

Настольная игра Марко Тойбнера

КАМЕННЫЙ ВЕК JUNIOR



ПРАВИЛА ИГРЫ



Привет!

Меня зовут Мартин, и я — мамонт. Добро пожаловать! Я помогу тебе освоить правила игры. Но перед тем как приступить к делу, давай разузнаем побольше о каменном веке вместе с Йоно и Йедой.

Йоно и Йеда, дети каменного века

Люди каменного века жили совсем не так, как наши современники. Они строили простые хижины, охотились, собирали ягоды и грибы. Вся их жизнь проходила в окружении природы. Когда солнце заходило за горизонт, они разводили огонь и собирались вокруг костра.



В те времена жил-был Йоно, белобрысый мальчишка, довольно сильный для своих лет. И была у него старшая сестра Йеда. Брат с сестрой были очень похожи, особенно носами. И жили душа в душу.



Был у них верный друг, пёс по кличке Тяв. Они нашли его у медвежьей берлоги ещё щенком. Дети боялись, что медведь учует пёсика, поэтому решили забрать его и заботиться о нём.

Посмотри на игровое поле. Видишь Йоно и Йеду? Следуй за ними по деревне и окрестностям!



В каменном веке у детей было не меньше забот, чем у взрослых. Им часто приходилось помогать родителям, так что времени на игры оставалось мало. Йоно и Йеда старались на благо всей семьи.



Есть у людей и мамонтов сходство: у них меняются зубы. Но если у людей зубы меняются только один раз, когда выпадают молочные, то у мамонтов — целых шесть раз за жизнь! Порой зубы у мамонтов выпадали прямо во время еды, когда животные паслись на лугах с сочной травой. Йоно и Йеда ходили туда, чтобы собрать выпавшие зубы.

Многие инструменты и украшения каменного века были сделаны из костей и зубов.





В лесу дети собирали ягоды. Это было нетрудно, ведь ягод вокруг так много! Но они были настолько вкусные, что дети не сдерживались и начинали есть прямо с кустов. Мама часто недоумевала, почему же дети проводили в лесу дни напролёт, но приносили неполные корзины.

Было ещё за лесом местечко, где земля мягкая и скользкая. Дядя Нубу однажды обнаружил, что эта земля становится твёрже, если обжечь её огнём. Вот так он и придумал, как изготавливать плошки да тарелки.



А в горах имелись камни различных размеров и форм. У некоторых были очень твёрдые и острые края. Такие камни Йоно и Йеда относили ремесленнику в деревню, а уж он делал из них инструменты и оружие. Дети с огромной осторожностью несли эти изделия своей семье в долину.

По пути в долину дети любили проходить мимо реки, где поселенцы ловили рыбу с помощью заострённых палок и плетёных корзин. Йоно и Йеда всегда были рады им помочь, а Тяв запрыгивал в воду, чтобы искупаться.



В каменном веке денег не было. Если семья хотела получить то, что не могла сделать своими силами, нужно было что-то предложить в обмен. Семьи из соседних долин собирались вместе, чтобы обменяться припасами. Йоно и Йеда каждый раз с воодушевлением ждали, чего же принесут их соседи!

Вечером дети возвращались в деревню: в хижине тоже было дел невпроворот. А когда солнце садилось, вся деревня собиралась у большого костра и люди рассказывали друг другу, что случилось с ними за прошедшие дни.



Мы, мамонты, жили 100 000 лет тому назад, когда на Земле было куда холоднее. Чтобы пережить зиму, нам нужна была толстая шкура и тёплая шерсть.

с ними за прошедшие дни.

В этой игре ты почувствуешь, каково быть жителем деревни в каменном веке. Исследуй долину и собирай припасы. С их помощью ты построишь хижины, и твоё поселение станет ещё больше.

Но со временем климат на планете стал теплее, что для нас не очень хорошо. Сегодня ты встретишь только наших менее шерстистых родственников — слонов.



Состав игры и подготовка к игре

Состав игры:

- 4 поселения
- 4 жетона игроков (синий, жёлтый, зелёный и розовый)
- 4 фигурки игроков (синяя, жёлтая, зелёная, розовая)
- 20 фишек припасов (4 каждого вида: ягоды, рыба, горшки, наконечники, зубы)
- 15 жетонов хижин
- 2 жетона собак
- 14 жетонов леса (6 кубиков, 5 разных припасов, торговая площадь, собака и строительная площадка)
- 1 игровое поле
- 1 правила игры

1. Игровое поле размести посередине стола.

2. Кажд...
Во вр...

Жетоны леса



8. Перемешай жетоны леса и разложи их лесной стороной вверх вокруг игрового поля. Положи по 4 жетона сверху и снизу поля, а ещё по 3 жетона — слева и справа.



7. Положи 2 жетона собак на соответствующие места игрового поля.

6. Перемешай жетоны хижин лицевой стороной вниз (чтобы изображённые на них припасы не было видно). Раздели хижины на 3 стопки по 5 жетонов и положи их на 3 места под хижины в левом нижнем углу игрового поля. Верхние жетоны в этих стопках переверни лицевой стороной вверх.

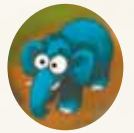


Жетоны хижин (оборот)



Место для жетонов хижин

Каждый игрок выбирает цвет и берёт поселение с изображением мамонта своего цвета. Во время игры в этом поселении ты будешь размещать припасы и построенные хижины.

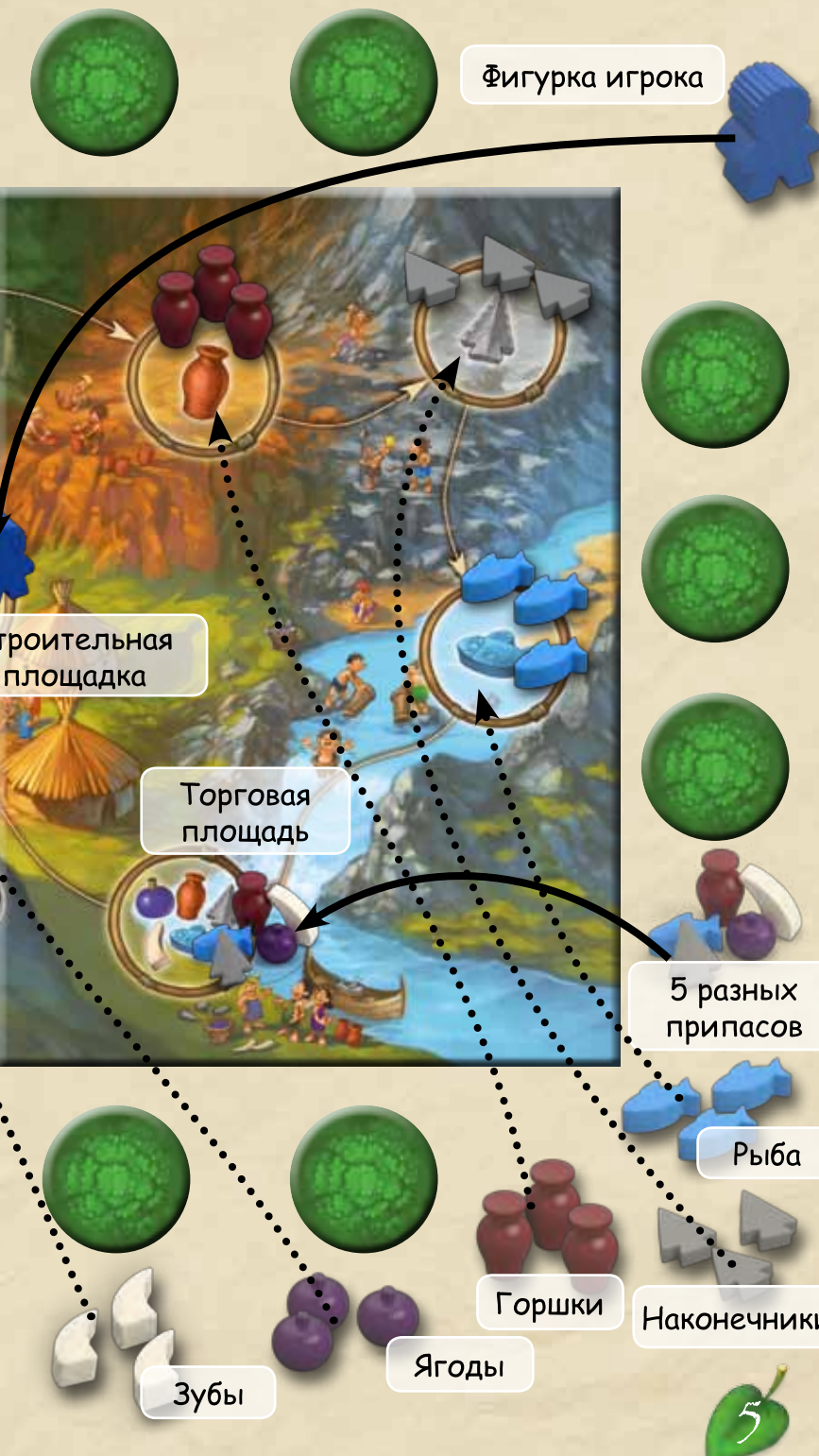


Собери поселение, перед тем как начать свою первую партию.



Сложи нижнюю часть (с костром) по линиям сгиба и вставь верхнюю часть.

Вот так выглядит поселение в собранном виде.




3. Каждый игрок берёт **фигурку и жетон игрока** своего цвета. Фигурку поставь в центре игрового поля, на строительную площадку, а жетон игрока положи перед собой. Во время игры ты будешь перемещать фигурку по игровому полю, чтобы собирать различные припасы. Если игроков меньше 4, то верни лишние фигурки и жетоны игроков в коробку.

4. Если игроков **трое или четверо**, в игре используются **все припасы**. В игре на двоих верни в коробку 1 ягоду, 1 рыбу, 1 горшок и 1 наконечник. Они не пригодятся. Положи 1 **припас каждого вида** на **торговую площадь**.

5. Положи оставшиеся припасы на соответствующие места игрового поля.
Зубы положи на луг, где пасутся мамонты.
Ягоды положи на опушке леса, возле кустов.
Горшки положи в глиняную яму.
Наконечники положи в горы.
Рыбу положи в реку возле рыболовов.

Цель игры

Все игроки собирают необходимые припасы для постройки хижин . Игрок, который первым построит 3 хижины, побеждает.

Ход игры

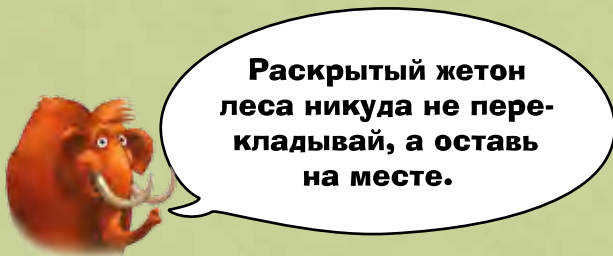
Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок. В свой ход по очереди пройди эти шаги:

Раскрой жетон леса — **Передвинь свою фигурку** — **Выполни действие**

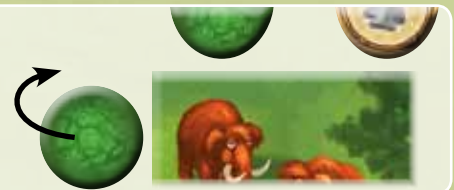
Затем передай ход соседу слева.

Раскрой жетон леса

Раскрой один из жетонов леса, который ещё не раскрыт. Жетон укажет тебе, что нужно сделать в свой ход.



Пример: игрок раскрывает 1 жетон леса.



Передвинь свою фигурку

Если на раскрытом жетоне леса изображён кубик

Если ты раскрыл жетон с точками:



передвинь свою фигурку на столько шагов, сколько точек изображено.

Если на раскрытом жетоне леса изображён символ

Если ты раскрыл жетон с одним из этих символов:



передвинь свою фигурку на то место игрового поля, где изображён такой символ.

Пример: на раскрытом жетоне леса грань с двумя точками.

Передвинь свою фигурку на 2 шага — от строительной площадки до луга, где пасутся мамонты.








Пример: на раскрытом жетоне леса символ рыбы. Передвинь свою фигурку на реку.



Выполни действие

Переместив фигурку, ты можешь выполнить действие. Какое именно — зависит от того, где оказалась фигурка.

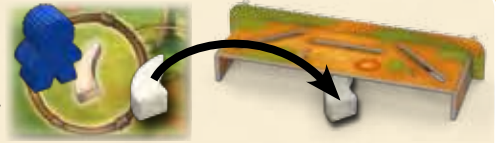
Где оказалась твоя фигурка?

 Ягода,  рыба,  горшок,  наконечник или  зуб

Возьми **1 припас** с того места, где оказалась твоя фигурка, и положи в **своё поселение**. Взятые припасы можно скрывать от остальных игроков: прячь их **под нижней частью** поселения (с костром). Если там, где оказалась твоя фигурка, **нет припасов**, то тебе не повезло и в этот ход ты **ничего не получаешь**.

Пример:

фигурка оказалась на **лугу**. Возьми **1 зуб** и положи его под своё поселение.



Торговая площадь

Обменяй любое количество припасов из своего поселения на **такое же количество припасов** с торговой площади. Ты сам выбираешь, сколько припасов менять и какие.

Взятые с площади припасы клади **под своё поселение**. Отданные припасы клади на **торговую площадь**. На площади всегда должно быть **5 припасов**.

Пример:

фигурка оказалась на **торговой площади**. Ты решил **обменять 1 рыбу и 1 горшок** из своего поселения на **1 зуб и 1 ягоду** с площади. Положи рыбу и горшок на площадь, а зуб и ягоду положи в своё поселение.



Псарня

Возьми **1 жетон собаки** и положи его **рядом** со своим поселением, чтобы остальные игроки могли его видеть.

Если на псарне **не осталось жетонов собак**, ты можешь **взять 1 жетон собаки** у **другого игрока**. В этом случае, если оба жетона оказались у двух разных игроков, ты **должен** взять жетон собаки у ближайшего к тебе игрока слева.

Если оба жетона собак у тебя, а твоя фигурка оказалась на псарне, то ты **ничего не берёшь**. Жетоны собак помогут тебе при строительстве хижин (см. правила **строительной площадки**).

Пример: фигурка оказалась на псарне. Возьми **1 жетон собаки** с игрового поля и положи его **рядом** со своим поселением.





Строительная площадка

Если твоя фигурка оказалась здесь, то ты выполняешь **2 действия**: строишь **1 хижину** (по желанию) и **переворачиваешь** все жетоны леса **лицевой стороной вниз** (обязательно).

Постройка хижины



На поле **поверх стопок** лежат **3 раскрытых жетона хижин**. Достаточно ли у тебя в поселении припасов, чтобы построить одну из них? Если да, можешь вернуть требуемые припасы на игровое поле (ягоды — в лес, рыбу — в реку и т. д.) и построить эту хижину: **возьми её** и вставь в одну из свободных ячеек в твоём поселении.

Пример: фигурка оказалась на **строительной площадке**. У тебя есть все припасы, необходимые для постройки. Верни **2 припаса** ( ) на игровое поле (в реку). Затем возьми жетон хижины с изображением **двух рыб** и вставь его в одну из свободных ячеек в твоём поселении.



Если у тебя не хватает припасов для постройки, ты не можешь строить хижину в своём поселении.

Ты можешь построить только 1 хижину в ход.

Если ты построил хижину, то раскрой новую из той же стопки. А что, если стопка опустела?

Тогда ничего не раскрывай: теперь у игроков на одну доступную стопку меньше.

Жетоны собак

Жетоны собак пригодятся при постройке хижин. Когда ты хочешь построить хижину, можешь заменить один из припасов жетоном собаки (если он у тебя есть). Верни жетон собаки на псарню и потрать на постройку хижины на 1 припас меньше. Ты сам выбираешь, какой припас заменить жетоном собаки. Если у тебя есть два жетона собак, ты можешь использовать для постройки их оба и потратить на постройку на 2 припаса меньше.


Переверни жетоны леса

Каждый раз, когда твоя фигурка оказывается на строительной площадке, ты должен перевернуть все раскрытые жетоны леса лицевой стороной вниз (даже если не строил хижину).

Затем поменяй местами 2 жетона леса. Это нужно сделать обязательно.





Проследи, чтобы все видели, какие жетоны меняются местами.



Чтобы ты не забыл перевернуть жетоны леса лицевой стороной вниз, когда окажешься на строительной площадке, я оставил для тебя на поле вот такую подсказку: . Ну вот и всё. Желаю весело провести время в каменном веке!

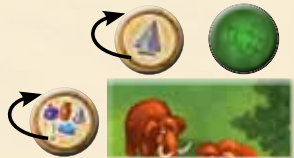
Каждый раз, когда ты строишь хижину, твоё поселение становится больше.



Пример: ты хочешь построить хижину, но среди твоих припасов нет зубов мамонтов . Тогда ты тратишь на постройку 1 горшок , 1 наконечник , а вместо зуба — 1 жетон собаки . С помощью собаки ты смог построить в своём поселении новую хижину.



Пример: переверни все раскрытые жетоны леса лицевой стороной вниз.



Пример: поменяй местами 2 жетона леса.



Конец игры

Когда игрок построил третью хижину в своём поселении, игра немедленно заканчивается. Теперь поселение достроено, и его владелец выигрывает. Поздравляем!

Создатели игры

Автор игры: Марко Тойбнер
Редакторы: Грегор Абрахам, Анна Вайс, Алекс Вайс
Художник: Михаэль Менцель
Эта игра посвящена сыну Марко Тойбнера, Полу.



© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Евгения Некрасова
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова
Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Играть интересно