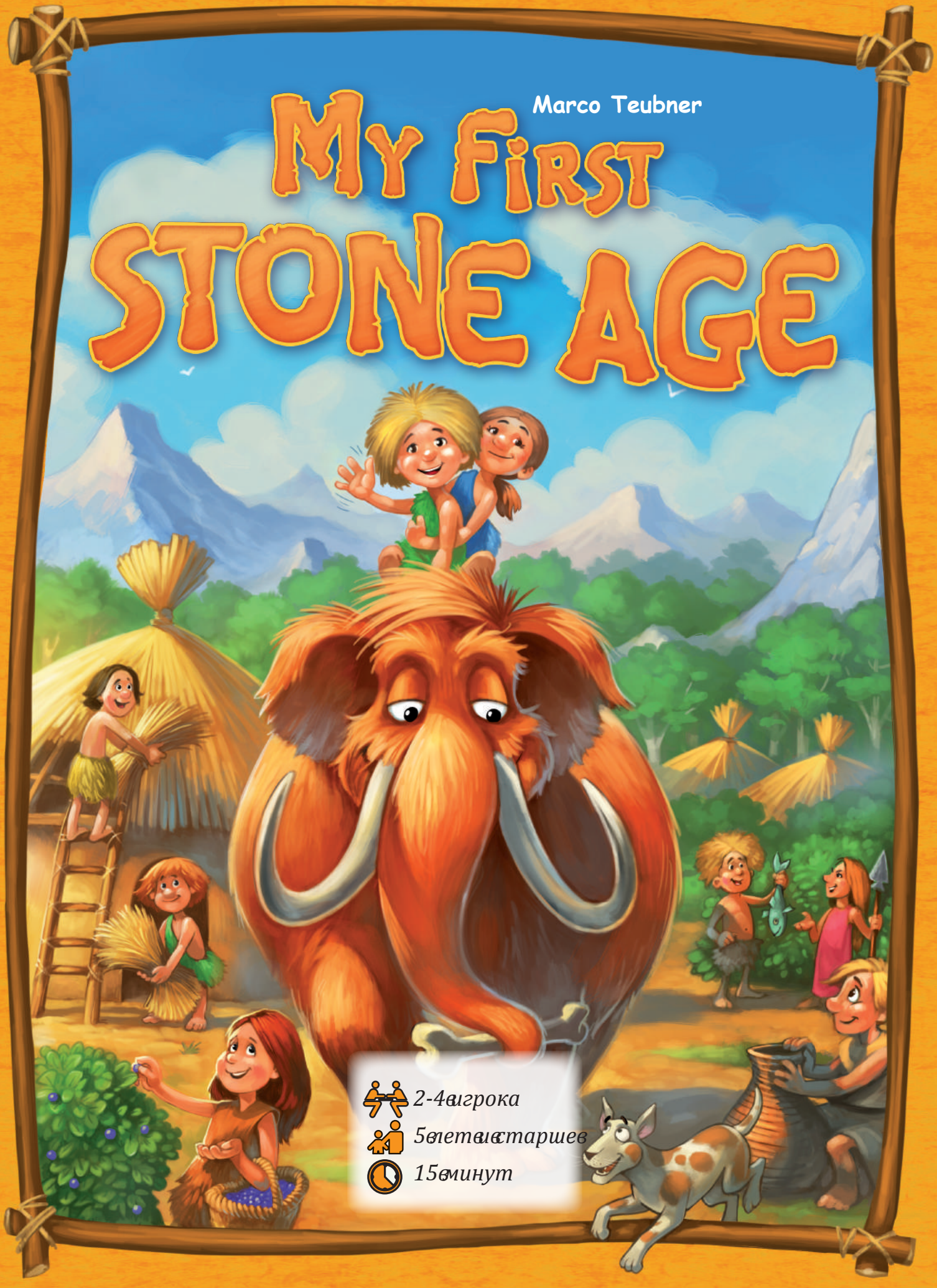
Marco Teubner

My First Stone Age



2-4 игрока

5 лет и старше

15 минут

Привет!
Я Мартин, мамонт! Добро пожаловать к нам. Я помогу тебе освоить правила. Прежде чем начать, давайте поближе узнаем Каменный Век с Яном и Яной.

Ян и Яна - дети Каменного Века

В Каменном Веке, 10'000 лет назад, люди жили совсем не так, как сейчас. Они строили простейшие хижины, охотились, собирали для еды ягоды и грибы. Они жили в согласии с природой. После захода солнца, они собирались вокруг костра, наслаждаясь светом и теплом.

В те времена жил маленький мальчик по имени Ян. У него были вечно взерошенные светлые волосы и сам он был довольно сильным для своего возраста. Также у него была старшая сестра по имени Яна. У яны был такой же крючковатый нос, как у брата. Ян и Яна были неразлучны.

Посмотри на игровое поле. Ты видишь там Яна и Яну? Посмотри, чем они заняты.

Их лучшим другом был волкодав по кличке Гав. Его нашли ещё щенком возле медвежьей берлоги. Дети испугались, что медведь найдёт щенка и забрали его домой. С тех пор Гав всегда был с детьми.

Жизнь детей Каменного Века была довольно жёсткой. Они помогали родителям в их ежедневной тяжёлой работеи у них не оставалось времени на игры. Ян и Яна были хорошими помощниками.

Так же, как у детей выпадают молочные зубы, мамонты теряют свои зубы шесть раз в течение жизни! Иногда мамонты теряют зубы на болотистом лугу во время поедания вкусной травы. Ян и Яна ходят их собирать.

Многие орудия Каменного Века, музыкальные инструменты и украшения делали из зубов мамонтов.

Дети также помогали собирать в лесу ягоды. Эта работа не была такой уж тяжёлой, поскольку ягод в лесах было много. Ягоды были настолько вкусные, что так проислись в рот. Их мама часто недоумевала, почему дети так долго сидят в кустах и приносят домой так мало ягод.

Там, за лесом, почва была скользкой и мягкой. Дядя Ник обнаружил, что та же самая почва, но под костром, становится твёрдой и прочной. Ник использовал своё открытие для изготовления чаш и тарелок, обжигая их на огне.

В горах дети нашли камни разных форм и размеров. Некоторые из них были очень тяжёлые и с острыми краями. Ян и Яна принесли эти камни в деревню, где из них сделали наконечники для стрел. Дети были очень осторожны, когда носили эти камни в долину.

Через долину протекает река, в которой дети очень любят купаться. Обитатели деревни с помощью острог и самодельных корзин ловят в этой реке рыбу, а Ян и Яна всегда им помогают. Смотрите! Гав прыгнул в воду, чтобы искупаться.

В Каменном Веке не было денег. Если семья нуждалась в чём-либо, что не могла сделать самостоятельно, они это выменивали. Семьи из соседних долин приносили на обмен свои товары. Ян и Яна всегда с огромным интересом смотрели, что они принесут.

Вечером дети возвращались в деревню. У них было ещё много работы внутри хижин. После захода солнца, в конце ещё одного насыщенного дня, все собирались вокруг большого костра, чтобы послушать захватывающие истории.

Мы, мамонты, жили около 10 000 лет назад, когда на Земле было значительно холоднее, чем сейчас. Поэтому нам нужна была толстая шкура и тёплая шерсть, чтобы выжит в суровые зимы.

Время шло, на Земле значительно потеплело и нам стало неуютно. Сегодня Вы можете видет наших потомков, уже без шерсти - слонов.

Игровые компоненты и подготовка к игре.

Игровые компоненты

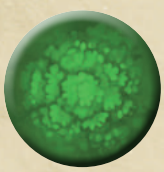
1 книга правил
1 игровое поле
4 поселения
4 жетона игрока (синий, жёлтый, зелёный, розовый)
4 фигурки игрока (синяя, жёлтая, зелёная, розовая)
20 товаров (по 4 ягод, рыбы, кувшинов, наконечников стрел и бивней)
15 жетонов хижин
2 жетона собак
14 жетонов леса (6 граней кубика, 5 товаров (ягода, рыба, кувшин, наконечник стрелы, бивень), 1 обмен, 1 строительство)

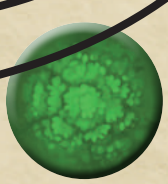
1. Разместите **игровое поле** в центре стола

2.

Жетоны леса

8. Перемешайте **жетоны леса** и положите их лицом вниз (лесом вверх) вокруг игрового поля. Это 4 жетона серху, 4 снизу и по 3 справа и слева от игрового поля.



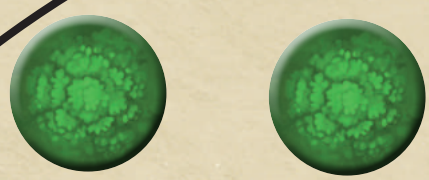


Места для хижин

7. Разместите 2 **жетона собак** на соответствующих местах игрового поля.

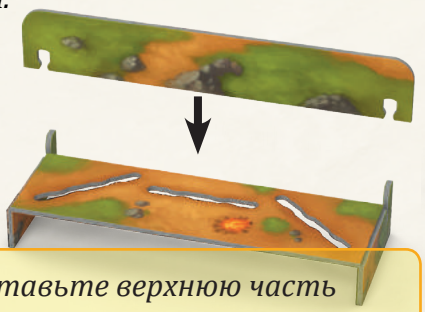
6. Перемешайте **жетоны хижин** лицом вниз (чтобы сторона с товарами не была видна). Поместите 3 стопки по 5 хижин на соответствующие места в нижнем левом углу игрового поля. Переверните верхние хижины лицом вверх.

Рубашка хижин



Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт поселение с мамонтом своего цвета. В течение игры товары хижины размещаютс именно на нём.

Перед первой игрой Вы должны собрать своё поселение.



Вставьте верхнюю часть как на рисунке.

Так должно выглядеть собранное поселение

3. *Каждый игрок берёт фигурку и жетон своего цвета. Разместите фигурку в центре поля в области стройки, а жетон положите перед собой. Вы будете двигать фигурку по полю, собирая различные товары. Если игроков меньше четырёх, уберите лишние фигурки и жетоны в коробку.*

4. *Сложите товары рядом с полем. Если игроков 3-4, то по 4-ре каждого вида, если двое, то по три.*

Лишние товары сложите в коробку. По одному товару каждого вида сложите в область обмена.

5. *Оставшиеся товары сложите на соответствующие места игрового поля.*

***Бивни** - на болоте с мамонтами*
***Ягоды** - на кустах в лесу*
***Горшки** - на глиняный карьер*
***Наконечники** - на ремесленников в горах*
***Рыбу** - на рыбаков возле реки*

Цель игры

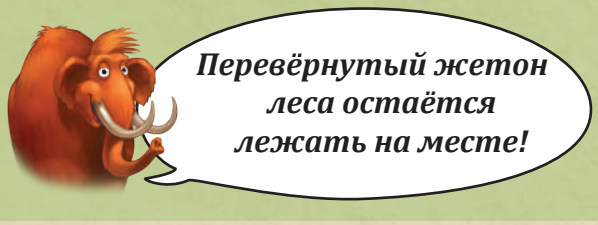
Вы будете пытаться собирать различные товары и расходовать их в области строительства на строительство хижин. Первый, кто построит 3 хижины, победит.

Ход игры

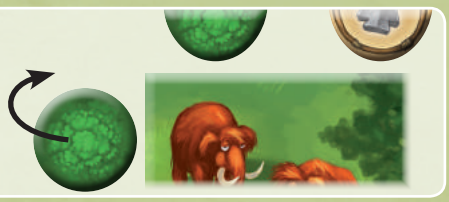
Игроки ходят по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок.
Ход состоит из трёх частей:
Перевернуть жетон леса -- Передвинуть фигурку - Выполнить действие
Затем ходит следующий по часовой стрелке игрок.

Перевернуть жетон леса

*Переверните **1 жетон леса, лежащий лицом вниз**. Перевёрнутый жетон определяет, что Вы будете делать в свой ход.*



Пример:
Переверните 1 жетон леса



Передвинуть свою фигурку

Жетон леса содержит грань кубика

Если Ваш жетон леса содержит грань:

Передвиньте Вашу фигурку по стрелке на столько шагов, сколько точек на жетоне.

Пример:
Перевёрнутый жетон - грань кубика с 2-мя точками.

Передвиньте Вашу фигурку на 2 шагапо стрелке с области строительства в область с бивнями.

Жетон леса содержит картинку

Если Ваш жетон леса содержит одну из картинок:

Передвиньте Вашу фигурку в область с таким же символом.

Пример:
На перевёрнутом жетоне - рыба.

Передвиньте Вашу фигурку на область с рыбой.

Выполнить действие

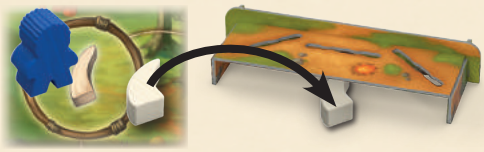
После того, как Вы оказались в какой-либо области, Вы можете выполнить связанное с этой областью действие.

Какие действия где можно выполнять?

ягоды ***рыба*** ***кувшин*** ***наконечники*** ***бивни***

Возьмите 1 товар из области и положите его под своё поселение, чтобы скрыть товар от других игроков. Если область, где Вы оказались ***пустая****, значит Вам не повезло. Вы* ***ничего не можете*** *взять в этот ход.*

Пример:
Вы оказались в области с бивнями. Возьмите 1 бивень и положите его под своё поселение.



Область обмена

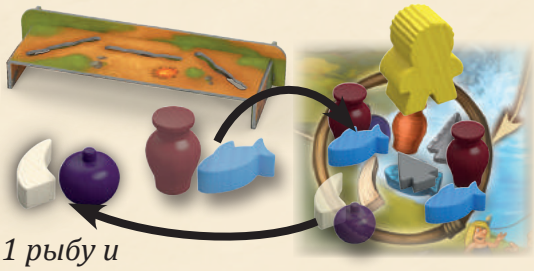
Обменяйтесь *с областью столькими* ***товарами****, сколькими пожелаете.*

Вместо каждого товара*, взятого с области обмена, вы должны* ***положить один свой****.*

Все выменянные товары складывайте ***под своё поселение****.*

В области обмена всегда должно быть 5 товаров.

Пример:
Вы оказались в области обмена.



Вы меняете 1 рыбу и 1 кувшин со своего посления на 1 бивень и 1 ягоду из области обмена. Вы прячете бивень и ягоду под своё поселение, а рыбу и кувшин возвращаете в область обмена.

Область с собаками.

Возьмите 1 жетон собаки и положите его ***рядом*** *со свои поселением, чтобы его могли видеть остальные игроки.*

Если в области ***не осталось ни одного*** *жетона, Вы можете* ***забрать*** *таковой у другого игрока. Если жетоны собак находятся у разных игроков, забирайте его у игрока* ***слева*** *от Вас.*

Пример:
Вы оказались в области с собаками. Возьмите 1 жетон собаки с игрового поля и положите его рядом со своим поселением.

Если оба жетона собак уже у Вас, то Вы ничего не делаете.

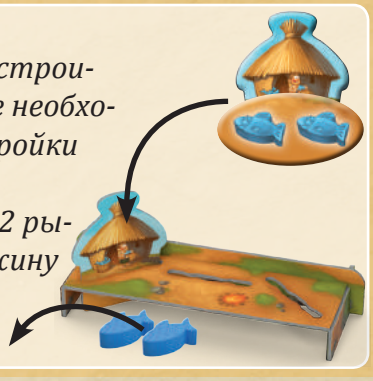
Жетоны собак помогабт Вам при строительстве хижин (см. описание ***области стройки****).*

Область стройки *- Когда Вы остановитесь здесь, выполните 2 действия: постройте 1 хижину (по желанию) и переверните все жетоны леса лицом вниз (обязательно).*

Постройте 1 хижину. Если у Вас есть все ресурсы, изображённые на одной из доступных хижин, верните эти ресурсы из-под своего поселения в соответствующие области на игровом поле (ягоды к ягодам, рыбу к рыбе и т.д.)

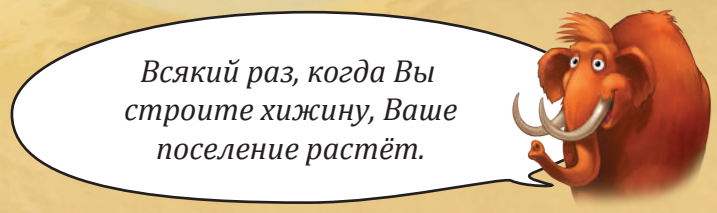
Затем вставьтепотроенную хижину в одну из трёх прорезей на своём поселении.

Пример:
Вы оказались в области строительства. У Вас есть все необходимые товары для постройки этой хижины.. Верните 2 рыбы на игровое поле, а хижину вставьте в прорезь на своём поселении.



Если у Вас ***не достаточно товаров****, чтобы построить хотя бы одну из доступных хижин, вы ничего* ***не можете построить*** *в этот ход.*

Вы можете строить не больше одной хижины в ход.



Построив хижину из какой-либо стопки, переверните лицом вверх следующую хижину в этой стопке, сделав таким образом её доступной. Стопки могут заканчиваться.

Жетоны собак.

Жетон собаки - это ***джокер****. Это значит, что когда Вы хотите строить хижину, Вы можете использовать жетон собаки вместо одного из товаров.* ***Верните жетон собаки*** *на его место на игровом поле и* ***заплатите*** *на 1 товар* ***меньше****, чем указано на хижине. Установите хижину в Вашем поселении.*

Если у Вас есть оба жетона собак, Вы можете использовать оба при стоительстве хижин.

Пример:

Вы хотите построить эту хижину, но у Вас нет бивня . Тогда Вы платите кувшин , наконечник и жетон собаки , возвращая его на игровое поле. С помощью собаки Вы строите хижину не пользуясь бивнем.

Переверните жетоны леса лицом вниз.

Как только *Вы окажетесь в области строительства,Вы обязаны перевернуть все жетоны леса лицом вниз, независимо от того, построили Вы хижину или нет.*

Затем Вы ***должны*** *поменять местами 2 любых жетона леса. Убедитесь, что Все видят, что Вы делаете.*

Пример:

Переверните все жетоны леса лицом вниз.

Пример:

Вы меняете эти два жетона леса местами.

Не забывайте переворачивать жетоны леса лицом вверх после посещения области строительства. Если Вы это забудете - не волнуйтесь, а переверните их, как только вспомните. (Если присмотритесь, то на игровом поле я оставил для Вас подсказку)

Конец игры

Игра заканчивается сразу же после того, как кто-то из игроков построил свою 3-ю хижину. Э тот игрок и становится победителем. Удачи!

Наслаждайтесь Каменным Веком!

Marco Teubner dedicates this game to his son, Paul.
The publisher and designer would like to thank all the playtesters for their hard work.

Rules editors: Gregor Abraham and Hanna & Alex Weiß

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
English version:
© 2016 F2Z Entertainment Inc.
All rights reserved

31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@zmangames.com
www.zmangames.com
Special thanks to Canadian caveman Adam Marostica for the English text.