klėtyje. Klėtis užimta

Medžioklė: šiame rate daugiau negalima statyti žmogeliukų



Medžioklė

Tai vienintelė vieta, kur negalioja jokie žmogeliukų skaičiaus apribojimai. Čia kiekvienas žaidėjas gali pastatyti bet kokį kiekį žmogeliukų, **bet tik tai kartą per vieną ratą!**

Resursų gavimo vietos: iki 7 žmogeliukų



Miškas, karjeras, kalnai ir upė

Kiekvienoje iš šių vietų galima pastatyti **iš viso 7 žmogeliukus.**

Pavyzdys: miške stovi 4 raudoni žmogeliukai. *Geltonas* pastato dar du ir darbininkų skaičius išauga iki 6. *Mėlynas* pastato dar 1 žmogeliuką. Dabar miške dirba 7 žmogeliukai – maksimalus skaičius.



Karjeras, kalnai ir upė - tos pačios taisyklės



Civilizacijos kortos

Ant kiekvienos kortos galima **pastatyti tik 1 žmogeliuką**. Bet kuris žaidėjas gali užimti kortą.

Pavyzdys: *Raudonos* stato žmogeliuką ant antrosios civilizacijos kortos. Ši korta dabar užimta. Kitos 3 civilizacijos kortos gali būti užimamos tiek kitų žaidėjų, tiek vieno ir to paties žaidėjo.

Ant kortos statomas tik vienas žmogeliukas!



Trobelės

Ant kiekvienos trobelės galima **pastatyti tik 1 žmogeliuką**. Bet kuris žaidėjas gali užimti trobelę.

Pavyzdys: *Geltonas* žaidėjas stato žmogeliuką ant trečios trobelės. Ši trobelė dabar užimta. Kitos 3 trobelės gali būti užimamos tiek kitų žaidėjų, tiek vieno ir to paties žaidėjo.

Ant trobelės statomas tik vienas žmogeliukas!

Išdėstymo ant lauko **pavyzdys:** *Raudonas* (pirmasis žaidėjas), *Mėlynas*, *Žalias* ir *Geltonas*:



Raudonas: 1 civilizacijos korta – 1 žmogeliukas



Mėlynas pasiuntė savo 5 žmogeliukus į medžioklę



Žalias augina vaiką namelyje



Geltonas: 1 žmogeliukas stato trobelę

Žaidėjai vaikšto pagal laikrodžio rodyklę

Savo ėjimo metu galima pasirinkti bet kurią laisvą vietą

Kadangi atskiros vietos priima skirtingą kiekį žmogeliukų, dažnai bus taip, kad vienas arba keli žaidėjai nebeturės laisvų žmogeliukų, kad juos kažkur padėti, kai tuo pat metu kiti dar turės laisvų žmogeliukų. Jie žmogeliukus toliau gali statyti i reikiamas vietas.

Kai visi žaidėjai sustato visus savo žmogeliukus, prasideda 2 fazė.

2. Žaidėjai atlieka veiksmus, atitinkančius žmogeliuko vietą žaidimo lauke

Pradedama pirmasis žaidėjas. Jis atlieka visus savo žmogeliukų veiksmus. Žaidėjas susigražina iš žaidimo lauko visus atidirbusius žmogeliukus. Tik po to eina kitas, pagal laikrodžio rodyklę, žaidėjas.



Žaidėjo laukas

Kokius veiksmus savo individualiose vietose gali atlikti žaidėjas?



Kalvė

Čia žaidėjas pasiima 1 naują įrankį. Jeigu jis kitų įrankių neturi, tai jis iš įrankių stakpelio ima įrankį, kurio nominalas "1". Jį deda savo lauke, į jam skirta laisvą laukelį.

1 naujas įrankis

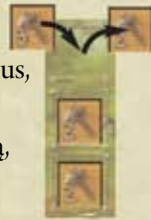
Tolimesni veiksmai



Kai žaidėjas ima 2 ir 3 įrankį, jis padeda juos ant dviejų tuščių savo lauko įrankių laukelių.



Kai žaidėjas ima 4-6 įrankius, jis apverčia įrankio žetoną, nominalo "2" pusę į viršų.



Toliau, jis tęsia savo įrankių gamybą tokius būdu: gaminant 7-9 įrankius žaidėjas pakeičia įrankių žetonus į žetonus su nominalu "3". Ir galų gale nuo gaminant nuo 10 iki 12 įrankius, žaidėjas apverčia žetoną nominalo "4" į viršų.

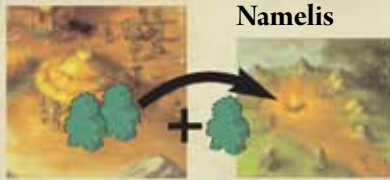
Įrankių panaudojimas: Kiekvienas įrankis (įrankiai) gali būti panaudoti tik vieną kartą per ratą tam, kad medžioklė taptų sėkmingesnė, arba norint padidinti resursų gavimą. Žaidėjas gali pridėti įrankio skaičių prie kauliukų metimo rezultato skaičiaus. Parodant, kad įrankis jau panaudotas, žaidėjas jį apverčia 90° kampu. Kitus įrankius galima panaudoti taip pat šiam rezultatui pagerinti arba kitose vietose.

Įrankių panaudojimo pavyzdžiai: žr. "Medžioklė ir resursų gavimas" (6 pslp.)



Žaidėjas gali panaudoti kiekvieną įrankį tik kartą per ratą.

Žmogeliuko gimimas



Namelis

Čia žaidėjas pasiima 1 papildomą savo spalvos žmogeliuką (iš bendrų atsargų). Rato pabaigoje žaidėjas gauna papildomą žmogeliuką.

Pavyzdys: *Žalias* padėjo į namelį 2 žmogeliukus. Rato pabaigoje jis pasiima tris žmogeliukus.

Grūdų perdirbimas



Klėtis

Žaidėjas susigražindamas žmogeliuką iš klėties perstumia savo kubelį duonos skalėje per 1 laukelį į viršų. Tokiu būdu jis padidina gaunamų grūdų kiekį, kurį jis gauna kiekvieno rato pabaigoje

Žaidėjo maisto kiekio didinimo sritis



Medžioklė: čia žaidėjai meta kauliukus.

Žaidėjas meta po vieną kauliuką už kiekvieną žmogeliuką, kuris dalyvauja medžioklėje. Po to žaidėjas gali panaudoti įrankius, pridėdamas taškus priklausomai nuo įrankio lygio (nuo 1 iki 4). Maisto vieneto kaina yra 2, t.y. už kiekvienys 2 taškus, išmestus kauliukais, žaidėjas gauna 1 maisto vienetą iš žaidimo lauko.




Pavyzdys: *Mėlynas* 5 kauliukais išmeta 14 taškų. Jis nepanaudoja įrankių ir todėl pasiima iš žaidimo lauko 7 maisto vienetus (14 padalinus iš maisto kainos, t.y. 2). **Pavyzdys:** *Žalias* ima 3 kauliukus ir išmeta jais 11 taškų. Jis tokiu būdu gautų 5 maisto vienetus. Bet jis nusprendžia panaudoti vieną nominalo „1“ įrankį. Jis apverčia įrankio žetoną 90° kampu ir tokiu būdu šį ratą jis tą įrankį panaudoja. Taškų skaičius pasiekia 12 (11+1) ir jis pasiima 6 maisto vienetus. **Pavyzdys:** *Geltonas* ima 2 kauliukus ir išmeta 4. Žaidėjas turi du nominalo „1“ įrankius ir juos abu panaudoja. Tokiu būdu jis padidina bendrą taškų skaičių iki 6 ir pasiima 3 maisto vienetus (3 kartus po 2).

Medžioklėje žmogeliukai gauna valgi, bet jeigu jie išaugins javus – gaus daugiau maisto, todėl nepraleiskite galimybės nusiūsti žmogeliuko į klėtį: pas jus atsiras papildomas maistas – duona, kuris pamaitins tiek žmogeliukų, koks bus lygis ant duonos skalės (žr. maitinimas 3-ia fazė).

Resursai

 mediena

 plytos

 akmuo

 auksas



Miškas, karjeras, kalnai ir upė: čia žaidėjai meta kauliukus.

Šiose keturiose vietose žaidėjai gauna medžio, plytų, akmenų ir aukso. Gaunant šiuos resursus galioja ta pati schema kaip ir medžioklėje. Skiriasi tik šių visų resursų gavimo kaina:

Mediena – 1 rąstas kainuoja 3 kauliuko taškus

Karjeras – 1 plyta kainuoja 4 kauliuko taškus

Kalnai – 1 akmuo kainuoja 5 kauliuko taškus

Upė – 1 auksas kainuoja 6 kauliuko taškus

Pavyzdys: *Žalias* upėje turi 2 žmogeliukus, tad meta 2 kauliukus, išridendamas 5. Kadangi jis jau panaudojo savo įrankius medžioklėje, jis nebegali jų panaudoti dar kartą

aukso gavimui. Jis nepasiima aukso, nes neužtenka taškų auksui. **Pavyzdys:** *Raudonas* meta 3 kauliukus už 3 žmogeliukus ir išridena 7 taškus. Žaidėjas turi 2 „3“ lygio įrankius ir panaudoja juos tam, kad padidinti taškų sumą iki 13. Tokiu būdu jis ima 2 auksus (2 kartus po 6 taškus). Resursų kiekis neribojamas. Jeigu jis baigėsi panaudokite pakaitinį resursą (pvz rąstą iš miško). Žaidėjams resursai reikalingi tam, kad įsigytų civilizacijos kortas taip pat jie reikalingi trobelių statymui.



Pavyzdys: *Raudonas* meta 3 kauliukus už 3 žmogeliukus ir išridena 7 taškus. Žaidėjas turi 2 „3“ lygio įrankius ir panaudoja juos tam, kad padidinti taškų sumą iki 13. Tokiu būdu jis ima 2 auksus (2 kartus po 6 taškus). Resursų kiekis neribojamas. Jeigu jis baigėsi panaudokite pakaitinį resursą (pvz rąstą iš miško). Žaidėjams resursai reikalingi tam, kad įsigytų civilizacijos kortas taip pat jie reikalingi trobelių statymui.

Civilizacijos kortų gavimas



Civilizacijos kortos: derliai ir pergalės taškai galutinei pergalei

Žaidėjas sumoka virš kortos laukelio parodytą resursų kiekį ir pasiima sau kortą. Žaidėjas gali mokėti bet kokiais resursais: medžiu, plytomis, akmeniu, aukso. Tai priklauso nuo turimų resursų, bet jis niekada negali panaudoti apmokėjimui maisto. Jeigu žaidėjas negali arba nenori sumokėti už kortą reikiama resursais, jis pasiima žmogeliuką ir palieka kortą žaidimo lauke. Visos įgytos kortos dedamos į joms nustatytą vietą žaidėjo lauke. Detalesnis civilizacijų kortų aprašymas – informaciniame lape.

Kaip teisingai naudoti žr. informaciniame lape



Trobelės uždirba taškus žaidimo eigoje

Žaidėjas sumoka resursus reikalingus trobelės pastatymui ir pasiima ją su savo žmogeliuku. Trobele deda ant savo žaidimo lauko į jai skirtą vietą ir perstumia savo taškų skaičiavimo kubelį per tiek taškų, kiek nurodyta ant trobelės žetono. Po to apverčia kitą žetoną buvusį po jo trobele.

Pavyzdys: *Geltonas* sumoka 2 medžius ir 1 plytą už trobelę. Persineša trobelę ant savo lauko ir perstumia taškų skaičiavimo kubelį per 10 punktų.

Jeigu žaidėjas nenori arba negali sumokėti reikiamai resursai, jis pasiima savo žmogeliuką, o pastatas lieka ant žaidimo lauko. Yra 8 trobelės, už kurias galima sumokėti bet kuriais resursais, bet nustatyta kiekį. Ir yra 3 trobelės, kur žaidėjas gali pats nuspręsti ir resursų tipą ir jų kiekį (maksimum 7). Reikia nepamiršti, kad kiekviena trobelė duoda tam tikrą skaičių pergales taškų.

Skirtingos trobelės:



Pergalės taškai

Trobelės išsigyjimui reikalingi resursai



Žaidėjas sumuoja pergales taškus, kurie lygūs sunaudotų resursų kainai

Jis turi sumokėti 4 resursus

Šie 4 resursai turi būti dviejų skirtingų tipų. Žaidėjas pats nusprendžia kokie tie 2 tipai



Žaidėjas sumuoja pergales taškus, kurie lygūs sunaudotų resursų kainai

Jis turi sumokėti mažiausiai 1 resursą ir daugiausiai 7 resursus

Skirtingų resursų tipas pagal žaidėjo pageidavimus



Pavyzdys: *Mėlynas* moka keturis resursus: 3 akmenis ir 1 medį (reikia 2 tipų 4 resursų). jis užsidirba 18 taškų (1 medis – 3 taškai; 3 akmenys po 5 taškus).

Trobelė statoma ant žaidėjo lauko.

Žaidėjas padeda išgytą trobelę ant jai skirtos vietos žaidėjo lauke. Jeigu žaidėjas išgyja daugiau 5 trobeles, jis jas deda ant kitų, jau išgytų trobelių.

Trobelės išsigyjimas

Trobelės reikalaujančios nustatytų resursų

Trobelės nereikalaujančios nustatytų resursų

3. Žaidėjai maitina savo žmogeliukus

Kai visi žaidėjai susigražina savo žmogeliukus į savo lauką, jie turi juos pamaitinti. Vienam žmogeliukui pamaitinti reikia 1 maisto vieneto.

Iš pradžių kiekvienas žaidėjas maitina duona (skaičius duonos skalėje) ir maistu iš savo žaidimo lauko. Jeigu žaidėjas neturi pakankamo maisto kiekio, jis sumoka visą turimą maistą ir primoka po 1 bet kurį resursą už 1 trūkstamo maisto vienetą.

Jeigu žaidėjas negali arba nenori padaryti šito, jis nedelsiant perstumia savo taškų skaičiavimo kubelį per 10 vienetų atgal.

Tokiu atveju, žaidėjas vistiek privalo sugražinti visą maistą, kurį jis turi ant savo lauko!

Kai visi žaidėjai pamaitina savo žmogeliukus (arba praranda 10 pergales taškų), ši fazė baigiasi. Pirmasis žaidėjas perduoda pirmojo žaidėjo žymeklį žaidėjui iš kairės ir prasideda sekantis ratas.

Naujas ratas

Prieš naujojo rato pradžią, reikia perstumti likusias civilizacijos kortas į dešinę, į likusias tuščias vietas. Paskui, užpildyti likusias tuščias vietas kortomis iš kaladės: nuo dešinės į kairę. Paskui perstumti savo įrankius į pradinę padėtį. Ratas prasideda nuo 1-os fazės.



Pavyzdys: Praėjusiam rate žaidėjai pasiėmė 2-ą ir 3-ią civilizacijos kortas. 1 korta lieka savo vietoje, 4-oji korta perstumiama į dešinę, į antros kortos vietą. Tuščios vietos papildomos iš civilizacijos kortų kaladės.



1 žmogeliukui reikia 1 maisto vieneto

Naujo rato pradžia: pridėti civilizacijos kortas ir paskuti savo įrankius į pradinę padėtį.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi vienu iš dviejų atvejų:

Jeigu rato pradžioje padėjimui ant žaidimo lauko nepakanka civilizacijos kortų. Sekantis ratas neprasideda,

Taip pat žaidimas baigiasi, jei mažų mažiausiai 1 trobelių žetonų vieta pasidaro tuščia. Tokiu atveju tuo metu žaidžiamas ratas pabaigiamas ir žmogeliukai vis tiek dar turi maitintis.

Paskui seka finalinis taškų skaičiavimas.

Nepakanka
civilizacijos kortų

Nepakanka
trobelių žetonų

Finalinis taškų skaičiavimas ir laimėtojas!

Iš pardžių paimkite civilizacijos kortų informacinį lapą. Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja skirtingų civilizacijos kortų kiekį su žaliu fonu. Ir pakelia šią sumą kvadratu.

Civilizacijos
kortos su žaliu
fonu

Pavyzdys: žaidėjas turi 5 civilizacijos kortas su žaliu fonu ir su skirtingais kultūros simboliais



= 25 taškai (5x5)

Literatūra Medicina Keramika Menas Muzika

Suskaičiuokite kortas su **smėlio fonu** tokiu būdu:



Žemdirbių skaičius dauginasi iš skaičiaus ant kurio stovi jūsų kubelis duonos skalėje.

5 žemdirbiai x 7 duonos skalė = 35 taškai



Padaukinkite kalvių skaičių iš jūsų įrankių skaičiaus.

3 kalviai x 7 įrankiai = 21 taškas



Padaukinkite statybininkų skaičių iš jūsų trobelių skaičiaus.

7 statybininkai x 6 pastatai = 42 taškai



Padaukinkite šamanų skaičių iš jūsų žmogeliukų skaičiaus.

3 šamanai x 8 žmogeliukai = 24 taškai

Kiekvienas resursas ant žaidėjo lauko prideda jam 1 tašką.

Žaidėjai perstumia savo kubelius taškų skaičiavimo laukeliuose. Žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų laimi žaidimą!

2-3 žaidėjai

Pasikeitimai 3 arba 2 žaidėjams

Žaidžiant 2 arba 3 žaidėjams tik dvi iš šių trijų vietų gali būti užimtos kiekviename rate: kalvė, namelis arba klėtis. Trečia vieta turi likti tuščia. Savaime aišku, ta tuščia vieta kiekviename rate gali būti vis kita.

Žaidžiant 3 žaidėjams, kiekvienoje iš šių vietų: miškas, karjeras, kalnai, upė, gali dirbti tik 2 žaidėjų žmogeliukai.

Žaidžiant 2 žaidėjams, kiekvienoje iš šių vietų: miškas, karjeras, kalnai, upė, gali dirbti tik 1 žaidėjo žmogeliukai.

Kitos taisyklės lieka nepakitusios.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
If you have comments, questions, or suggestions,
please write us at: RioGames@aol.com or
Rio Grande Games
PO Box 45715, Rio Rancho, NM 81774, USA
Also, please visit our website at www.riograndegames.com

Civilizacijos kortos

Žaidėjas išsaugo pas save iki žaidimo pabaigos visas žaidimo metu isigytas civilizacijos kortas.



Kiekviena korta sudaryta iš dviejų dalių

Žaidėjas **tuoj pat**, po kortos isigyjimo pasiima daiktą parodytą kortos viršuje
Vaizdas kortos apačioje įtakoja **finalinį taškų skaičiavimą**

Apatinė kortos dalis – žalia arba smėlinė – finaliniam taškų skaičiavimui



16 kortų su žaliu fonu, su 8 skirtingais simboliais, po 2 kiekvieno

Žalias fonas – išsivystymo simboliai



Medicina



Menas



Literatūra



Keramika



Laikrodis



Ratai



Muzika



Audimas

Skaičiuojant finalinius taškus, kiekvienas žaidėjas savo skirtingų kortų skaičių pakelia kvadratu.
Pasikartojančios kortos sudedamos ir taip pat pakeliamos kvadratu.

Pavyzdys: turi 6 civilizacijos kortas su penkiais skirtingais išsivystymo simboliais. Gaunasi $5 \times 5 = 25$ taškai. Be to jis dar turi vieną papildomą keramikos kortą, tad $1 \times 1 = 1$. Tad iš viso jis gauna $25 + 1 = 26$ pergalės taškus



Literatūra



Medicina



Keramika



Menas



Muzika

20 kortų su smėlio fonu



Smėlio fonas: žr. taisyklių finalinį laimėjimą 8 pslp.

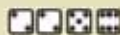
Viršutinės kortos dalis – naudojama žaidimo eigoje

Sekančios kortos naudojamos iš karto, po jų isigyjimo:

Naudojamas kauliukų metimas (10 kortų)

Kai žaidėjas isigyja tokią kortą, jis nedelsiant meta tiek kauliukų, kiek žaidžia žaidėjų. Po to padeda kauliukus aplink kortą šalia atitinkamų skaičių. Pradedant nuo kortą isigyjusio žaidėjo, kiekvienas žaidėjas pasiima sau kurį nors dalyką ir pašalina kauliuką. Visi žaidėjai seka pagal laikrodžio rodyklę, kol nesibaigia kauliukai. Žaidėjai negali panaudoti savo įrankių.

Pavyzdys: **Raudonas** isigyja kortą ir meta 4 kauliukus:



jis pirmasis ir nusprendžia pasiimti 1 įrankį. Pasiimdamas įrankį jis pašalina kauliuką su iškritusiais 5.

Mėlynas pagal laikrodžio rodyklę sekantis, jis perstumia savo kauliuką duonos skalėje ir pašalina kauliuką su iškritusiais 6. **Žalias** ir **Geltonas:** kiekvienas ima po 1 plytą ir pašalina kauliukus su iškritusiais dvejetukais.

1 auksas 1 įrankis

1 akmuo

1 plyta

1 medis



Kubelio judėjimas duonos skalėje 1 padala aukštyn



Maistas (7 kortos)

Žaidėjas iš karto pasiima nurodytus ant kortos maisto vienetus.

Pavyzdys: Isigyjęs šią kortą, žaidėjas pasiima 4 maisto vienetus



Resursai (5 kortos)

Žaidėjas iš karto pasiima nurodytus ant kortos resursus.

Pavyzdys: Isigyjęs šią kortą, žaidėjas pasiima 1 auksą



Resursai su kauliuko metimu (3 kortos)

Žaidėjas iš karto meta kauliukus ir pasiima nurodytus ant kortos resursus. Resursų kiekis nusprendžiamas lygiai taip pat, kaip ir įprastai. Žaidėjas gali pridėti nepanaudotus įrankius prie kauliuko metimo rezultato

Pavyzdys: Isigyjęs šią kortą, žaidėjas meta 2 kauliukus ir pasiima iš žaidimo lauko 1 medį už kiekvieną 3 taškus (taip pat kaip ir išgaunant resursus)



Pergalės taškai (3 kortos)

Žaidėjas iš karto perstumia savo kubelį pergalės taškų skaičiavimo skalėje per nurodytą laukelių skaičių.



Naujas įrankis (1 korta)

Žaidėjas iš karto gauna 1 įrankį (kaip ir kalvėje)



Papildomos duonos atsargos (2 kortos)

Žaidėjas iš karto perstumia savo kubelį duonos skalėje per 1 padalą į viršų (kaip ir klėtyje)



Papildoma korta, tikrai finaliniam taškų skaičiavimui (1 korta)

Pasiimti kortą iš civilizacijos kortų kaladės. Viršutinė kortos dalis nesužadžiama, apatinė bus panaudojama galutiniam taškų skaičiavimui žaidimo pabaigoje.

Žaidėjas sekancias kortas žaidime gali panaudoti nedelsiant arba vėliau:



Vienkartinio panaudojimo įrankiai (3 kortos)

Žaidėjas padeda atverstą kortą šalia savo žaidimo lauko. Jis gali panaudoti šį įrankį vieną kartą prie kauliuko metimo rezultato (taip pat kaip ir įprastus įrankius). Po įrankio panaudojimo, ši korta dedama prie visų kitų žaidėjo civilizacijos kortų

Pavyzdys: Žaidėjas turi vienkartinį laikiną įrankį, kurio nominalas „4“.



2 žaidėjo pasirinkti resursai (1 korta)

Žaidėjas padeda atverstą kortą šalia savo žaidimo lauko. Jis gali vieną kartą nedelsiant arba vėliau pasiimti 2 jo paties pasirinktus resursus (skirtingus arba vienodus). Pasiėmus resursus ši korta dedama prie visų kitų žaidėjo civilizacijos kortų

Taktiniai patarimai

- Neignoruokite civilizacijos kortų! Be gaunamos resursais, maistu ir t.t. naudos nedelsiant, jos padės žaidėjui uždirbti daug pergales taškų galutiniam skaičiavimui.
- Pridėkite žmogeliukus, auginkite javus, gaminkite ir naudokite įrankius, nes jie padeda pasiekti sėkmę žaidime. Be to kortą, kuri kainuoja tik 1 resursą verta isigyti visada.
- Rinkite civilizacijos kortas su kultūros simboliais, jie labai padės žaidimo pabaigoje.
- Didelis kortų rinkinys neefektyvus, jeigu kortos nebendradarbiauja. Jeigu jūs planuojate pridėti žmogeliukus, jūs turite taip pat auginti javus, kad išmaitinti juos. Jeigu jūs atrasite strategiją, tai žaidimo pabaigoje pas jus bus daug žmogeliukų ir kubelis duonos skalėje bus aukštai. Panaudojant strategiją, jūs turite rinkti civilizacijos kortas su šamanais ir fermeriais.
- Turite pragalvoti atitinkamas kitų kriptų strategijas.
- Neatsisakykite ir kitų žaidėjų priėjimo prie pigesnių resursų blokavimo, kad jie būtų priversti pirkti sau labiau brangesnes kortas.
- Atydžiai rinkitės jūsų žmogeliukų darbų seką. Jeigu norite nusipirkti civilizacijos kortą su įrankiu, tai pasiimkite ją anksčiau, nei pradėsite išgauti akmenis. Tokiu būdu, jūs galėsite jau panaudoti naują įrankį akmens gavimui
- Atkreipti dėmesį į žetonų su pastatais galimą blokavimą, kai stulpelyje lieka 1 ar 2 pastatai. Atminkite, kad kai stulpelis su pastatais baigsis – baigsis ir žaidimas. Jeigu jūs nenorite, kad žaidimas dabar pasibaigtų, jūs galite padėti vieną iš savo žmogeliuką ant trobelės, bet nepirkti jos. Tokiu būdu jūs galite pailginti žaidimo laiką.