8643

КАМЕННЫЙ ВЕК



ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 игровое поле;
- 4 карточки-подсказки;
- 10 фишек «Пустошь»;
- 18 фишек «Событие»;
- 32 фишки «Народ» (по 8 фишек четырех разных цветов);
- 2 фишки опасности («Неандертальцы» и «Дикие звери») с подставками;
- 80 карточек ресурсов;
- 6 призовых карточек;
- 8 фишек «Поселенец» (по 2 фишки четырех разных цветов);
- 20 фишек «Селение» (по 5 фишек четырех разных цветов);
- 44 подставок под фишки (по 11 фишек четырех разных цветов);
- 2 игровых кубика;
- карточка шкал прогресса;
- 1 правила игры.

Колыбель современного человечества (лат. homo sapience – человека разумного) находится в Африке. Такое предположение выдвинули ученые на основании найденного в Кении человеческого черепа. У черепа имеются все анатомические признаки современного человека, а его возраст оценивается примерно в 150 000 лет.

Возможно, в результате климатической катастрофы стало слишком мало пищи, и кочевое племя, образовавшее 100 000 лет назад одну из человеческих рас, покинуло Африку и распространилось через современный Ближний Восток по всему миру.

60 000 лет назад люди в своих странствиях достигли Восточной Азии, а примерно на 20 000 лет позже – Европы. Не позднее 30 000 лет до н. э. они преодолели океан и заселили Австралию. Когда в ледниковый период, за 12 000 лет до н. э., образовался перешеек между Азией и Америкой, им удалось перебраться и в Америку.

Во время своих долгих странствий людям приходилось каждый раз приспосабливаться к новым климатическим условиям и враждебной окружающей среде, в результате чего возникали этнические различия. Так, темная пигментация кожи защищала африканцев и австронезийцев от палящего солнца экваториальных областей. Светлая кожа индоевропейцев и азиатов могла лучше воспринимать скудный солнечный свет Севера.



Однако не только способность приспосабливаться к условиям природы помогла человеку покорить Землю. Прежде всего, это произошло благодаря его уму и мастерству его рук. Так, люди постоянно изобретали все лучшие орудия для охоты, учились в любых условиях добывать огонь и сохранять пищу – мясо коптили и вялили, овощи научились высушивать на солнце.





Не всегда удавалось найти защиту от непогоды и хищных животных в пещерах на краю вечной мерзлоты, так что людям пришлось научиться строить из длинных бивней мамонтов, между которыми натягивались шкуры, прочные и теплые чумы. Придя на берега Юго-Восточной Азии, они построили лодки и заселили Австралию и островные земли Тихого океана.



В Европе и Азии «человек разумный» встретился со своим двоюродным братом – не менее умным неандертальцем, который уже много тысячелетий назад оставил свою родину - Африку. Исследования показали, что обе группы людей несколько тысячелетий жили в соседних областях и вступали в контакты. Всегда ли эти контакты носили дружеский характер, ученые точно сказать не могут. Примерно 30 000 лет назад неандертальцы вымерли. Большинство ученых считают, что они не были уничтожены современными людьми, а, что более вероятно, смешались с ними.



Эта игра даст вам возможность перенестись через тысячелетия. Теперь вы сами можете провести свое племя из Африки в Европу, Азию, Америку и Австралию…

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В начале игры у каждого игрока есть три селения в Африке. Одно селение всегда граничит, по крайней мере, с одной местностью. В зависимости от выпадающих на кубиках значений и местности, в которой находятся селения, игрок в ходе игры получает ресурсы: мясо, кремень, шкуры и кость. Запасы ресурсов позволяют игроку посылать в новые, неизведанные земли поселенцев, которые будут создавать новые селения на перекрестках путей. Каждое новое селение приносит игроку 1 победное очко. Очки игрок также получает, если его селение стало более развитым или если поселенцам игрока удалось освоить трудные для выживания территории.

Выигрывает игрок, который первым наберет 10 очков.


Холмы приносят игроку мясо



Степь приносит игроку кость



Горы приносят игроку кремень



Лес приносит игроку шкуры


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На игровом поле изображена карта мира, разделенная на шестиугольники (территории), на каждом из которых представлен один из 4 возможных ландшафтов.

Стороны территорий-шестиугольников образуют пути, углы территорий-шестиугольников - это перекрестки путей.

Существует 4 вида местности: холмы, степь, горы и лес.

На каждой территории написано число. Для того чтобы эта территория принесла в запас игрока один из ресурсов, необходимо, чтобы сумма выпавших на 2 кубиках значений была равна данному числу.

Рядом с полем располагается карточка шкал прогресса.

У каждого игрока есть специальная карточка-подсказка, на которой отмечено, какие ресурсы могут помочь развитию и прогрессу человечества, а также описаны особенности различных шкал прогресса.



Соберите фишки как показано на рисунке.

Каждый игрок выбирает себе цвет, которым он будет играть, и берет себе фишки соответствующего цвета: 2 фигурки «Поселенец», 5 фишек «Селение». 4 подставки под фишки каждого цвета используются как фишки развития.





Селение



Поселенец



Фишка развития

На рисунке показан один из вариантов расстановки фишек игроками перед началом игры - каждый игрок основывает три селения на черных перекрестках Африки и располагает одного поселенца возле одного из своих селений.

Важно: если в игре участвуют только 3 игрока, то фишки одного из цветов не используются!

Примечание: если игроки уже имеют некоторый опыт в этой игре, то они могут расположить свои первые три селения согласно правилам, описанным в главе «Расстановка перед началом игры для опытных игроков».



На начальную клетку (отмечена «0») каждой из четырех шкал прогресса каждый игрок ставит одну из своих фишек развития.





Карточки ресурсов сортируются по типу: «шкуры», «кремень», «мясо» и «кость» - и кладутся рядом с игровым полем в открытую в четыре стопки.



Каждый игрок берет себе 1 карточку «шкуры» и 1 карточку «кость». Карточки ресурсов игроки держат на руках закрытыми.

32 фишки «Народ» раскладываются на перекрестках путей на игровом поле в соответствии с цветом – цвет фишки и цвет перекрестка должны совпадать.



Важно: если в игре участвуют только 3 игрока, то на игровое поле выкладываются только 5 фишек одного народа на перекрестки соответствующего цвета, отмеченные значком (△).

18 фишек «Событие» переворачиваются так, чтобы римские цифры оказались сверху, и перемешиваются.

Затем фишки «Событий» раскладываются на специальные места на игровом поле, отмеченные пунктирными линиями и соответствующими римскими цифрами.



Фишки опасности - «Неандертальцы» и «Дикие звери» - ставятся на клетки рядом с перешейком Евразия – Америка (см. рисунок).



Призовые карточки, которые позволяют получить сразу 2 очка («Разведка» и «Распространение»), а также 4 призовые карточки «Приспособляемость» кладутся рядом с игровым полем.



Шестиугольные фишки «Пустошь» и оба кубика также кладутся рядом с полем.

ХОД ИГРЫ

Первым делает ход самый младший из игроков. Каждый ход игрока состоит из нескольких действий, которые игрок должен выполнять в следующем порядке:

1. Получение ресурсов всеми игроками
2. Торговля ресурсами
3. Передвижение поселенцев и развитие умений

Менять последовательность действий нельзя.

Очередность хода – по часовой стрелке, начиная с игрока, который делал первый ход.

1. Получение ресурсов всеми игроками

Игрок начинает свой ход с броска кубиков, при этом он должен бросить оба кубика одновременно. Выпавшие значения суммируются. Затем каждый игрок внимательно смотрит, есть ли у него селение, расположенное рядом с территорией, цифра на которой соответствует сумме выпавших на кубиках значений. Если у игрока есть такое селение, то он берет себе 1 карточку ресурса, который соответствует этому типу территории, из стопки карточек ресурсов. Если у игрока несколько селений, которые подходят под описанное выше условие, то для каждого такого селения он может взять по 1 карточке ресурсов соответствующего типа.



Пример: ход игрока «синими», он бросает 2 кубика, сумма выпавших значений - «5». Игрок «зелеными», игрок «красными» и игрок «оранжевыми» берет каждый по 1 карточке ресурса «мясо», т.к. у каждого из них есть по 1 селению, которое находится рядом с территорией с цифрой «5». У игрока «синими» такого селения нет, поэтому он не может взять карточку ресурса .

2. Торговля ресурсами

После того, как все игроки взяли себе карточки ресурсов (если у них есть селения, которые могли бы им принести эти ресурсы), игрок продолжает свой ход и совершает следующее действие. Он может предложить своим противникам совершить обмен ресурсами. Игрок сообщает, какие ресурсы его интересуют и что он может предложить взамен. За один ход игрок может обменять несколько карточек ресурсов, как по количеству, так и по виду.

Пример: игроку «синими» нужен ресурс «мясо», у него есть карточка «шкуры», т.е. он предлагает поменять свою карточку «шкуры» на карточку «мясо». Игроку «оранжевыми» как раз нужны «шкуры», при этом у него есть карточка «мясо». Игрок «синими» и игрок «оранжевыми» совершают обмен карточками ресурсов.

Банковская торговля: если у игрока есть 3 карточки ресурсов одного вида, он может обменять их на любой ресурс из банка игры, т. е. он возвращает 3 свои карточки в соответствующую стопку ресурсов и берет себе 1 любую карточку ресурсов из банка игры.

3. Передвижение поселенцев и развитие умений

Цель каждого игрока – добиться, чтобы его народ как можно быстрее распространился по территории Земли. Для достижения этой цели у игрока есть четыре возможных действия:

А) создать поселенца;

Б) передвинуть поселенца;

В) основать селение;

Г) развить умение (совершить шаг по шкале прогресса).

Единственное ограничение – для совершения определенного действия у игрока должно хватать карточек ресурсов.

А) Создать поселенца

Игрок, который хочет создать поселенца, должен вернуть в банк игры 1 карточку «шкуры» и 1 карточку «мясо». После этого игрок ставит фишку поселенца на свободный перекресток возле одного из своих селений.

Важно: Игрок не получает карточки ресурсов за клетки на которых находится его поселенец. Игрок получает ресурсы только за клетки с селениями

Б) Передвинуть поселенца

Для того чтобы передвинуть поселенца, игрок должен заплатить в банк игры 1 карточку ресурса «мясо». За 1 карточку «мясо» игрок может передвинуть своего поселенца на 2 перекрестка. Если игрок уже добился некоторого прогресса в навыках заготовления еды (см. раздел «Развитие умений»), т.е. его фишка развития находится не на «0» шкалы прогресса «питание», то его поселенец может передвигаться дальше, чем на 2 перекрестка - каждый шаг по шкале прогресса «питание» позволяет дополнительно передвинуть поселенца на 1 перекресток дальше. Игрок может отдать в банк игры 2 или больше карточек ресурсов «мясо», и тогда его поселенец может совершить второй ход с учетом влияния шкалы прогресса «питание». Если у игрока на игровом поле находятся 2 поселенца, то игрок может передвинуть обоих, отдав по карточке за каждого из них; для передвижения каждого поселенца учитывается влияние шкалы прогресса «питание».

Передвижение поселенцев осуществляется по следующим правилам:

- поселенец может проходить через перекрестки, занятые другими фишками, но свое движение он должен закончить на свободном перекрестке;
- поселенец во время своего движения может менять направление любое количество раз.

Пример: игрок «красными» создал поселенца, которого поставил рядом с одним из своих поселений, затем игрок отдал в банк игры 2 карточки ресурсов «мясо» и передвинул своего поселенца на 4 перекрестка, минуя оранжевые фишки.



В) Основать селение

Если поселенец игрока остановился на перекрестке, на котором лежит фишка «Народ», игрок может основать на этом перекрестке свое селение, отдав в банк игры 1 карточку «шкуры», 1 карточку «кость» и 1 карточку «кремень». После этого игрок убирает с игрового поля фигурку своего поселенца, берет себе фишку «Народ», которая приносит ему очки, и ставит на игровое поле на перекресток свою фишку «Селение».

Уже со следующего хода игрок сможет получить ресурсы от этого селения – если на кубиках выпадет сумма значений, обозначенная на одной из территорий около селения игрока.

Важно: основать селение можно только на перекрестке, на котором лежит фишка «Народ».

Если на игровом поле находятся все пять селений игрока, а он хочет основать еще одно селение, то он должен убрать одно свое селение в Африке - фишка, которая обозначала селение в Африке, переставляется на новое место. Если у игрока больше нет селений в Африке, он может переставить фишку любого своего селения. Таким образом, на игровом поле ни при каких обстоятельствах не может находиться больше 5 селений одного игрока.

Г) Развить умение (совершить шаг по шкале прогресса)

На карточке шкал прогресса находятся 4 шкалы прогресса - «питание», «охота», «строительство» и «одежда». Игрок, который хочет развивать одно из этих умений, должен отдать в банк игры карточки ресурсов, указанные в карточках-подсказках как необходимые для развития данного умения, а затем передвигает свою фишку развития на шкале прогресса на 1 шаг вперед. Как только игрок сделал шаг по шкале прогресса, он может воспользоваться всеми преимуществами, которые ему дает развитие определенного умения, - подробно особенности каждой шкалы прогресса описаны в карточках-подсказках.

Пример: как и предписывает карточка-подсказка, игрок «оранжевыми» должен отдать в банк игры 1 карточку ресурсов «кость», после этого он может передвинуть свою фишку развития по шкале прогресса «питание» на 1 шаг вперед – на вторую клетку шкалы.



• Шкалы прогресса «одежда» и «строительство»

Развитие этих умений необходимо для того, чтобы поселенцы игрока могли пройти по путям, которые ведут в самые трудные для освоения места Земли. Такие пути отмечены клетками условий - светлые квадраты на игровом поле, расположенные на самих дорогах, внутри этих квадратов написаны 2 цифры. Только выполнив заданное условие – достигнув определенного уровня развития указанных навыков – игрок может пройти по этому пути и открыть лежащую рядом с ним фишку «Событие» (подробнее см. раздел «Клетки условий»).

• Шкала прогресса «питание»

Каждый шаг по этой шкале прогресса дает возможность поселенцу игрока во время передвижения пройти 1 дополнительный перекресток.

Пример: фишка развития игрока находится на третьей клетке шкалы прогресса «питание», игрок отдает в банк игры 1 карточку ресурсов «мясо» - поселенец этого игрока может пройти 5 перекрестков (3+2=5).

• Шкала прогресса «охота»

Развитие этого умения позволяет игроку передвинуть фишку опасности на игровом поле. Каждый раз совершая шаг по этой шкале прогресса, игрок может переместить фишку «Неандертальцы» на любую территорию в Африке или Евразии или фишку «Дикие звери» на любую территорию в Америке или Австралии. Кроме того, он может взять наугад 1 карточку ресурсов у игрока, который расположил свое селение на перекрестке рядом с территорией, где неожиданно появятся неандертальцы или дикие звери.

Важно: на пятой ступени каждой из шкал прогресса может быть только один из игроков!

Если игрок достиг пятой ступени в одной из шкал прогресса, он получает 1 победное очко, а все остальные игроки должны будут остановиться в своем развитии на четвертой клетке этой шкалы прогресса.

Фишки опасности «Неандертальцы» и «Дикие звери»

Эти фишки символизируют опасности, поджидавшие древних людей в самых неожиданных местах и в самое неожиданное время. Как только фишка опасности оказывается на любой клетке игрового поля, эта территория сразу перестает приносить ресурсы игрокам, чьи селения находятся рядом с ней, даже если на кубиках выпала сумма значений, обозначенная на этой территории.

Фишки опасности во время игры могут быть передвинуты на любую территорию на игровом поле. Единственное ограничение – фишка «Неандертальцы» может находиться только в Африке или Евразии, а фишка «Дикие звери» - только в Америке и Австралии.

Сумма выпавших значений равна «7»

Если сумма значений, выпавших на кубиках, равна «7», то никто из игроков никакие ресурсы получить не может, т.к. на игровом поле нет территорий, обозначенных этой цифрой. При выпадении суммы значений равной «7» игроки должны совершить следующие действия:

1. Каждый игрок, у которого больше 7 карточек ресурсов, должен вернуть в банк игры половину своих карточек. Если у игрока нечетное количество карточек, то он возвращает в банк игру большую часть своих ресурсов.

2. Игрок, на кубиках которого выпала сумма «7», перемещает фишку опасности «Неандертальцы» (но не фишку «Дикие звери») на любую клетку Евразии или Африки. Кроме того, он может взять наугад 1 карточку ресурсов у одного из игроков, который расположил свое

селение на перекрестке рядом с территорией, где неожиданно появились неандертальцы

После этого игрок может торговать ресурсами, передвигать поселенцев или развивать умения как обычно.

Клетки условий

Для того чтобы добраться до самых удаленных уголков Земли и выжить, например, в ледяных пустынях Севера, людям необходимо было многому научиться, прежде всего – шить теплую одежду и строить лодки.



На игровом поле некоторые пути обозначены клетками условий - светлыми квадратами с 2 цифрами. Левая цифра на клетке условий указывает на требуемый для прохождения по этому пути уровень прогресса по шкале «одежда», правая – по шкале «строительство».

Поселенец игрока может пройти по пути с клеткой условия только в том случае, если игрок уже достиг требуемых ступеней прогресса. Игрок, который выполнит условие клетки и переведет поселенца на перекресток за клеткой, получит фишку «Событие» этой клетки.

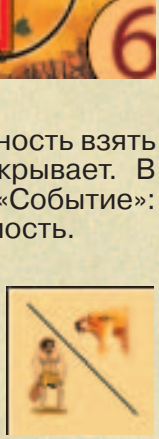


Пример: игрок «красными» достиг второй ступени на шкале прогресса «одежда» и второй ступени на шкале «строительство». Отдав в банк игры 1 карточку ресурсов «мясо», он передвигает своего поселенца на 3 перекрестка. Так как игрок «красными» первым перешел через клетку условия, он берет себе фишку «Событие», которая лежит рядом с клеткой условия.

Фишка «Событие»

Как только игрок получает возможность взять фишку «Событие», он сразу ее открывает. В игре существует три вида фишек «Событие»: опасность, пустыня и приспособляемость.

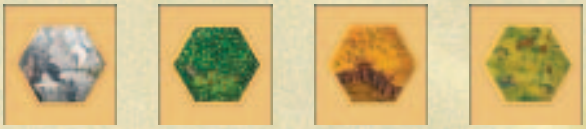
1. Опасность



Игрок, который открыл фишку «Событие» с изображением неандертальца и хищника, может переместить фишку опасности «Неандертальцы» на любую территорию в приделах Евразии и Африки или фишку опасности «Дикие звери» в пределах Америки или Австралии. Кроме того, он может взять наугад 1 карточку ресурсов у игрока, который расположил свое селение на перекрестке рядом с территорией, где неожиданно появились неандертальцы или дикие звери.

2.Пустыня

Известно, что постепенно пустыни в Африке все большие расширяют свои территории, все больше земель покрываются бесплодными песками.



Если на фишке «Событие», которая досталась игроку, изображен один из типов местности, это значит, что пустыня захватила еще одну территорию в Африке. Фишка «Событие» с изображением местности показывает, какая именно территория в Африке превратилась в пустыню. Превратиться в пустыню могут только территории, которые граничат хотя бы с одним «черным» перекрестком. На территорию, которую занесли пески, игрок кладет шестиугольную фишку «Пустыня» - с этого момента территория, превратившаяся в пустыню, перестает приносить игрокам ресурсы.

3.Приспособляемость

Открывая новые земли и осваивая новые территории, люди вынуждены были приспосабливаться к новым климатическим условиям, иначе им было просто не выжить.



Игрок, которому досталась фишка «Событие» с изображением цветного круга, берет себе призовую карточку «Приспособляемость», соответствующую по цвету фишке «Событие». Игрок оставляет эту карточку у себя до конца игры – она приносит ему 1 очко.



Фишки «Событие», после того как игрок исполняет предписанные ими действия, игрок оставляет их себе до конца игры.

Призовые карточки, приносящие игрокам 2 очка

1. Карточка «Разведка»



После того, как игрок выполнил действие, предписанное фишкой «Событие», он оставляет у себя фишку «Событие» до конца игры. Игрок, который первым соберет 2 фишки «Событие», берет себе карточку «Разведка». Но как только кто-либо из игроков соберет 3 фишки «Событие», карточка «Разведка» переходит к нему. Таким образом, карточка «Разведка» должна находиться у игрока, у которого больше, чем у противников, фишек «Событие».

2. Карточка «Распространение»



Эту карточку может взять игрок, который первым соберет хотя бы по 1 фишке «Народ» каждого цвета, т.е. 4 разные фишки «Народ». Игрок сохраняет эту карточку до конца игры – она приносит ему 2 очка.

Второй игрок, которому удастся собрать хотя бы по 1 фишке «Народ» каждого цвета, получит 1 очко: он может взять себе любую фишку «Народ» с игрового поля.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только один из игроков, закончив свой ход, наберет 10 очков.

Пример: у игрока «красными» есть 7 фишек «Народ» (каждая фишка приносит игроку 1 очко) и карточка «Распространение» (карточка приносит ему еще 2 очка). Во время своего хода он решает сделать очередной шаг по одной из шкал прогресса. Отдав необходимые ресурсы в банк игры, он переставляет свою фишку развития на последнюю, пятую, ступень шкалы прогресса «питание». Т.к. игрок «красными» первым достиг пятой ступени шкалы «питание», то он получает еще 1 очко. Таким образом, игрок «красными» первым набрал 10 очков (7 очков фишки «Народ» + 2 очка карточки «Распространение» + 1 очко пятая ступень шкалы прогресса) и становится победителем в этой игре.

РАССТАНОВКА ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Игроки расставляют по 3 свои селения в Африке в три этапа:

1. Каждый игрок бросает кубик. Игрок, у которого выпадет большее значение, первым ставит свое селение на один из «черных» перекрестков. Затем другие игроки, по часовой стрелке, ставят по одному своему селению на «черные» перекрестки.
2. Второе селение первым ставит игрок, который последним размещал свое первое селение. Далее игроки уже в направлении против часовой стрелки расставляют по 1 одному своему селению на «черные» перекрестки.
3. Как только последний игрок предыдущего этапа поставит свое второе селение, он сразу же может разместить на игровом поле третье. Другие игроки, снова по часовой стрелке, расставляют свои селения.
4. Теперь каждый игрок может расселить одного из своих поселенцев (рядом с одним из своих селений). Первым ставит своего поселенца игрок, который последним поставил свое третье селение. Остальные - против часовой стрелки.

Каждый игрок берет себе 1 карточку ресурсов «шкуры» и 1 карточку ресурсов «кость».







© KOSMOS Verlag
Postfach 106011 D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de
E-Mail: info@kosmos.de
Lizenz durch Catan GmbH, © 2002