



Prehľad civilizačných kariet


Karty, ktoré v priebehu hry nazbierate, dávajte lícom nadol na miesto pre karty na svojej doske hráča. Všetky karty sú rozdelené na dve časti.

 Horná časť ukazuje okamžitý zisk hráča vo chvíli, keď si kartu berie.


 Spodná časť ukazuje zisk hráča pri záverečnom vyhodnotení.

Spodná časť – zelené alebo pieskové pozadie, zisk na konci hry

Karty so zeleným pozadím

 16 kariet so zeleným pozadím, na nich 8 rôznych symbolov, každý dvakrát - liečiteľstvo, umenie, písmo, hrnčiarstvo, slnečné hodiny, koleso, hudba, škáľstvo. Pri záverečnom vyhodnotení spočítajte počet rôznych symbolov, ktoré ste nazbierali a vynásobte toto číslo nom samotným.

Príklad: *Hráč má 5 kariet s piatimi rôznymi symbolmi, za tie dostane 25 bodov (5x5=25). Navyše má ešte jeden symbol hrnčiarstva, za ten dostane 1 bod (1x1=1), spolu teda 26 bodov.*

 **Karty s pieskovým pozadím:** vid' Počítanie bodov a určenie víťaza
10 kariet s pieskovým pozadím.

Horná časť – okamžitý zisk v priebehu hry

Tieto efekty sa vykonajú okamžite, keď hráč kartu získa.



Trh (10 kariet)

Hráč, ktorý kartu získal, ihneď hodí toľkými kockami, koľko spolu hrá hráčov. Kocky, tak ako padli, položí vedľa karty. Počínajúc hráčom, ktorý kartu získal, si každý hráč vyberie jednu z týchto kociek a získa výhodu na základe čísla, ktoré na tejto kocke padlo. Potom si vyberie kocku ďalší hráč v smere hry a potom, postupne, ďalší hráči. Každý hráč si vyberie práve jednu kocku. Keď si všetci hráči vyberú, položí si hráč, ktorý kartu získal, túto kartu na svoju dosku hráča k ostatným, skôr získaným, kartám.

Tento hod nemôže byť zvyšovaný pomocou nástrojov.



Jedlo (7 kariet)

Hráč si okamžite vezme zobrazený počet jedál zo spoločnej zásoby.



Suroviny (5 kariet)

Hráč si okamžite vezme suroviny zobrazené na karte zo spoločnej zásoby.



Ťažba surovín (3 karty)

Hráč hodí dvomi kockami na ťažbu zobrazenej suroviny, teda rovnako ako by na miesto ťažby tejto suroviny poslal 2 figúrky. Tento hod sa hádže vždy samostatne, aj ak má hráč v tomto kole na mieste príslušnej suroviny nejaké figúrky. Tento hod môže byť zvýšený pomocou nástrojov.

Príklad: Hráč získa kartu na obrázku. Hodí dvomi kockami a za každé tri body, ktoré mu na kockách padnú, si vezme 1 drevo.



Vítané body (3 karty)

Hráč ihneď posunie svoju značku na počítadle bodov o 3 body.



Nový nástroj (1 karta)

Hráč ihneď dostane 1 nový nástroj (rovnako ako u výrobcu nástrojov).



Obilie navyše (2 karty)

Hráč ihneď posunie svoju značku o 1 stupeň nahor na počítadle obilia (rovnako ako na poli).



Karta navyše pre záverečné vyhodnotenie (1 karta)

Hráč si ihneď vezme hornú kartu z balíčka civilizačných kariet, pozrie si ju a dá si ju na svoju dosku hráča, k ostatným, skôr získaným kartám. Pri záverečnom vyhodnotení sa mu za efekt tejto karty bežným spôsobom započítajú body. Okamžitý efekt (horná časť karty) v tomto prípade ignorujte.

Nasledujúce karty môže hráč využiť ihneď, alebo kedykoľvek v ďalšom priebehu hry.



Nástroj na jednorazové použitie

Hráč si túto kartu položí lícom nahor vedľa svojej dosky hráča. V ďalšom priebehu hry môže raz pomocou tohto nástroja zvýšiť jeden zo svojich hodov (rovnako ako bežným nástrojom). Ihneď potom položí túto kartu na svoju dosku hráča k ostatným, skôr získaným, kartám.



2 ľubovoľné suroviny

Hráč si túto kartu položí lícom nahor vedľa svojej dosky hráča. Kedykoľvek v ďalšom priebehu hry si môže vziať 2 ľubovoľné suroviny (rovnaké alebo rôzne). Ihneď potom položí túto kartu na svoju dosku hráča k ostatným, skôr získaným, kartám.

Taktické tipy

- Kľúčovým faktorom v hre je jedlo. Hlavne na začiatku hry sa vždy vyplatí posunúť svoju značku na počítadle obilia, ak na to máte príležitosť. V ďalšom priebehu hry vám to ušetrí niekoľko figúrok, ktoré by ste museli vyslať na lov.

- Nepodceňujte zbieranie civilizačných kariet. V hre sa vám môžu veľmi vyplatíť. Karty prinášajú jednak veľmi cenné okamžité zisky a aj množstvo bodov na konci hry. Získať kartu za 1 surovinu sa vyplatí vo veľkej väčšine prípadov.

- Zladte vývoj vášho kmeňa s kartami, ktoré získavate. Ak máte napríklad body za budovy, vyplatí sa vám stavať viac lacnejších budov. Ak máte veľmi početný kmeň, určite sa vyplatí zbierať karty, ktoré vám na konci hry prinesú body za počet figúrok. Na uživenie početnejšieho kmeňa budete väčšinou potrebovať i pomerne veľa obilia, môžu sa vám teda oplatiť i karty, ktoré vám prinesú body za obilie.

- Drevo je najlacnejšou surovinou, je teda najlepšie platiť za karty drevom. Môže byť dobré udržiavať si stále nejakú zásobu dreva. Ak žiadne drevo nemáte a chcete kupovať karty, je dobré dať si pozor, aby vám spoluhráč les nezablokovali.

- V priebehu fázy vyhodnocovania akcií si v niektorých chvíľach môžete pomôcť poradím týchto akcií. Napríklad najprv kúpiť kartu s jednorazovým nástrojom, ktorý potom môžete ihneď použiť pri ťažbe niektorej suroviny. Väčšinou ale nie je problém zachovať vyhodnocovanie akcií v tom poradí, v akom sú v pravidlách popísané.

- Ak ostáva v niektorom z balíčkov budov už iba posledná kartička a vy nechcete, aby hra v tejto chvíli skončila, môžete túto budovu obsadiť a potom neposlať. Hra sa tým, že nedôjdu karty, ani iný balíček budov, o kolo predlži.

DOBA KAMENNÁ

pre 2 – 4 hráčov od 10 rokov na 60 – 90 minút

Hrací materiál:

- 1 hrací plán
- 4 dosky hráčov
- 58 drevených žetónov surovín (20x drevo, 16x íl, 12x kameň, 10 zlatých tehál)
- 40 drevených figúrok (10 v každej z štyroch farieb)
- 8 drevených značiek v dvoch veľkostiach (kocky, po dvoch v každej zo 4 farieb)
- 53 žetónov jedla (v hodnotách 1, 2, 5, 10)
- 28 kartičiek budov
- 18 žetónov nástrojov
- 1 figúrka začínajúceho hráča
- 36 civilizačných kariet
- 7 kociek
- 1 kožený pohár na kocky
- 1 prehľad kariet

Príprava hry:

1. **Položte hrací plán do stredu stola.**
2. **Žetóny jedla** roztriedte podľa hodnôt a umiestnite ich na **územie lovu** (vľavo hore na hracom pláne)
3. 20 **žetónov dreva** umiestnite na **les**.
4. **16 žetónov ílu** umiestnite na **hlinisko**.
5. **12 žetónov kameňa** umiestnite na **kameňolom**.
6. **10 žetónov zlata** umiestnite na **rieku**.
7. **Žetóny nástrojov** roztriedte na hodnoty 1/2 a 3/4 a umiestnite na príslušné polia pri **výrobcovi nástrojov**.
8. **Civilizačné karty** zamiešajte a balíček položte lícom nadol vedľa hracieho plánu. **Štyri horné karty** z balíčka umiestnite lícom nahor na **štyri miesta pre karty**.
9. **Kartičky budov** zamiešajte a náhodne rozdeľte do **štyroch balíčkov** po siedmich kartičkách. Pre hru štyroch hráčov umiestnite lícom nahor **na hrací plán** všetky 4 balíčky, pre hru troch hráčov 3 balíčky a pre hru dvoch hráčov 2 balíčky (zvyšné balíčky vrátite späť do skatule).
10. Každý si vyberte svoju farbu. Umiestnite svoju **menšiu značku na počítadlo obilia** (vľavo dole na hracom pláne) a svoju **väčšiu značku na počítadlo bodov** (vľavo hore na hracom pláne).
11. Každý si vezmite jednu **dosku hráča**, **5 figúrok** svojej farby a **žetóny jedla v celkovej hodnote 12** (napríklad 5, 5, 1, 1). Doska hráča slúži ako prehľad hry a taktiež ako miesto pre kladenie hracieho materiálu v priebehu hry. **12. Zvyšné figúrky** (5 z každej farby) umiestnite vedľa hracieho plánu do **spoločnej zásoby**. K nim umiestnite **pohár a 7 kociek**.
13. **Najmladší hráč si vezme figúrku začínajúceho hráča** a môže začať hru (viď strana 4).

Prehľad hry

Očítate sa na chvíľu v dobe kamennej. V čase, keď sa ľudská civilizácia pomaly začína rozvíjať. Vedte svoj kmeň pravekých ľudí v tomto nelahkom čase, keď je veľkou potrebou pre celý kmeň zaoberať jedlo. Môžete buď vyraziť na lov, alebo začať obrábať prvé polia a pestovať na nich obilie. Taktiež treba ťažiť suroviny, aby bolo možné stavať chatrče, v ktorých bude váš kmeň bývať. Okrem toho sa rozvíja i obchod, náboženstvo a ďalšie oblasti civilizačného vývoja.

Vašou úlohou je previesť svoj kmeň cez rôzne úskalia tejto nelahkej doby, rozvinúť ho v rôznych oblastiach, a nezaostať vo vývoji za ostatnými kmeňmi. Nájdite si svoju cestu dobou kamennou.


Priebeh hry

Hra sa hrá v kolách. Každé kolo hry sa skladá z troch fáz, ktoré

vždy prebiehajú v nasledujúcom poradí:

1. Umiestňovanie figúrok na hrací plán
2. Vyhodnotenie akcií
3. Nakŕmenie kmeňa

1. Umiestňovanie figúrok na hrací plán

Začínajúci hráč vezme **jednu, alebo viac svojich figúrok** a umiestni ich na **jedno miesto** na hracom pláne. Po ňom nasleduje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, ktorý taktiež vezme jednu, alebo viac svojich figúrok a umiestni ich na jedno miesto na hracom pláne. Týmto spôsobom prebieha hra dookola do tej doby, kým všetci hráči umiestnia všetky svoje figúrky. Počet krúžkov  na jednotlivých miestach na hracom pláne znamená počet figúrok, ktoré môžu byť na toto miesto celkovo umiestnené. Vždy, keď je hráč na ťahu, musí aspoň jednu figúrku umiestniť, nie je dovolené vynechať ťah. Taktiež nie je dovolené, aby rovnaký hráč umiestnil figúrky na miesto, na ktoré už v predchádzajúcom priebehu kola jednu alebo viac svojich figúrok umiestnil. Jedinou výnimkou z tohto pravidla je miesto „lov“, kam je vždy možné umiestniť zvyšné figúrky.

Jednotlivé miesta na hracom pláne:

Výrobca nástrojov

Iba 1 figúrka jediného hráča

Príklad: *Modrý umiestnil 1 figúrku na výrobcu nástrojov, tým je toto miesto obsadené.*

Chatrč

Iba 2 figúrky jediného hráča

Príklad: *Modrý umiestnil 2 figúrky na chatrč, tým je toto miesto obsadené (Vždy, keď si hráč vyberie chatrč, musí umiestniť presne 2 figúrky).*

Pole

Iba 1 figúrka jediného hráča

Príklad: *Žltý umiestnil 1 figúrku na pole, tým je toto miesto obsadené.*

Lov

Jediné miesto, kam môže byť umiestnený ľubovoľný počet figúrok všetkých hráčov.

Les, hlinisko, kameňolom a rieka

Na každom mieste ľubovoľný počet figúrok každého hráča, ale maximálne 7 figúrok celkom.

Príklad: *V lese sú už umiestnené 4 figúrky červeného hráča. Žltý tam umiestnil ďalšie 2 figúrky. Ostáva tam posledné voľné miesto. Modrý umiestnil do lesa 1 figúrku a tým je les pre toto kolo plne obsadený.*

Pre hlinisko, kameňolom a rieku platí to isté.

Civilizačné karty

Na každú kartu môže byť umiestnená práve 1 figúrka. Karty môžu byť obsadzované v ľubovoľnom poradí. Behom jedného svojho ťahu smie hráč umiestniť iba 1 figúrku na 1 kartu.

Príklad: *Červený umiestnil 1 figúrku na jednu z civilizačných kariet. Toto miesto je teraz obsadené.*

Ďalšie 3 civilizačné kar-ty sú stále voľné a môžu byť obsadené v ďalšom priebehu kola.

