

Michael Tummelhofer

STONE AGE



Ston

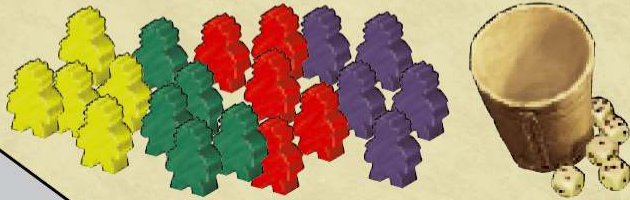
Zawartość:

- 1 główna plansza
- 4 plansze graczy
- 58 znaczników surowców
- 40 ludzi
- 8 znaczników w 2 rozmiarach
- 53 żetony żywności
- 28 żetonów budynków
- 18 żetonów narzędzi
- 1 figurka gracza rozpoczynającego
- 36 kart cywilizacji
- 7 kości
- 1 skórzany kubek na kości
- 1 instrukcja

1. Umieść **planszę** w środku stołu.

2. Posegreguj **żetony żywności** po wartości i umieść w stosach na **terenach łowów**.

13. Wybierz gracza który rozpocznie. Zabiera on **figurkę gracza rozpoczynającego**. Zaczynij grę jak to zostało opisane na 4 stronie.



12. Umieść **pozostałych ludzi** (5 z każdego koloru) obok planszy jako **główną rezerwę**. Również obok planszy umieść **7 kości** oraz **kubek na kości**.



Informacja o wydajności i wartości surowców

11. Każdy z graczy zabiera 1 **planszę gracza**. Umieszcza na niej **5 ludzi** w swoim kolorze oraz **12 punktów żywności**. Plansze graczy są wykorzystywane do składowania elementów gry, jako informacja podczas gry oraz jako informacja do końcowej punktacji.

10. Każdy z graczy wybiera kolor i umieszcza **jeden znacznik** w tym kolorze na polu 0 na **torze żywności** (lewy dolny róg) oraz jeden na **torze punktacji** (lewy górny róg).

eage

2-4 graczy
10 +
60-90 minut

3. Umieść w lesie 20 znaczników drewna.

4. Umieść w kopalni gliny 16 znaczników cegieł.

5. Umieść w kamieniołomie 12 znaczników kamienia.

6. Umieść w rzece 10 znaczników złota.

7. Posegreguj żetony narzędzi wg wartości $\frac{1}{2}$ oraz $\frac{3}{4}$ i umieść je w dwóch stosach w obszarze obok narzędziowni.

9. Potasuj płytki budynków i rozmieść je jako 4 zakryte stosy po siedem budynków w każdym. W grze 4-osobowej, umieść wszystkie 4 stosy **na planszy**; w grze 3-osobowej umieść 3 stosy; a w grze 2-osobowej 2 stosy. Niewykorzystane stosy schowaj do pudełka. Odkryj **plytkę** znajdującą się na wierzchu każdego ze stosów.

8. Potasuj karty cywilizacji i połóż je jako zakryty stos obok planszy. Weź 4 karty z **wierzchu stosu** i umieść je na 4 polach od prawej do lewej.

Opis Gry

Każda epoka ma swoje specyficzne wyzwania. Epoka kamienia została ukształtowana pojawieniem się rolnictwa, przetwarzaniem przydatnych surowców oraz budowaniem prostych domostw. Rozpoczyna się handel i wciąż rośnie – cywilizacja ma swój początek i zaczyna się rozprzestrzeniać. Dodatkowo, tradycyjne zdolności, takie jak umiejętne połowy, są w cenie aby rosnąca ludność mogła być wyżywiona.

Cel graczy to okiełznanie tych wyzwań. Jest wiele dróg ab to osiągnąć więc każdy może nad tym pracować na swój własny sposób.

Znajdź swoją drogę i sprawdź na koniec czy była ona słuszna.

Runda gry

Każda runda podzielona jest na trzy fazy, które są wykonywane w następującej kolejności:

1. Gracze umieszczają swoich ludzi na planszy
2. Gracze wykorzystują akcje swoich rozmieszczonych ludzi.
3. Gracze żywią swoich ludzi

1. Gracze umieszczają swoich ludzi na planszy



Jedna figurka człowieka może stać na każdym pierścieniu.

Gracz rozpoczynający zaczyna i w swym ruchu musi umieścić 1 lub więcej ze swoich ludzi na jednym z miejsc, które wybierze. Następnie zaczyna kolejny gracz w porządku zgodnym z kierunkiem wskazówek zegara który także musi umieścić 1 lub więcej ze swoich ludzi na jednym z miejsc, które wybierze. Kolejka jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara do czasu aż każdy z graczy umieści wszystkich swoich ludzi na planszy. Liczba pierścieni w danym miejscu wskazuje ile ludzi może tam przebywać zanim miejsce się zapełni. Pasowanie nie jest dozwolone jeśli tylko są dostępne miejsca dla ludzi. Również ponowne umieszczenie nie jest dozwolone, co oznacza np. że jeśli czerwony umieścił 4 ludzi w lesie to później nie może umieścić w tej samej rundzie więcej ludzi w lesie nawet jeśli wciąż jest tam miejsce.

Ile ludzi może być umieszczonych w poszczególnych miejscach?

Narzędziownia
1 figurka



Narzędziownia

W tym miejscu umieszczona może być **dokładnie 1 figurka człowieka.**

Przykład: Niebieski umieszcza 1 figurkę człowieka w polu Narzędziowni. Teraz to miejsce jest całkowicie zajęte.

Chata
2 figurki



Chata

W tym miejscu mogą być umieszczone **dokładnie 2 figurki ludzi tego samego gracza.**

Przykład: Zielony umieszcza 2 figurki ludzi w chacie (jeśli gracz wybierze chatę to musi umieścić tam dwie figurki). Chata jest pełna!

Pole
1 figurka



Pole

W tym miejscu umieszczona może być **dokładnie 1 figurka człowieka.**

Przykład: Żółty umieszcza 1 figurkę człowieka w polu, które teraz jest całkowicie zajęte.

Polowanie
Bez limitu



Polowanie

Jest to jedyne miejsce bez pierścieni. Każdy z graczy może umieścić tutaj tyle ludzi ile chce **ale tylko raz w danej rundzie!**

Pola surowców:
Do 7 figurek na każdym



Las, kopalnia gliny, kamieniołom i rzeka

W każdym z tych miejsc może być umieszczonych **maksymalnie 7 figurek ludzi.**

Przykład: W lesie są już 4 Czerwone figurki ludzi. Żółty umieszcza tam 2 figurki co w sumie daje 6 figurek w tym miejscu. Niebieski umieszcza tam 1 figurkę i teraz znajduje się tam 7 figurek a las jest zajęty!



Kopalnia gliny, kamieniołom i rzeka mają identyczne zasady.



Karty cywilizacji

Na każdej karcie może zostać **umieszczona dokładnie 1 figurka człowieka**. Karty mogą być wypełniane w dowolnej kolejności.

Przykład: **Czerwony** umieszcza 1 figurkę na drugiej karcie cywilizacji i zajmuje ją. Pozostałe 3 karty cywilizacji mogą być wypełnione przez resztę graczy lub przez tego samego gracza.

Jedna figurka człowieka - na kartę



Budynki

Na **każdym** budynku może zostać umieszczona **dokładnie 1 figurka człowieka**. Budynki mogą być wypełniane w dowolnej kolejności.

Przykład: **Żółty** umieszcza 1 figurkę na trzecim budynku i zajmuje go. Pozostałe 3 budynki mogą być wypełnione przez resztę graczy lub przez tego samego gracza.

Jedna figurka człowieka - na budynek

Przykład fazy rozmieszczania w następującej kolejności graczy: **Czerwony** (gracz rozpoczynający), **Niebieski**, **Zielony**, **Żółty**.

Ruchy graczy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Kolejność wyboru miejsc może być dowolna.



Czerwony umieszcza 1 figurkę na tej karcie.



Niebieski umieszcza 5 figurek na terenie łowów.



Zielony umieszcza 2 figurki w chacie.



Żółty umieszcza 1 figurkę na tym budynku.

Ze względu na to, że poszczególne miejsca dopuszczają różną liczbę ludzi często zdarza się że jeden lub więcej graczy pozostanie bez figurek ludzi, które mogliby rozmieścić na planszy podczas gdy inni wciąż posiadają figurki do rozmieszczenia.

W momencie gdy żaden z graczy nie może umieścić figurek (ponieważ każdy z nich już rozmieścił wszystkie lub nie ma już dozwolonego miejsca aby je umieścić) zaczyna się faza druga.

2. Gracze wykorzystują akcje swoich rozmieszczonych ludzi

Gracz rozpoczynający zaczyna. Korzysta on ze swych wszystkich rozmieszczonych figurek. Dopiero wtedy następny gracz, wybrany zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, korzysta ze swoich. Kolejność z jaką gracz wybiera swoich ludzi aby z nich skorzystać zależy wyłącznie do niego. Gracz zwraca figurki ludzi na swoją planszę jak tylko z nich skorzysta. Tak więc gdy gracz skończy swoją kolejkę to wszyscy jego ludzie wrócą do niego.



plansza gracza

Jakie akcje gracz może wykonać w poszczególnych miejscach?

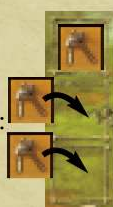


Narzędziownia

W tym miejscu gracz bierze 1 nowe narzędzie. Jeśli nie ma on żadnych narzędzi wtedy bierze narzędzie o wartości 1 i kładzie je na swojej planszy, tak by było widać wartość 1, na jednym z pól narzędzia.

1 nowe narzędzie

Następnie, kontynuuje w następujący sposób:



Kiedy gracz bierze 2 lub 3 narzędzie wtedy kładzie te narzędzia o wartości 1 na pozostałe 2 pola narzędzia.



Kiedy gracz bierze 4-6 narzędzie wtedy obraca wartości 1 na 2.



Od 7-9 narzędzia gracz zamienia żetony narzędzi o wartości 2 na żetony o wartości 3. Ostatecznie, od 10-12 narzędzia gracz obraca te żetony na wartość 4.

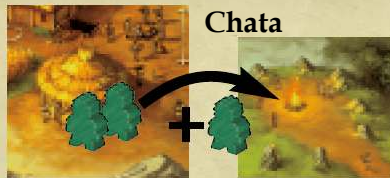
Wykorzystanie: Każde narzędzie może być wykorzystane tylko raz na rundę podczas rzucania kością polowań lub w trakcie pozyskiwania surowców. Narzędzie może być tylko w pełni wykorzystane. Tak więc jego wykorzystanie nie może być podzielone i użyte do innej akcji. Gracz może do swojego rzutu kośćmi dodać tyle narzędzi ile posiada. Aby pokazać, że narzędzie zostało wykorzystane gracz obraca je o 90°.

Przykłady wykorzystania narzędzi są przedstawione przy polowaniach i pozyskiwaniu surowców (strona 6)



Gracz może użyć każdego narzędzia raz na rundę

Chata
(1 dodatkowa figurka człowieka)



Chata

W tym miejscu gracz zabiera 1 dodatkową figurkę człowieka w swoim kolorze z głównej rezerwy. W wyniku czego ma dostępną do wykorzystania w następnych rundach o jedną figurkę więcej.

Przykład: Zielony umieścił 2 figurki ludzi w osadzie. Zabiera te dwie figurki oraz jedną zieloną z głównej rezerwy i kładzie je wszystkie na swojej planszy.

Pole
(zwiększenie produkcji żywności gracza)



Pole

Gracz zabiera z powrotem swoją figurkę człowieka na swoją planszę i przesuwa swój wskaźnik na torze żywności o jedno pole w górę. W wyniku czego zwiększa on swoją produkcję żywności, którą otrzyma na końcu każdej rundy.

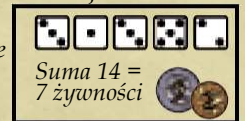
Polowanie
(dodatkowa żywność z polowań)



Polowanie - w tym miejscu gracz rzuca kośćmi.

Gracz bierze 1 kość za każdą figurkę postawioną na terenach łowów i rzuca nimi. Dodaje wszystkie wyrzucone oczka. Następnie dodaje do tej wartości tyle swoich narzędzi ile uzna za stosowne. Za każde 2 pełne punkty skumulowanej wartości rzutu otrzymuje 1 punkt żywności z planszy.

Przykład: Niebieski bierze 5 kości i wyrzuca w sumie 14 oczek. Nie posiada narzędzi więc bierze z planszy 7 punktów żywności (7 razy pełne 2 wyrzucone oczka)



Przykład: Zielony bierze 3 kości i wyrzuca w sumie 11 oczek. Tak więc mógłby wziąć 5 punktów żywności. Decyduje się użyć jednego narzędzia o wartości 1. Korzystając z niego zwiększa swoją sumę do 12 i zabiera 6 punktów żywności (6 razy pełne 2). Obraca wykorzystane narzędzie o 90° - w tej rundzie nie może już z niego ponownie skorzystać.

Przykład: Żółty bierze 2 kości i w sumie wyrzuca 4. Żółty ma dwa narzędzia o wartości 1 i z obydwu korzysta. W rezultacie zwiększa swoją sumę oczek do 6 i zabiera 3 punkty żywności (3 razy pełne 2 oczka).

Podczas polowań gracze zdobywają dodatkową żywność gdyż często produkcja żywności na torze żywności bywa niewystarczająca by wyżywić swoich ludzi (wyżywienie: zobacz faza 3).

Pozyskiwanie surowców

- drewno
- cegła
- kamień
- złoto

Las, kopalnia gliny, kamieniołom i rzeka - w tych miejscach gracz rzuca kośćmi



W tych 4 miejscach gracze pozyskują drewno, cegły, kamień i złoto. Pozyskiwanie tych surowców działa w ten sam sposób jak polowania z wyjątkiem tego, że wydajność jest inna:

Las - za każde pełne 3, gracz zabiera 1 drewno z rezerwy.

Kopalnia gliny - za każde pełne 4, gracz zabiera 1 cegłę z rezerwy.

Kamieniołom - za każde pełne 5, gracz zabiera 1 kamień z rezerwy.

Rzeka - za każde pełne 6, gracz zabiera 1 złoto z rezerwy.

Przykład: Zielony ma dwóch swoich ludzi na rzece i rzuca 2 kośćmi uzyskując w sumie 5 oczek. Ponieważ już użył swoich narzędzi podczas polowania nie może ich wykorzystać ponownie do pozyskania złota. Nie otrzymuje żadnego złota gdyż nie wyrzucił pełnej 6.

Przykład: Czerwony za 3 swoich ludzi rzuca 3 kośćmi i uzyskuje 7. Ma on 3 narzędzia o wartości 2 i wykorzystuje je by zwiększyć sumę oczek do 13. W rezultacie otrzymuje 2 znaczki złota (2 razy pełne 6 oczek).



Surowce nie są limitowane. Jeśli surowiec się wyczerpie użyj dodatkowych znaczników (np. zapalek jako znaczników drewna). Gracze potrzebują surowców aby pozyskać karty cywilizacji oraz aby budować budynki.

Pozyskiwanie kart cywilizacji



Karty cywilizacji - natychmiastowe zyski i punkty podczas końcowej punktacji

Gracz płaci liczbę surowców, oznaczoną powyżej karty, ze swojej planszy do rezerwy i zabiera kartę. Od gracza zależy jakimi surowcami płaci (drewno, cegła, kamień i/lub złoto) w zależności co posiada: zwykle będzie to drewno i/lub cegła ale nigdy nie może użyć żywności.

Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić wymaganą liczbę surowców to zabiera swoją figurkę i zostawia kartę na planszy.

Każdy z graczy tworzy zakryty stos z pozyskanych kart cywilizacji i umieszcza je na przeznaczonym do tego polu na swojej planszy.

Szczegóły wykorzystania kart zamieszczono na arkuszu informacyjnym.

Użycie → patrz arkusz informacyjny



Budynki - dostarczają punktów w trakcie gry

Gracze za budynek płacą ze swojej rezerwy surowcami, które są na danym budynku wyszczególnione i budynek zabierają. Następnie gracz od razu przesuwa swój znacznik punktacji o liczbę pól przedstawionych na danym budynku po czym odkrywa następny budynek na danym stosie.

Przykład: *Zółty* bierze ze swojej planszy 2xdrewno i 1xciegła i przenosi do rezerwy.

Umieszcza budynek na swojej planszy i przesuwa swój znacznik punktacji o 10 pól na torze punktacji.

Jeśli gracz nie może lub nie chce zapłacić wymaganą liczbę surowców to bierze z powrotem swoje figurki ludzi i zostawia budynek na planszy.

W grze jest **8 budynków** przy wyborze których gracz może wybrać jakim surowcem płacić ale ilość tego surowca jest stała; oraz **3 budynki** przy wyborze których gracz może wybrać zarówno rodzaj surowca jak i ilość (maksymalnie 7). Kiedy gracz bierze jeden z takich budynków to musi sobie obliczyć liczbę pól (= punkty) o którą się przesuwa na torze punktacji co jest oczywiście bardzo proste.

Rodzaje budynków:



Liczba punktów, które gracz zdobywa.
Surowce wymagane do pozyskania budynku.



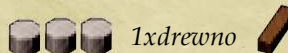
Gracz oblicza punkty na podstawie wartości surowców.
Musi zapłacić dokładnie 4 surowce.
4 surowce muszą być dokładnie dwóch różnych rodzajów.
Gracz sam te dwa rodzaje wybiera.



Gracz oblicza punkty na podstawie wartości surowców.
Musi zapłacić przynajmniej 1 surowiec i maksymalnie 7.
Ilość różnych rodzajów zależy od gracza.



Przykład: *Niebieski* używa 4 surowców: 3xkamień 1xdrewno (wymagane 4 surowce z dwóch rodzajów). Użyte surowce przynoszą graczowi 18 punktów: Każdy z 3 kamieni daje 5 punktów a drewno daje 3 punkty.



Gracz pozyskany budynek umieszcza na swojej planszy na polu przeznaczonym na budynki. Jeśli gracz pozyska więcej niż 5 budynków wtedy tworzy z nich na tych polach stosy.

Pozyskiwanie budynków

Budowanie z wyszczególnionymi surowcami

Budowanie z wybranymi surowcami

3. Gracze żywią swoich ludzi

Gracze muszą wyżywić swoich ludzi w momencie kiedy każdy z nich zabierze z głównej planszy wszystkie swoje figurki ludzi. Potrzebny jest 1 punkt żywności na każdą figurkę.

Po pierwsze, każdy z graczy zabiera żywność z rezerwy w ilości odpowiadającej pozycji ich znacznika na torze żywności. Następnie każdy z graczy oddaje do rezerwy 1 punkt żywności za każdą figurkę znajdującą się na ich planszach.

Jeśli gracz nie ma wystarczającej ilości żywności aby wyżywić swoich ludzi wtedy:

Musi oddać do rezerwy cały posiadany przez siebie zapas żywności. Następnie może, jeśli chce (i jest w stanie), zapłacić pozostałą część w formie surowców oddawanych do rezerwy. Każdy surowiec odpowiada 1 punktowi żywności. W konsekwencji jego ludzie są również zadowoleni gdyż byli w stanie wymienić surowce na żywność. Jeśli gracz nie może lub nie chce tego zrobić wtedy od razu przesuwa swój znacznik punktacji o 10 pól do tyłu na torze punktacji.

W powyższym przypadku, gracz musi oddać cały posiadany zapas żywności do rezerwy!

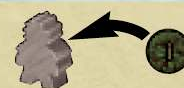
Runda kończy się kiedy każdy z graczy wyżywi swoich ludzi (lub nie i straci 10 punktów). Gracz rozpoczynający przekazuje znacznik gracza rozpoczynającego swojemu sąsiadowi z lewej strony, zaczyna się nowa runda.

Nowa runda

Przed rozpoczęciem nowej rundy, przesun wszystkie pozostałe karty cywilizacji na prawo na puste pola. Następnie wypełnij puste pola kartami ze stosu – od prawej do lewej strony. Dalej gracze obracają wykorzystane narzędzia do normalnej pozycji (niewykorzystanej) i rozpoczyna się pierwsza faza danej rundy.



Przykład: W poprzedniej rundzie gracze zabrali drugą i trzecią kartę cywilizacji. Pierwsza karta cywilizacji zostaje na swoim miejscu a 4 kartę gracze przesuwać w prawo na drugie pole. Następnie gracze ciągną 2 karty ze stosu i kładą je na polu trzecim i czwartym zachowując kolejność.



Jedna figurka człowieka - 1 żywność

Aby zacząć nową rundę:

Uzupełnij karty oraz odwróć użyte narzędzia

Niewystarczająca liczba kart cywilizacji

Opróżniony 1 stos budynków

Koniec gry

Gra kończy się w dwóch przypadkach:

Gra natychmiast kończy się jeśli nie pozostało wystarczającej liczby kart cywilizacji do zapełnienia pól na początku rundy. W takim przypadku nie rozpoczyna się nowej rundy.

Jeśli wyczerpie się przynajmniej 1 stos budynków. W takim przypadku bieżąca runda powinna być dokończona, tzn. ludzie muszą być wyżywieni.

Następnie przeprowadź końcową punktację

Końcowa punktacja oraz zwycięzca!

Użyj arkusza informacyjnego dla kart cywilizacji aby uzyskać informacje odnośnie punktacji.

Każdy z graczy wykonuje następująco:

Mnoży liczbę różnych kart cywilizacji z zielonym tłem przez nie same.

Karty cywilizacji z zielonym tłem

Przykład: gracz ma 5 kart cywilizacji z różnymi symbolami kultury.



piśmiennictwo

lecznictwo

garncarstwo

sztuka

muzyka

= 25 punktów (5x5)

Oblicz punkty z kart o **piaskowym tle** według reguł:



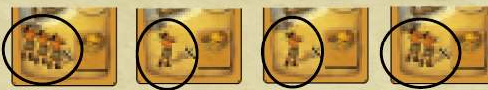
Pomnóż liczbę farmerów przez pozycję znacznika gracza na torze żywności.

$5 \text{ farmerów} \times 7 \text{ produkcja żywności} = 35 \text{ punktów.}$



Pomnóż liczbę ślusarzy narzędziowych przez liczbę narzędzi gracza.

$3 \text{ ślusarzy narzędziowych} \times 7 \text{ narzędzi} = 21 \text{ punktów.}$



Pomnóż liczbę budowniczych przez liczbę budynków.

$7 \text{ budowniczych} \times 6 \text{ budynków} = 42 \text{ punkty.}$



Pomnóż liczbę szamanów przez liczbę ludności.

$3 \text{ szamanów} \times 8 \text{ ludzi} = 24 \text{ punkty.}$

Każdy surowiec, który gracz ma na swojej planszy wart jest 1 punkt.

Gracze podczas naliczania punktów sukcesywnie przesuwają swoje znaczniki punktów.

Zwycięża gracz, który zdobędzie ich najwięcej!

W przypadku remisu zwycięża gracz, którego suma produkcji żywności, liczby narzędzi oraz liczby ludności jest największa!

2-3 graczy

Zmiany dla 2-3 graczy

W przypadku gry dwu i trzyosobowej tylko 2 z 3 miejsc: narzędziownia, chata oraz pole mogą być wypełnione w każdej rundzie. Trzecie miejsce pozostaje puste. Oczywiście w każdej rundzie to puste miejsce może być inne.

W grze trzyosobowej: w każdym z miejsc: las, kopalnia gliny, kamieniołom oraz rzeka tylko 2 graczy może umieścić swoich ludzi w każdej rundzie.

W grze dwuosobowej: w każdym z miejsc: las, kopalnia gliny, kamieniołom oraz rzeka tylko 1 gracz może umieścić swoich ludzi w każdej rundzie.

Reszta reguł pozostaje bez zmian.

Za wiele gier testowych oraz sugestii autor oraz wydawcy dziękują Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiß oraz tym wszystkim, którzy pomogli, zwłaszcza Dieter Hornung.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

tłumaczenie: muka

W przypadku pytań, komentarzy lub sugestii

prosimy pisać do nas na: RioGames@aol.com lub

Rio Grande Games

PO Box 45715, Rio Rancho, NM 81774, USA

Odwiedź również naszą stronę na www.riograndegames.com

Karty cywilizacji

Wszystkie nabyte karty gracze gromadzi na miejscu przeznaczonym na karty cywilizacji na swojej planszy gracza do końca gry aby policzyć ich końcową wartość.



Wszystkie karty składają się z 2 części

Górna część pokazuje, co gracz otrzymuje natychmiast podczas gry.

Z dolnej części oblicza się końcową wartość.

Dolna część karty - o zielonym i piaskowym tle, do obliczania wartości końcowej



16 kart z zielonym tłem, z tego 8 z różnymi symbolami kultur, każda występuje 2 razy

Zielone Tło



lecznictwo

sztuka

piśmiennictwo

garncarstwo

nauka

transport

muzyka

tkactwo

Aby policzyć wartość końcową, gracz mnoży liczbę tych kart przez nie same.

Przykład: Gracz ma 5 Kart cywilizacji z różnymi symbolami kultury = 25 punktów (5 x 5)

Dodatkowo ma jeszcze jedną Kartę z Garncarstwem + 1 punkt (1 x 1) = 26 punktów



piśmiennictwo

lecznictwo

garncarstwo

sztuka

muzyka

20 kart z tłem piaskowym



Karty z piaskowym tłem: ich wartość końcowa, instrukcja, str 8.

Górna część karty - korzyści podczas gry

Następujące karty, gdy gracz je nabył, są natychmiast używane:



Tor kości do gry (10 kart)

Gracz, który nabył tę kartę, natychmiast rzuca taką ilością kości, ilu graczy bierze udział w grze. Następnie układa te kości wokół karty.

Zaczynając od gracza, który nabył kartę, każdy gracz wybiera kość. Gracz otrzymuje odpowiednią rzecz i usuwa kość. Potem w kolejności zgodnej ze wskazówkami zegara, następny gracz wykonuje ruch, aż wszyscy coś wezmą.

Rzut nie może, przy pomocy akcji z narzędziami, zostać zmieniony.

Przykład: **czzerwony** wyrzucił:

Zdecydował się wziąć 1 narzędzie. W takim razie zabrał 5-oczkową kość.

Niebieski, jako następny, przesuwa swój znacznik na torze żywności o 1 pole do góry i usuwa kość z 6 oczkami.

Zielony i **Żółty** biorą w danym przypadku po 1 cegle.



Żywność (7 kart)

Gracz natychmiast bierze z rezerwy wskazaną na karcie ilość żywności.

Przykład: dla przedstawionego obrazka na karcie cywilizacji, gracz bierze z rezerwy 4 punkty żywności w postaci żetonów żywności.



Surowiec (5 kart)

Gracz natychmiast bierze przedstawiony na karcie surowiec

Przykład: dla przedstawionego na karcie obrazka, gracz bierze z rezerwy 1 złoto.



Surowiec według rzutu kością (3 karty)

Gracz od razu rzuca 2 kośćmi i dostaje przedstawiony surowiec (według zasad przeliczania oczek na surowce). Może dobrać do rzutu niewykorzystane jeszcze narzędzia.

Przykład: dla przedstawionego rysunku na karcie gracz rzuca 2 kośćmi i zabiera 3 drewna zapasu (według wyniku rzutu)



Punkty (3 karty)

Gracz natychmiast porusza się swoim pionkiem po torze punktacji o 3 pola do przodu.



Nowe stałe narzędzie (1 karta)

Gracz od razu dostaje jedno dodatkowe narzędzie (dokładnie jak w przypadku akcji narzędziowni)



Dodatkowa stała żywność (2 karty)

Gracz natychmiast porusza się swoim znacznikiem o 1 pole w górę na torze żywności (dokładnie tak jak podczas akcji Pole)



Dodatkowa karta, tylko dla liczenia wartości końcowej (1 karta)

Gracz bierze górną kartę cywilizacji z zakrytego stosu. Ogląda ją i kładzie na swoich kartach cywilizacji.

Tą kartę może wykorzystać tylko dla liczenia wartości końcowej. Górna część karty nie jest wykonywana.

Następujące karty gracz może wykorzystać natychmiast lub w trakcie gry:



Narzędzie do natychmiastowego wykorzystania (3 karty):

Gracz kładzie kartę otwarcie obok swojej planszy gracza. Może to narzędzie raz dobrać do rzutu kośćmi (nawet do dodatkowego swojego stałego narzędzia). Po wykorzystaniu, narzędzie jest zużyte i kartę odkłada się do zbioru kart cywilizacji na swojej planszy gracza.

Przykład: gracz ma do dyspozycji dodatkowe 4 narzędzia dla jednorazowego użycia.



2 surowce do wyboru (1 karta)

Gracz kładzie otwartą kartę obok planszy gracza. Gracz może wziąć z zapasu natychmiast lub później 2 surowce do wyboru (2 różne lub identyczne). Po wzięciu surowców, odkłada zakrytą kartę na miejsce dla kart cywilizacji na swojej planszy gracza.

Strategia

- Nie pomijaj kart cywilizacji! Oprócz natychmiastowych korzyści w postaci surowców, żywności itp., dostarczają również mnóstwa punktów na koniec gry.
- Dodatkowe figurki ludzi, stała żywność i narzędzia są bardzo użyteczne ze względu na to, iż są dostępne przez resztę gry. Dodatkowo, karta która kosztuje tylko jeden surowiec jest zawsze warta swej ceny.
- Zbieraj karty cywilizacji rozsądnie mając na uwadze końcową punktację. Zbyt duże zgromadzenie gromadzonych rodzajów kart zwykle nie jest efektywne. Jeśli np. obraną strategią jest zgromadzenie jak największej liczby ludzi to oczywiście trzeba także zadbać o ich wyżywienie - znacznik na torze żywności powinien pod koniec gry być bardzo wysoki. Mając to na uwadze w danym przypadku należałoby się skoncentrować na gromadzeniu, od początku rozgrywki, kart cywilizacji z szamanami oraz farmerami. Oczywiście takie podejście jest również słuszne dla innych strategii.
- Staraj się blokować innym graczom dostęp do surowców tak aby byli zmuszeni płacić za karty cywilizacji bardziej wartościowymi surowcami.
- Staraj się rozsądnie planować swoje prace. Jeśli np. masz figurkę człowieka na karcie cywilizacji, która daje dodatkowe narzędzia to najpierw weź tą kartę zanim np. wykonasz akcję w kamieniołomie, która być może będzie wymagała dodatkowych narzędzi.
- Staraj się kontrolować stosy z budynkami. Jeśli stos się kończy a szybkie zakończenie gry nie przynosi korzyści wtedy połóż swoją figurkę na budynku mimo, iż nie posiadasz surowców do jego wybudowania. W ten sposób możesz zyskać na czasie.