

100000 ЛЕТ ДО НАШЕЙ ЭРЫ

Роскошь каменного века



Дополнение
к игре
«100000 лет
до нашей эры»






Увеличивает
количество игроков
до пяти



8795

10000 ДО НАШ

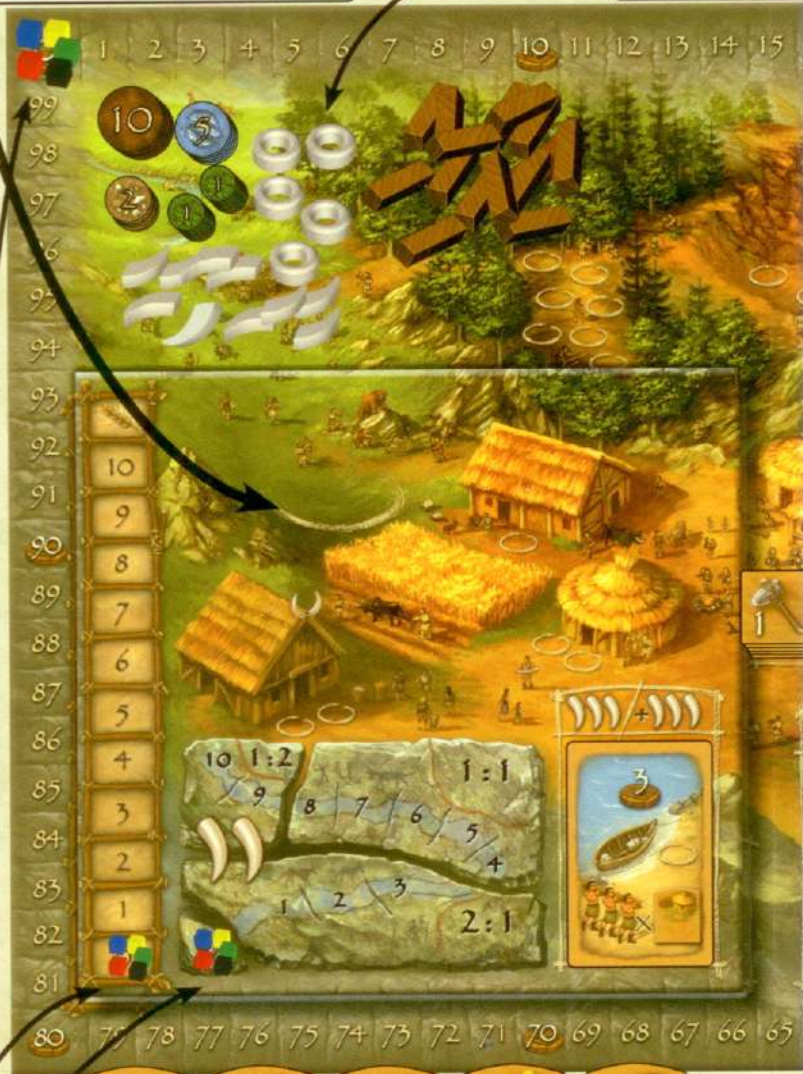
Состав игры:

- 1 игровое поле
- 1 карточка пятого игрока
- 10 фигурок людей
- 3 черных кубика
- 4 цветных кубика
- 10 фишек клыков (украшение)
- 5 фишек колец (украшение)
- 9 фишек новых жилищ 
- 6 фишек жилищ из предыдущего дополнения 
- 9 новых карточек цивилизации 
- 5 жетонов 100/200 очков

1. Положите **новое игровое поле** поверх поля из оригинальной игры, как показано на рисунке.


2. Положите **украшений (и 5 колец)** на **рядом с едой**

12-13. Не изменилось по сравнению с оригинальной игрой.



11. Каждый игрок получает свою карточку игрока, на которую он помещает **5 фигурок людей** своего цвета, **12 еды** и **1 клык**.

10. Каждый игрок выбирает цвет и ставит 3 кубика своего цвета на поле на нулевые позиции **шкалы подсчета очков** (большой кубик), **шкалы питания** и на поле торговца.

9. Смешайте **9 фишек новых жилищ**  со старыми и сформируйте по 7 жилищ в каждой. Выложите на поле столько стопок жилищ, сколько принимает участие в партии, и верните остальные в коробку.

10 ЛЕТ НОВОЙ ЭРЫ



2-5



10 +



60-90 мин.

фришки
10 клыков
поле охоты,

6 17 18 19 20 21 22 23



64 63 62 61 60 59 58 57

ируйте 5 стопок
иц, сколько игроков

3-7. Не изменилось по сравнению с оригинальной игрой.



Положите **жетоны 100/200** очков рядом с полем. Когда игрок набирает 100 очков, он получает этот жетон, когда игрок набирает 200 очков, он переворачивает этот жетон.



8. Замешайте **9 новых карточек цивилизации** в колоду оригинальных карточек и разместите ее рядом с полем. **5 верхних карт** (при любом количестве игроков) вскрыть и положить на **5 секторах** предназначенных для них.

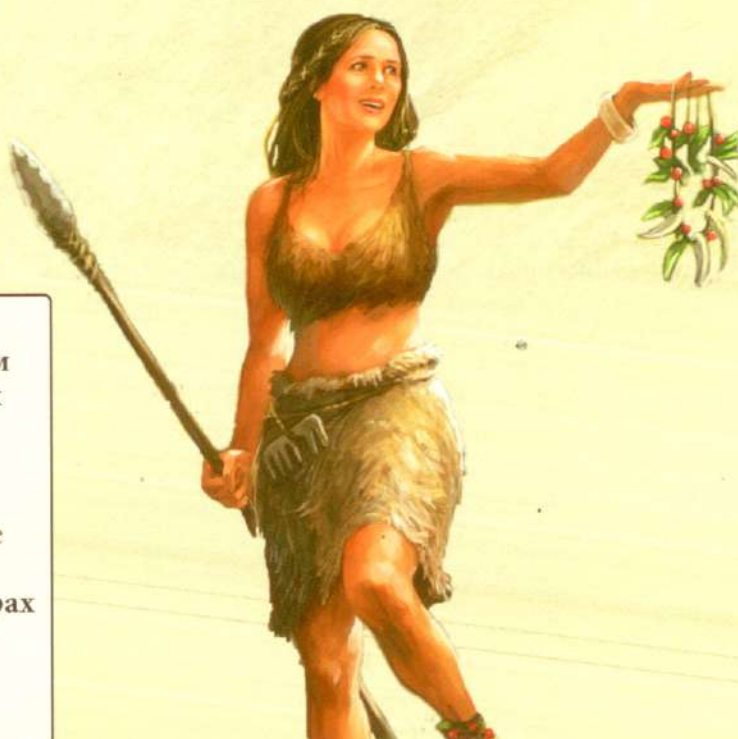
Роскошь каменного века

Потребовалось много месяцев, чтобы отстроить наше поселение. В это время силы были только на решение практических вопросов, у нас не было времени на красоты. Мы использовали свое время для сбора ресурсов, необходимых для строительства нашей деревни, поддержания запасов еды и прочего необходимого.

Но время перемен пришло. Мы стали видеть ценность украшений. Сперва мы использовали клыки убитых на охоте животных, которые вешали на шею. Но потом научились создавать гребни, кольца и браслеты.

Скоро и другие племена заинтересовались украшениями. И процесс торговли между племенами начался. Так появились первые торговцы.

А теперь идите и используйте новые возможности вместе со старыми, чтобы сделать вашу деревню успешной!



Что старого? Что нового?

ЧТО СТАРОГО?

Все правила оригинальной игры остались без изменений! Вам надо узнать только правила этого дополнения.



ЧТО НОВОГО?

Возможность играть впятером

В состав дополнения входит все необходимое для 5 игрока (карточка игрока, кубики и фигурки людей). Также осталась возможность играть вдвоем, втроем или вчетвером (см. Стр. 7).

1 клык =
1 украшение
1 кольцо =
3 украшения

Украшения

Появился новый ресурс – украшения. **Клыки**  считаются за 1 украшение. **Кольца**  считаются за 3 украшения. Игроки в любое время могут обменять 1 кольцо на 3 клыка и наоборот 3 клыка на 1 кольцо.



Пример: У игрока 1 кольцо и 2 клыка на его карточке. У него 5 украшений.

Игрокам потребуются украшения для покупок новых жилищ и карточек. Ресурсы можно менять на украшения, еще украшения приобретаются на охоте или в новом месте деревни – **лавке торговца**. Нет никаких ограничений на количество украшений. Если игровой запас закончен, используйте свои кольца, цепочки или прочие украшения, которые вам покажутся подходящими.

Украшение –
не ресурс и оно
не приносит
очков в конце игры

Украшения - не ресурсы и не еда! За них нельзя покупать карточки цивилизации или хижины, которые требует любой ресурс, а также ими не накормишь людей. И они не приносят очки в конце игры.



Новое игровое поле

Новое поле выкладывается на поле оригинальной игры. Его дополнительные возможности расписаны в том же порядке, как в правилах оригинальной игры, чтобы вам было легче ориентироваться.

1. Игроки ставят своих людей на игровое поле

Торговец:
2 фигурки
одного игрока
одновременно

Торговец (новое место в деревне)
Как и в оригинальных правилах игры, в хижину необходимо выставлять ровно 2 фигурки одного игрока.



Пример: Зеленый игрок поставил 2 фигурки на клетку лавки торговца. Другие игроки не могут ставить фигурки людей в лавке торговца, после того, как она занята.

Охота



Как и в оригинальных правилах, здесь каждый игрок может ставить любое количество фигурок.

Охота:
любое
количество
фигурок

Карточки цивилизации



Появилось дополнительное поле для карточек цивилизации (всего 5 полей для карточек). Как и в оригинальной игре, на одну карточку можно ставить только одну фигурку.

Пример: Красный игрок ставит 1 фигурку на пятую карточку цивилизации – теперь она занята. Теперь все игроки могут занимать только остальные 4 карточки цивилизации.

1 фигурка
на одной
карточке

Жилище



Игроки ставят 5 стопок с жилищами (для 5 игроков) под игровым полем. На каждое жилище можно ставить только 1 фигурку.

1 стопка жилищ
за 1 игрока



1 фигурка
на одном жилище



2. Игроки действуют людьми, расставленными на поле

• Торговец

Игрок перемещает кубик своего цвета по шкале торговли на 2 клетки вперед, забирает 2 фигурки обратно и получает 2 украшения. Каждый раз, когда игрок перемещает по этой шкале свой кубик вперед, он получает 2 украшения (независимо от того, как далеко продвинулся его кубик).

Торговец:
получите
2 украшения
и переместите
кубик на 2 клетки
вперед на шкале
торговли



• Торговля

Если кубик игрока оказывается на клетке 0 шкалы торговли, он не может торговать.





Правила торговли

Игрок может...

- ...торговать, если он продвинулся хотя бы на одну клетку на шкале торговли;
- ...торговать, если это необходимо для получения карточки цивилизации или жилища;
- ...торговать украшениями и ресурсами по собственному выбору;
- ...в зависимости от положения кубика игрока на шкале торговли, обменный курс равен 2 к 1, 1 к 1, или 1 к 2;
- ...торговать, даже если он ставил фигурки людей на лавку торговца в этом ходу;
- ...торговать только 1 раз в ход.



При обменных курсах 2:1 и 1:2 не обязательно должны быть одинаковые ресурсы или украшения там, где указано 2.

Предмет может быть либо ресурсом, либо украшением. Ресурсы – древесина , глина , камень , золото .

Клетки 1-3:
курс обмена 2 к 1

Если кубик игрока находится на клетке 1-3 шкалы торговли, этот игрок может обменивать ресурсы или украшения с курсом 2 к 1.



Пример обмена 2 к 1: Кубик синего игрока находится на клетке 2 на шкале торговли. Он хочет получить это жилище. У него есть 3 украшения , 1 единица глины и 1 камень , ему необходим еще 1 камень . Он обменивает 2 украшения на 1 камень . Теперь у синего игрока есть все необходимое для получения жилища.

Клетки 4-8:
курс обмена 1 к 1



Если кубик игрока находится на клетке 4-8 шкалы торговли, этот игрок может обменивать ресурсы или украшения с курсом 1 к 1.



Пример обмена 1 к 1: Кубик желтого игрока находится на клетке 5 шкалы торговли. Он хочет получить это жилище. У него есть 2 единицы древесины и 1 единица глины . Ему необходимо 1 единица золота , для того чтобы получить жилище. Он обменивает 1 единицу древесины на 1 единицу золота . Теперь у желтого игрока есть все необходимое для получения жилища.

Клетки 9-10:
курс обмена 1 к 2



Если кубик игрока находится на клетке 9-10 шкалы торговли, этот игрок может обменивать ресурсы или украшения с курсом 1 к 2.



Пример обмена 1 к 2: Кубик зеленого игрока находится на клетке 10 шкалы торговли. Он хочет получить карточку цивилизации. Ему не хватает 2 единицы ресурсов для получения карточки. Игрок обменивает 1 украшение на 2 единицы глины (он мог взять 2 разные единицы ресурса). Теперь у зеленого игрока есть все необходимое для карточки цивилизации.

Сбор еды
и украшений
на охоте



Охота и украшения

Украшения можно добывать на охоте. Игрок бросает кубики и использует инструменты для охоты, как в оригинальной игре. Потом делит результат на 2 и получает суммарное значение, сколько еды и украшений он добыл. Он сам выбирает, какую получить добычу.

Пример: Игрок выкинул на кубиках 17. Он получит суммарно 8 единиц еды и украшений. Он берет 5 единиц еды и одно кольцо (стоимостью 3 украшения).



Новое поле
для дополнительной
(пятой) карточки
цивилизации
на игровом поле



Приобретение карточек цивилизации на новом месте

Если игрок покупает карту цивилизации на новом месте, он платит 3 украшения (3 клыка или 1 кольцо).



Но при покупке карточки игрок **может** заплатить **3 дополнительные** украшения и получить еще одну верхнюю карточку с колоды цивилизации. Эта карточка используется только для финального подсчета очков. Игрок не показывает ее другим игрокам и не получает указанное в верхней части карточки.

Важно: Игрок может заплатить за дополнительную карточку только после уплаты за основную карточку. Можно взять только одну дополнительную карточку.

Дополнительная карточка стоит **3 дополнительные украшения** (используются только для финального подсчета очков)

Конец игры

Как и в оригинальной игре, партия заканчивается, когда пуста одна из стопок жилищ или невозможно выложить ряд карт цивилизаций.

Правила нового раунда и игры при 2-4 игроках

Изменения для 2-4 игроков

В начале нового раунда, как и в оригинальной игре, карты цивилизации сдвигаются вправо для заполнения пустых мест. Это означает, что карта с нового поля перекладывается на поле оригинальной игры.

Если игроков четверо, то в деревне могут быть заняты только 3 места из 4-х: мастер по производству орудий труда, пашня, хижина и лавка торговца.

При 2 или 3 игроках могут быть заняты только 2 места из 4-х.

Остальные правила сохраняются, как в оригинальной игре.

Жилища предыдущего дополнения



Игрок получает 3 победных очка и будет получать 1 единицу древесины каждый ход в начале фазы 2.



Игрок получает 4 победных очка и будет получать 1 единицу глины каждый ход в начале фазы 2.



Игрок получает 5 победных очков и будет получать 1 камень каждый ход в начале фазы 2.



Игрок получает 5 победных очков и 1 дополнительную фигурку на свою карточку игрока.



Игрок получает 5 победных очков и 1 орудие труда.



Игрок получает 5 победных очков и передвигает на 1 вверх свой кубик на шкале питания.

Свойства новых карточек и жилищ

КАРТОЧКИ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Основные правила не меняются. Появились новые символы, значения которых поясняются на следующих рисунках.



Нижняя часть карты

Нижняя часть карты – зеленая или песочная – необходима только для финального подсчета очков.

Теперь в игре 18 карточек с зеленым фоном, на 2 из них изображен новый культурный символ

Зеленый фон

Появляется новый культурный символ – кольцо. Теперь культурных символов стало 9. Если игрок соберет 9 разных культурных символов, то получит 81 очко при финальном подсчете очков за них.



Песочный фон

При финальном подсчете количество торговцев умножается на значение, которое указывает кубик игрока на шкале торговли.

Теперь в игре 27 карточек с песочным фоном, на 5 из них изображено в общей сложности 7 торговцев



Пример: 4 (торговца на карточках) умножается на 7 (шкала подсчета торговли), итого – 28 очков.

Верхняя часть карты

Верхняя часть карточки используется сразу при получении этой карточки.

1 случайную карточку лицом вниз
1 ресурс на ваш выбор
2 украшения
2 единицы еды

Кубик на шкале торговли на одну клетку вперед

Дополнительную фигурку игрока из запаса положить на карточку игрока



Новые карточки с таблицей результатов броска кубиков

Карточки работают по тем же правилам, что и в оригинальной игре.





Шкала торговли

Игрок передвигает свой кубик на 1 вперед на шкале торговли и получает 2 украшения.

ЖИЛИЩА

Новые жилища действуют по правилам оригинальной игры.



- Для покупки этого здания игрок тратит 1-4 украшения. За каждое потраченное украшение игрок получает 4 победных очка.
- Игрок при покупке сразу получает верхнюю карточку из колоды карт цивилизации. Верхняя часть карты не срабатывает.
- Игрок бросает столько кубиков, сколько игроков в игре. Результат броска кубиков считается так же, как у новых карточек с таблицей результата броска кубиков.
- Эти жилища приобретаются, как обычные: игрок должен поставить 1 фигурку на большой круг на жилище . Если у игрока есть одно или несколько таких жилищ, то в фазу 1 он может поставить до трех фигурок на каждое из них . В фазе 2 он кидает кубики за каждую фигурку и может использовать орудия труда для изменения результата броска. Фигурки на этих жилищах добывают ресурсы по курсу, указанному на самих жилищах. Размещение фигурок на своих жилищах никак не ограничивает игрока в возможности размещать свои фигурки в других местах.