

Bernd Brunnhofer

DOBA KAMENNÁ



pro 2-4 hráče
od 10 let
60-90 minut

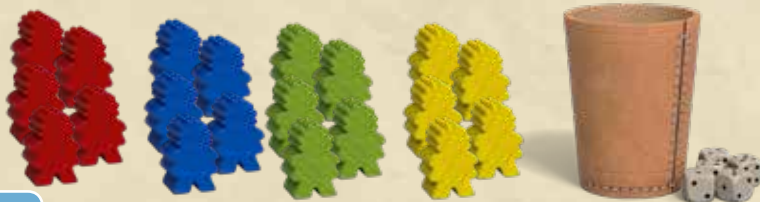
MINDOK

Herní materiál a příprava hry

HERNÍ MATERIÁL

- | | |
|------------------------------------|------------------------------|
| 1 herní plán | 28 destiček budov |
| 4 desky hráčů | 18 žetonů nástrojů |
| 68 dřevěných surovin různých druhů | 1 figurka začínajícího hráče |
| 48 dřevěných figurek | 36 civilizačních karet |
| 63 žetony jídla | 7 kostek |
| | 1 kožený kelímek na kostky |

- 12** Nejmladší hráč si vezme **figurku začínajícího hráče** a bude začínat.



- 11** Zbývající **figurky** (5 od každé barvy) umístěte vedle herního plánu do společné zásoby. K nim umístěte **kelímek** a **7 kostek**.

- 10** Každý hráč si vybere svou barvu.

- a** Jednu svou figurku umístí na pole 0 **počítadla bodů**.



- b** Druhou umístí na pole 0 **počítadla obilí**.



Každý hráč obdrží jednu desku hráče a postaví na ni 5 figurek své barvy.

Dále si každý hráč vezme z banky **žetony jídla** v celkové hodnotě 12.

Popis desky hráče

pole pro žetony nástrojů

místo pro suroviny a přehled jejich hodnot



místo pro civilizační karty a přehled závěrečného vyhodnocení

pole pro destičky budov


- 1** Položte **herní plán** doprostřed stolu.

- 2** **63 žetony jídla** roztrďte podle hodnot a vytvořte jejich bank v oblasti **loviště**.







3 28 surovin dřeva umístěte do oblasti lesa.




4 18 surovin jílů umístěte do oblasti jíloviště.




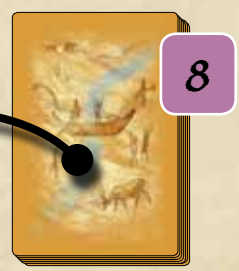

5 12 surovin kamene umístěte do oblasti kamenolomu.




6 10 surovin zlata umístěte do oblasti řeky.



7 18 žetonů nástrojů rozřídte podle hodnot 1/2 a 3/4 a utvořte dva sloupečky na příslušných polích u výroby nástrojů.

9 28 destiček budov zamíchejte a náhodně rozdělte do čtyř sloupečků po sedmi destičkách. Destičky pokládejte lícem dolů. Použijte tolik sloupečků, kolik hraje hráčů:
4 hráči: 4 sloupečky
3 hráči: 3 sloupečky
2 hráči: 2 sloupečky
Přebývajících destiček vraťte zpět do krabice.
 Nyní otočte lícem nahoru horní destičku budovy každého sloupečku.



8 36 civilizačních karet zamíchejte a balíček položte lícem dolů vedle herního plánu. Čtyři horní karty z balíčku vyložte lícem vzhůru na čtyři pole pro karty.



Úvod

Každá epocha v historii lidstva byla něčím zajímavá. Pro dobu kamennou byl charakteristický počátek zemědělství, těžba užitečných surovin a stavba chýší. Začaly se objevovat první náznaky obchodu a všeobecného civilizačního pokroku. V kurzu ovšem byly i tradiční dovednosti jako lov, vždyť co může být nic důležitějšího než zajistit svému kmeni obživu? Na vás je, abyste se všem těmto výzvám postavili. K úspěchu vede mnoho cest. Každý si může najít tu svou. Teprve na konci se ovšem zjistí, kdo zvolil cestu nejlepší. Příjemnou zábavu.

Nenechte se vyděsit počtem stránek těchto pravidel. **Doba kamenná** je v jádru jednoduchá rodinná hra, my jen pro maximální přehlednost vysvětlujeme všechno krok za krokem.

Průběh hry

Hra se hraje na jednotlivá kola. Každé kolo hry se skládá ze tří fází, které vždy probíhají v následujícím pořadí:

1. Umísťování figurek na herní plán

2. Provedení akcí


3. Krmení kmene

1. Umísťování figurek na herní plán

Začínající hráč vezme **jednu nebo více svých figurek** a umístí je **do jedné zvolené oblasti** na herním plánu.

Po něm následuje další hráč po směru hodinových ručiček, který **také vezme jednu nebo více svých figurek** a umístí je **do jedné oblasti** na herním plánu. Takto pokračujte, dokud všichni neumístíte všechny své figurky na herní plán.

Poznámka: *Iste-li na tahu a zbývají-li vám stále nějaké neumístěné figurky i oblasti, kam ještě můžete pokládat, musíte alespoň jednu figurku umístit, není dovoleno tah vynechat.*

U většiny oblastí je počet figurek, které sem lze celkem umístit, omezen. Políčka pro figurky jsou u takových oblastí naznačena pomocí těchto kroužků . Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je oblast **loviště**.



Pozor: Do oblastí **loviště** a těžby surovin (oblasti **les**, **jíloviště**, **kamenolom** a **řeka**) smíte v jednom kole umístit své figurky jen jednou. Jakmile do těchto oblastí svou figurku či figurky umístíte, v následujících tazích téhož kola je do téže oblasti již umístit nesmíte, i kdyby některá políčka pro figurky ještě zůstávala neobsazená.


Přehled oblastí

LOVIŠTĚ 

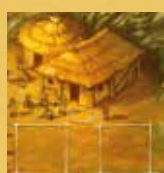
VESNICE zahrnuje oblasti výrobce nástrojů, chýše a pole.

BUDOVY (počet polí dle počtu hráčů)



TĚŽBA SUROVIN (4 oblasti): les, jíloviště, kamenolom a řeka 

CIVILIZAČNÍ KARTY (4 pole)

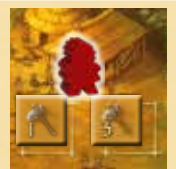


VESNICE

VÝROBCE NÁSTROJŮ (1 políčko pro figurky)

Rozhodnete-li se pro tuto oblast, musíte sem umístit **právě 1 figurku**.

Příklad: Červený umístí 1 figurku do oblasti **výrobce nástrojů**, tím je celá tato oblast do konce kola obsazena.





CHÝŠE (2 políčka pro figurky)

Zvolíte-li tuto oblast, musíte sem umístit **právě dvě své figurky** (nejednou v jednom tahu).

Příklad: **Červený** umístí 2 figurky do oblasti **chýše**, tím je tato oblast pro toto kolo obsazena.



POLE (1 políčko pro figurky)

Sem je možné umístit **právě jednu figurku**.

Příklad: **Červený** umístí 1 figurku na **jediné políčko** v oblasti **pole**, čímž je oblast pole pro toto kolo obsazena.



LOVIŠTĚ (neomezený počet figurek)

V této oblasti nejsou vyznačena žádná políčka pro figurky – jejich počet zde není omezen (vejdou se sem figurky všech hráčů). Připomínáme však, že sem každý hráč smí umístit své figurky nejvýše jednou za kolo.

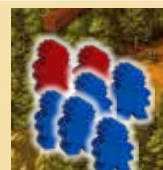
Příklad: **Červený** umístí 4 figurky do oblasti **loviště**. Později v tomto kole sem umístí 2 své figurky i **zelený**. Do konce kola sem již tito hráči další lovce vyslat nemohou, ale **modrý** a **žlutý** ano.



SUROVINY (4 oblasti po 7 políčkách)

Ve hře jsou 4 místa pro získání surovin: les (dřevo), jíloviště (jíl), kamenolom (kámen) a řeka (zlato).

Příklad: **Červený** umístí 2 figurky do lesa. **Modrý** umístí 5 figurek do lesa. Tímto je celá tato oblast obsazena.



Pro tyto oblasti platí

stejná pravidla jako pro loviště, ale **počet políček pro figurky v každé oblasti je omezen na 7**. V menším počtu hráčů než 4 zde platí další omezení (viz str. 10).



CIVILIZAČNÍ KARTY

(každá karta = 1 volné políčko)

Karty lze obsazovat v libovolném pořadí, **v jednom tahu smíte obsadit jen jednu kartu**, ale v příštím tahu můžete obsadit další kartu, je-li ještě nějaká volná.

Příklad: **Červený** umístí 1 figurku na jednu z civilizačních karet. Tato karta je obsazena, ale ostatní karty jsou stále volné a mohou být později obsazeny kýmkoli včetně **červeného** hráče.



BUDOVY

(každá destička = 1 volné políčko pro figurky)

Pro obsazování destiček budov platí **stejná pravidla** jako pro civilizační karty.

Příklad: **Červený** umístí 1 svoji figurku na jednu z destiček budov. Tato destička je obsazena, ale ostatní destičky jsou stále volné a mohou být později obsazeny kýmkoli včetně **červeného** hráče.



Příklad jednoho kola umísťování figurek:



Červený umístí 1 figurku na tuto **civilizační kartu**.



Modrý umístí 5 figurek do oblasti **loviště**.



Zelený umístí 2 figurky do oblasti **chýše**.



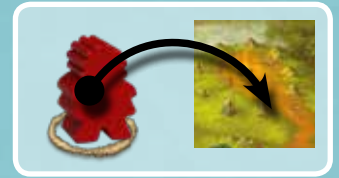
Žlutý umístí 1 figurku na tuto **destičku budovy**.

Poznámka: Vzhledem k tomu, že v jednom tahu je možné na herní plán umístit jednu nebo více figurek, může být někdo hotov dříve než ostatní. Takového hráče ve zbytku této fáze přeskočte.

Nemůže-li žádný hráč umístit na herní plán žádnou další figurku, je tato fáze u konce a následuje **provedení akcí**.

2. Provedení akcí

Začínající hráč jako první postupně **provede akce všech svých figurek** na herním plánu. Poté je na řadě další hráč po směru hry, který také provede akce všech svých figurek, atd. **Pořadí provádění akcí si může příslušný hráč určit libovolně.** Po provedení akce si vezměte figurku či figurky zpět do své zásoby – postavte je na svou desku. Na konci této fáze budou mít všichni své figurky na svých deskách.



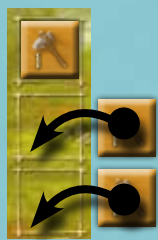
POPIS AKCÍ JEDNOTLIVÝCH OBLASTÍ



VÝROBCE NÁSTROJŮ

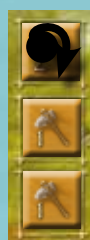
Provedením této akce získáte **1 nový nástroj**. Nástroj máte k dispozici až do konce hry. Pomocí nástrojů můžete zlepšit výsledky některých hodů kostkami (v oblastech loviště a těžby surovin (viz str. 7) a při vyhodnocování některých civilizačních karet (viz str. 12).

Když získáte svůj první nástroj, vezměte si **žeton s hodnotou 1** z herního plánu a položte ho na první pole pro žetony nástrojů na své desce hodnotou 1 vzhůru.



Když získáte druhý nástroj, vezměte si z herního plánu další žeton a položte ho opět **hodnotou 1 vzhůru**

na druhé pole pro žetony nástrojů na své desce.



Jakmile máte obsazena všechna tři pole pro žetony nástrojů na své desce a získáte další nástroj, otočte první žeton nástroje na své desce **hodnotou 2 vzhůru**.



Máte-li všechna pole na své desce obsazena žetony hodnotou 2 a získáte další nástroj, vyměňte první žeton za žeton s **hodnotami 3/4** a položte jej **hodnotou 3 vzhůru** na svou desku. Takto pokračujte dále.

Příklad: Červený získá svůj první nástroj.



Máte-li všechna pole obsazena žetony hodnotou 4 nahoru, žádný další nástroj nemůžete získat.

CHÝŠE



Provedením této akce se váš kmen rozrostle o nového člena – vezměte si ze společné zásoby jednu novou svou figurku (zbyvá-li nějaká). V následujících kolech tak budete mít k dispozici o figurku více.

Příklad: Červený si vezme jednu novou figurku ze společné zásoby a spolu s dvěma figurkami z oblasti chýše ji postaví na svou desku.



POLE

Při této akci posunete svou figurku **na počítadle obilí o 1 pole nahoru**. Obilí vám pomáhá nakrmit váš kmen (viz odstavec **Krmení kmene** na str. 8). Pokud již vaše figurka stojí na nejvyšším stupni č. 10, akce **pole** pro vás nemá žádný efekt.



LOVIŠTĚ

Za každou svoji figurku, kterou jste umístili do oblasti loviště, si vezměte 1 kostku a všemi těmito kostkami najednou hoďte. K výsledku hodu můžete přidat hodnoty libovolného počtu svých nástrojů (podrobnosti viz rámeček na následující straně).



Výsledek hodu (případně zvýšený díky nástrojům) vydělíte 2 (zaokrouhlujte dolů), výsledný podíl udává, kolik jídla dostanete.

Ve své zásobě můžete mít neomezené množství jídla. K čemu je dobré se dozvíte v odstavci **Krmení kmene** na str. 8.

Příklad: Červený si vezme 5 kostek (za 5 figurek) a padne mu celkem 14. Nepoužije nástroj a z banku obdrží žetony jídla v hodnotě 7.





TĚŽBA SUROVIN

V lese můžete získat dřevo, na jílovišti jíl , v kamenolomu kámen a na řece zlato .

Postup je stejný jako v oblasti **loviště** – za každou figurku dostanete jednu kostku, kterými najednou hodíte. Hod lze opět upravit pomocí nástrojů.

Ceny surovin však jsou vyšší (výsledek dělení vždy zaokrouhluje dolů):



Les: Počet získaných dřev zjistíte, když výsledek hodu **vydělíte 3**.



Jíloviště: Zisk jílu udává výsledek hodu **dělený 4**.



Kamenolom: Získáváte kamení v počtu výsledek hodu **dělený 5**.



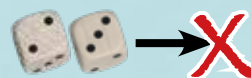
Řeka: Zlato je nejdražší, výsledek hodu se **dělí 6**.

Ve své zásobě můžete přechovávat neomezený počet surovin libovolného druhu. Ani jejich počet ve hře není omezen – pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu (např. gumové medvídky).

Příklad: **Červený** hází 3 kostkami (za 3 figurky v lese) a padne mu 10. Vezme si z obecné zásoby na herním plánu 3 dřeva.



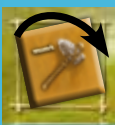
Příklad: **Červenému** padne na dvou kostkách (za 2 figurky na řece) celkem 5. Zlato nedostane, protože výsledek po dělení 6 je 0.



POUŽITÍ NÁSTROJŮ

Pomocí nástrojů lze vylepšit výsledky hodu kostkami. Při tom platí následující zásady:

- Každý nástroj lze využít nejvýše **1 × za kolo**.
- Každý nástroj je třeba **využít úplně** – jeho hodnotu nelze dělit mezi více hodů.
- Při jednom hodu je možné využít **libovolného množství** nástrojů.
- Nástroj lze využít vždy jen **s figurkami**, nikdy samostatně.



Chcete-li, můžete použít nástroj znázornit tak, že jeho žeton na své desce otočíte o 90° (po dokončení **fáze krmení kmene** opět natočte všechny nástroje do původní polohy).

Příklad loviště: Červený hodí dvěma kostkami (za 2 figurky) a padne mu celkem 5. Použije jeden nástroj hodnoty 1 a jeden hodnoty 2. Výsledek hodu h tím zvýší na 8 a získá 4 jídla.



Příklad jíloviště: **Červenému** padlo na dvou kostkách (za 2 figurky na jílovišti) celkem 8. Použije dva nástroje hodnoty 2. Výsledek hodu tím zvýší na 12 a získá 3 jíly.



CIVILIZAČNÍ KARTY

Záhlaví oblasti civilizačních karet na herním plánu udává cenu pořízení karty.

Symbol udává jednu **surovinu libovolného druhu**.

Pozor: Jídlo se za surovinu **nepovažuje!**

Karta nejvíce vpravo stojí **1 surovinu**, karta o políčko vlevo 2 atd.

Uvedenou cenu za pořízení karty musíte uhradit odhobením surovin ze své zásoby (vraťte je zpět do obecné zásoby). Vždy můžete volit **libovolnou kombinaci surovin**.

Jakmile kartu získáte, proved'te nejprve její **okamžitý efekt** vyznačený v horní části (výjimky viz str. 12), poté si kartu položte na vyhrazené místo na své desce **lícem dolů** (na své karty se můžete kdykoli dívat). Symboly v dolní části mají význam při závěrečném vyhodnocení. **Podrobný popis všech karet viz str. 11 a 12.**

Nemáte-li dost surovin na zaplacení karty nebo nechcete-li je zaplatit, vezměte si jen zpět svou figurku z herního plánu, karta zůstane ležet do dalšího kola.



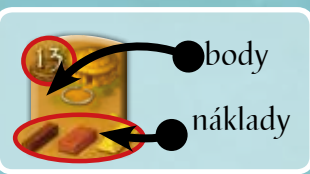
Příklad: **Červený** obsadil svou figurkou tuto kartu. Vezme si ji, posune svou figurku na počítadle obilí o 1 pole nahoru a poté kartu uloží lícem dolů na svou desku.





BUDOVY

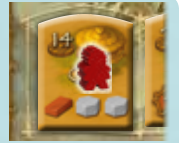
Rovněž s pořízením budov jsou spojeny **náklady** – konkrétní suroviny jsou uvedeny na každé destičce dole. Za pořízenou budovu hned získáte **body** uvedené vlevo nahoře – posuňte o tento počet políček svou figurku po počítadle bodů. **Popis všech budov viz str. 11.**



Získanou destičku budovy položte na vyznačené místo na své desce. Získáte-li jich více než 5, uložte je vhodným způsobem přes sebe, počet budov, které můžete získat, není omezen.

Poté otočte novou destičku budovy z příslušného sloupečku, odkud jste destičku odebrali. Pokud žádná další ve sloupečku není, **nastává po dokončení aktuálního kola konec hry** (viz **Konec hry** na str. 9). Nechcete-li nebo nemůžete-li uhradit požadované náklady, vezměte si figurku zpět a destičku nechte ležet do dalšího kola.

Příklad: Červený si chce koupit tuto budovu. Zaplatí ze své zásoby zpět na herní plán 1 jílo a 2 kameny, destičku si vezme a získá 14 bodů.



3. Krmení kmene

Poté co si všichni hráči vzali zpět z herního plánu všechny své figurky, musíte nakrmit své kmene. Za každou svoji **figurku** musí každý hráč v tuto chvíli zaplatit **1 jídlo**.

POČÍTADLO OBIÍ

Každý hráč si nejdříve vezme ze zásoby počet jídel odpovídající jeho pozici na **počítadle obilí**. Poté každý odhodí ze své zásoby do banku tolik jídel, kolik má aktuálně figurek.

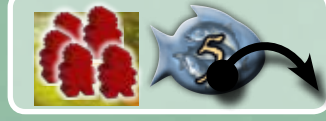
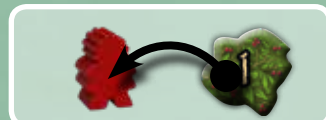
NEDOSTATEK JÍDLA

Nemáte-li dost jídla, abyste nakrmili celý svůj kmen, musíte zaplatit všechno své zbývající jídlo a každé chybějící jídlo můžete nahradit jednou libovolnou surovinou ze své zásoby.

HLAD

Nemůžete-li nebo nechcete-li nahradit chybějící jídlo surovinami, **ztratíte 10 bodů** bez ohledu na to, kolik členů vašeho kmene hladovělo (o všechno jídlo však přijdete v každém případě) – posuňte svou figurku na počítadle bodů o 10 polí zpět. Můžete se dostat i do mínusu!

Po dohrání fáze krmení kmene je u konce i celé kolo.

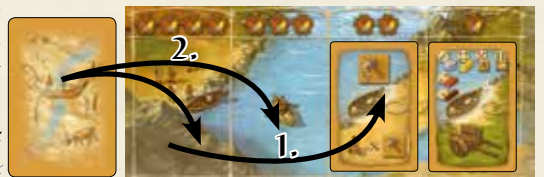


Nové kolo



- Přesuňte **figurku začínajícího hráče** k následujícímu hráči po směru hry.
- **Civilizační karty**, které zbyly na herním plánu, posuňte doprava a na uvolněná pole vyložte nové karty z balíčku. Není-li jich dost k dispozici, je hra u konce, viz dále.
- Pokud jste **žetony použitých nástrojů** otáčeli, natočte je zpět do výchozí pozice.
- Nové kolo začíná opět fází **Umísťování figurek na herní plán** v pořadí od nového začínajícího hráče, viz str. 4.

Příklad: V předchozím kole hráči koupili karty z druhého a třetího pole. Kartu na prvním poli nechte ležet. Kartu ze čtvrtého pole přesuňte na druhé pole. Poté doplňte karty z balíčku na dvě volná pole (třetí a čtvrté).



Konec hry





Hra může skončit kterýmkoli z těchto dvou způsobů:

1. Na začátku nového kola **není v balíčku dost civilizačních karet**, aby mohly být doplněny na všechna volná pole. Nové kolo se již hrát nebude, hra okamžitě končí. Kdykoli během hry můžete přepočítat, kolik karet ještě v balíčku zbývá.
2. V průběhu **fáze provádění akcí** je spotřebován některý sloupeček destiček budov. V tomto případě hra končí, až se právě probíhající kolo dohraje do konce, včetně **fáze krmení kmene**.

Závěrečné vyhodnocení a určení vítěze

Při závěrečném vyhodnocení se počítají body za pořízené **civilizační karty** (dolní část).

Přehled karet viz str. 11 a 12.

Kromě toho získáte za každou **zbylou surovinu** bez ohledu na její druh (, , , ) **1 bod**.

ZELENÉ CIVILIZAČNÍ KARTY

Ve hře je celkem 16 civilizačních karet se zeleným pozadím, na nichž je vyznačeno **8 různých symbolů kulturního rozvoje** (každý symbol se vyskytuje na 2 kartách).



léčitelství



sochařství



hudba



písmo



časomíra



hrnčičství



kolo



tkalcovství



Získané karty uspořádejte do sad tak, aby **v každé sadě byla každá karta různá** (můžete mít maximálně dvě sady). Počet karet v každé sadě umocníte na druhou, výsledek udává počet získaných bodů.

Příklad: Červený

kartu se symbolem hrnčičství dvakrát a další čtyři karty s unikátními symboly. Má tedy dvě sady symbolů a dostane $5^2 = 25$ bodů za první sadu a $1^2 = 1$ bod za druhou sadu (o jedné kartě), celkem **26 bodů**.



ŽLUTÉ CIVILIZAČNÍ KARTY

Ve hře se vyskytuje **20 karet se žlutým (okrovým, chcete-li) pozadím**, po 5 kartách 4 různých druhů.



Vlevo je uveden symbol jedné nebo více **postaviček** (představují řemeslníky 4 druhů, *rolníka, stavitele chýší, šamana a výrobce nástrojů*) a vpravo jeden ze čtyř herních prvků.

U každého druhu sečtete všechny **postavičky** na vašich získaných kartách a vynásobte tento součet množstvím odpovídajícího herního prvku, který se vám během partie podařilo nashromáždit (viz příklady).



Počet rolníků se násobí pozicí na počítadle obilí.



Počet stavitelů se násobí počtem získaných destiček budov.

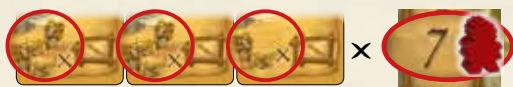


Počet šamanů vynásobte počtem svých figurek.

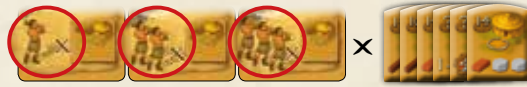


Počet výrobců nástrojů vynásobte celkovou hodnotou všech svých nástrojů.

Příklad: Červený sečte všechny **rolníky** na svých kartách (tj. 5) a vynásobí je svou pozicí na **počítadle obilí** (7). Získá tedy $5 \times 7 = 35$ bodů.



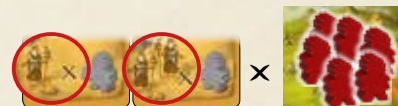
Příklad: Červený sečte své **stavitele chýší** (6) a vynásobí je počtem získaných **destiček budov**. Získá tím $6 \times 6 = 36$ bodů a posune svou figurku na počítadle bodů o 36 políček.



Příklad: Červený sečte postavičky **výrobců nástrojů** (3) a vynásobí je **celkovou hodnotou svých nástrojů** (také 3). Získá tedy $3 \times 3 = 9$ bodů.



Příklad: Červený sečte své **šamany** (3) a vynásobí je **počtem svých figurek**: $3 \times 6 = 18$. Získá tedy 18 bodů.



VÍTĚZ HRY

Hráč, jemuž se podařilo získat celkem nejvíce bodů, se stane vítězem hry!

SHODA V POČTU BODŮ

V případě shody sečtete svůj stav na **počítadle obilí**, hodnotu svých **nástrojů** a své **figurky**. Hráč s vyšším součtem všech těchto prvků dohromady (z těch, kteří mají shodný celkový počet bodů) vítězí.

Trvá-li stále shoda, končí partie remízou.

Hra ve dvou a třech hráčích

V tomto počtu hráčů dochází k následujícím změnám pravidel:

3 HRÁČI

- V každém kole lze obsadit **pouze 2 místa** ve vesnici (tj. z trojice *výrobce nástrojů, chýše a pole*). Jsou-li dvě z těchto oblastí (může to být libovolná dvojice) obsazeny, není možné zbylou oblast ve vesnici obsadit.
- Do každé z oblastí těžby surovin (les, jíloviště, kamenolom a řeku) lze umístit figurky **maximálně 2 různých hráčů**. *Pokud tedy například v lese mají svoje figurky již oba vaši soupeři, nesmíte do této oblasti svoje figurky umísťovat, i kdyby zde zbývala ještě volná políčka pro figurky.*

2 HRÁČI

- Opět lze obsadit jen 2 místa ve vesnici jako při hře ve třech (viz výše).
- Do každé z oblastí těžby surovin (les, jíloviště, kamenolom a řeku) smí umístit figurky **jen jediný hráč**. *Má-li například v kamenolomu svou figurku či figurky soupeř, vy sem svoje figurky už umísťovat nesmíte.d.*

Taktické tipy

- Nepodceňujte civilizační karty. Kromě okamžitého zisku surovin, jídla apod. vám mohou přinést mnoho bodů při závěrečném vyhodnocení. Civilizační karta s náklady 1 suroviny stojí za to prakticky **vždy**.
- Nová figurka, pokrok na počítadle obilí a nástroje jsou velmi vítané, protože zůstávají k dispozici až do konce hry.
- Sbírejte civilizační karty s ohledem na závěrečné vyhodnocení. Příliš široký záběr obvykle znamená, že účinek není tak silný. *Pokud se například rozhodnete sledovat strategii s mnoha figurkami, budete potřebovat je živit. Bude-li se vám dařit, budete mít na konci hodně figurek a dosáhnete vysoké hodnoty na počítadle obilí. Zaměřte se proto na civilizační karty s postavkami rolníků a šamanů. Analogická rada platí pochopitelně pro jiné strategie.*
- Nerozpakujte se blokovat soupeřům přístup k „levným“ surovinám, aby byli nuceni platit civilizační karty surovinami dražšími.
- Svůj tah si pečlivě plánujte. Dobře si rozmyslete pořadí provádění svých akcí. *Máte-li např. svou figurku na kartě přinášející jednorázový nástroj, vezměte si tuto kartu dříve, než začnete provádět akci získání kamení v kamenolomu. Tam se vám nový nástroj může hodit.*
- Neváhejte ani obsadit svou figurkou destičku budovy ve sloupečku, kde jich zbývá málo nebo žádná, i když nemáte zájem, aby hra brzy končila. Budovu koupit nemusíte a destička na herním plánu zůstane do dalšího kola.



© 2009, 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

MINDOK

Český překlad: Karel Vlasák

Grafická sazba: Michal Stárek

Výhradní distributor pro ČR:

Výhradní distribútor pre SR:

MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10

Nápady, minirozšíření a spoustu dalšího
najdete v němčině na: www.cundco.de

mindok.cz

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

Je-li s Vaší hrou něco v nepořádku, prosíme, ozvěte se nám: info@mindok.cz nebo tel. (+420) 272 656 610.

Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.

Přehled budov a civilizačních karet

Budovy

Ve hře se vyskytují dva typy budov:

- **Budovy s pevnou bodovou hodnotou** (odpovídá hodnotě vyznačených surovin)



• Bodová hodnota (zde 10 bodů).

• Náklady za pořízení budovy (zde 2 dřeva a 1 železo).



- **Budovy s proměnlivou bodovou hodnotou**

Bodová hodnota je dána hodnotou surovin, které použijete pro úhradu nákladů (viz obr.).



• Číslo udává, kolik surovin musíte odevzdat (zde 4 suroviny).

• Symboly v závorce udávají, kolika **přesně** druhů odevdané suroviny musejí být (zde právě 2 různé suroviny).



• Volba je na vás, musíte odevzdat **min. 1** a **max. 7** surovin.

• V tomto případě je počet různých druhů surovin libovolný.



Příklad: Červený odevzdá 3 kameny a 1 dřevo (celkem 4 suroviny 2 různých druhů).

Za to získá 18 bodů – kámen má bodovou hodnotu 5 a dřevo 3,

tedy $3 \times 5 + 1 \times 3 = 18$.



Civilizační karty

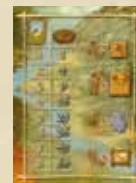
Všechny civilizační karty, které během hry získáte, si ukládejte lícem dolů na svou desku.

Všechny civilizační karty mají dvě části.



• Horní část představuje akci (obvykle získání určitého zdroje, bodů apod.), kterou provedete **ihned** při získání karty (většina karet), nebo **později** během hry v okamžiku dle své volby (výjimečné případy, viz níže).

• Dolní část karty se používá při **závěrečném vyhodnocení** a udává, jakým způsobem karta přináší body (viz dále a na str. 9 a 10).



HORNÍ ČÁST

V závorce je uveden celkový počet daných karet ve hře.

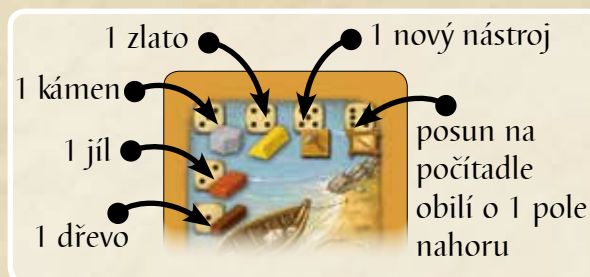
OKAMŽITÝ EFEKT



Trh surovin (10×)

Hráč, který kartu získal, hodí tolika kostkami, kolik celkem hraje hráčů. Kostky, tak jak padly, položí vedle karty. Pak si vybere jednu z těchto kostek a obdrží příslušný zdroj uvedený na kartě. Poté si vybere kostku (a obdrží příslušnou odměnu) další hráč po směru hry atd. Každý hráč si vybere právě jednu kostku. Jakmile jsou všechny odměny rozebrány, uloží kartu hráč, který si ji vybral, normálně lícem dolů mezi své získané civilizační karty na svou desku.

Pozor: Při tomto hodu kostkami nelze použít nástroje!



Příklad: Červený získal kartu **Trh surovin** a padlo mu (při hře ve 4 hráčích):



Rozhodne se pro nástroj. Vybere si kostku s číslem 5 a vezme si 1 nástroj.

Modrý si vybere kostku s číslem 6 a posune svoji figurku na počítadle obilí o jeden stupeň nahoru.

Zelený a žlutý si vezmou každý po 1 jílů.



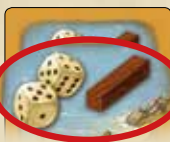
Jídlo (7×)

Vezměte si z banku jídlo v celkové uvedené hodnotě. Zde 4 jídla.



Suroviny (5×)

Získáte uvedenou surovinu z obecné zásoby (zde 1 zlato).



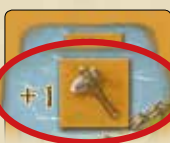
Těžba surovin (3×)

Hodte dvěma kostkami. Dostanete uvedené suroviny podle pravidel v oblasti těžba surovin. Tento hod se provádí bez ohledu na případné figurky v příslušné oblasti těžby na herním plánu. **Lze využít i nástrojů!**



Vítězné body (3×)

Získáte uvedený počet bodů (ihned adekvátně posuňte svou figurku na počítadle bodů).



Nový nástroj (1×)

Získáte nový nástroj dle obvyklých pravidel (viz. strana 6).



Obilí navíc (2×)

Posuňte svou figurku na počítadle obilí o 1 pole nahoru.



Civilizační karta (1×)

Vezměte si horní kartu z balíčku civilizačních karet a uložte ji na svou desku, aniž byste ji ukazovali spoluhráčům. Použijete ji jen jako kartu navíc pro závěrečné vyhodnocení, **efekt horní části karty se neprovádí.**

KARTY S ODLOŽENÝM EFEKTEM



Jednorázový nástroj (3×)

Tuto kartu vyložte lícem nahoru vedle své desky. Kdykoli v pozdějším průběhu hry ji můžete jednorázově použít jako obvyklý nástroj uvedené hodnoty. Teprve poté kartu uložte na svou desku lícem dolů. Tím tento nástroj ztratíte – nelze jej použít opakovaně.



2 libovolné suroviny (1×)

Také tato karta se vykládá vedle desky hráče lícem nahoru. Kdykoli později si můžete z obecné zásoby vzít jednorázově 2 libovolné suroviny. Efekt nelze dělit a suroviny mohou být stejné nebo různé. Poté kartu uložte na svou desku jako obvykle.

DOLNÍ ČÁST



Zelené karty (16×)

Ve hře se vyskytuje 8 různých symbolů kulturního rozvoje, každý na dvou kartách.

Ze získaných karet vytváříte **sady obsahující karty s různými symboly**. Můžete tedy vytvořit maximálně 2 sady. Získané body vypočítáte tak, že počet karet v každé sadě umocníte na druhou. *Podrobnosti viz str. 9.*



Žluté karty (20×)

Ve hře existují karty s **postavičkami 4 různých druhů**, každému druhu odpovídá jiný herní prvek.

Při závěrečném vyhodnocení vynásobte **počet shromážděných postaviček** vaší **dosaženou hodnotou uvedeného herního prvku**. *Podrobnosti viz str. 10.*

