

Michael Tummelhofer

DOBA KAMENNÁ



Doba

Herní materiál:

- 1 herní plán
- 4 desky hráčů
- 58 surovin ze dřeva
- 40 dřevěných figurek
- 8 značek ve dvou velikostech
- 53 žetonů jídla
- 28 kartiček budov
- 18 žetonů nástrojů
- 1 figurka začínajícího hráče
- 36 civilizačních karet
- 7 kostek
- 1 kožený kelímek na kostky
- 1 přehled karet

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

2. Žetony **jídla** rozřídte podle hodnot a umístěte je na **loviště**.

13. Nejmladší hráč si vezme **figurku začínajícího hráče** a může začít hru (viz strana 4).



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



místa pro nástroje

místa pro budovy

místo pro suroviny a přehled jejich hodnot

místo pro civilizační karty a přehled závěrečného vyhodnocení

11. Každý si vezměte jednu **desku hráče**, **5 figurek** svojí barvy a **žetony jídla v celkové hodnotě 12**. Deska hráče slouží jako přehled hry a také místo pro pokládání herního materiálu v průběhu hry.

10. Každý si vyberte svoji barvu. Umístěte svoji **menší značku** na **počítadlo obilí** a svoji **větší značku** na **počítadlo bodů**.



kamenná

pro 2-4 hráče
od 10 let
60-90 minut

3. 20 dřev umístěte na les.

4. 16 jílu umístěte na jíloviště.

5. 12 kamenů umístěte na kamenolom.

6. 10 zlat umístěte na řeku.

7. Žetony nástrojů rozřídte na hodnoty $\frac{1}{2}$ a $\frac{3}{4}$ a umístěte na příslušná pole u výrobce nástrojů.

9. Kartičky budov zamíchejte a náhodně rozdělte do čtyř balíčků po sedmi kartičkách. Pro hru čtyř hráčů umístěte **lícem nahoru** na herní plán všechny 4 balíčky, pro hru tří hráčů 3 balíčky a pro hru dvou hráčů 2 balíčky (přebývajících balíčků vraťte zpět do krabice).

8. Civilizační karty zamíchejte a balíček položte lícem dolů vedle herního plánu. Čtyři horní karty z balíčku umístěte **lícem nahoru** na čtyři místa pro karty.

Přehled hry

Ocitněte se na chvíli v době kamenné. V čase, kdy se lidská civilizace pomalu začíná rozvíjet. Ved'te svůj kmen pravěkých lidí v tomto obtížném čase, kdy je třeba především pro celý kmen obstarat jídlo. Je možné buď vyrazit na lov, nebo začít obdělávat první pole a pěstovat na nich obilí. Je také třeba těžit suroviny, aby bylo možné stavět chýše, ve kterých bude váš kmen bydlet. Kromě toho se rozvíjí i obchod, náboženství a další oblasti civilizačního vývoje.

Vaším úkolem je provést svůj kmen přes různá úskalí této nelehké doby, rozvinout jej v různých oblastech, a nezaostat ve vývoji za ostatními kmeny. Najděte si svoji cestu dobou kamennou.

Průběh hry


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

1. Umisťování figurek na herní plán.
2. Vyhodnocení akcí.
3. Nakrmení kmene.

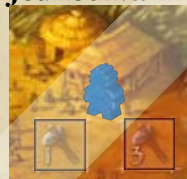
1. Umisťování figurek na herní plán



na každém kroužku jedna figurka

Začínající hráč vezme **jednu nebo více svých figurek** a umístí je na **jedno místo** na herním plánu. Po něm následuje další hráč po směru hodinových ručiček, který také vezme jednu, nebo více svých figurek a umístí je na jedno místo na herním plánu. Tímto způsobem probíhá hra do té doby, než všichni hráči umístí všechny své figurky. Počet kroužků  na jednotlivých místech na herním plánu znamená počet figurek, které mohou být na toto místo celkem umístěny. Vždy, když je hráč na tahu, musí alespoň jednu figurku umístit, není dovoleno vynechat tah. Také není dovoleno umístění figurky na místo, na které již stejný hráč v předchozím průběhu kola jednu nebo více svých figurek umístil. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je loviště, kam je vždy možné umístit zbývající figurky.

výrobce nástrojů
1 figurka



Jednotlivá místa na herním plánu:

Výrobce nástrojů

Pouze 1 figurka jediného hráče.

Příklad: Modrý umístí 1 figurku na výrobce nástrojů, tím je toto místo obsazeno.

chýše
2 figurky

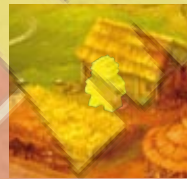


Chýše

Pouze 2 figurky jediného hráče.

Příklad: Zelený umístí 2 figurky na chýši, tím je toto místo obsazeno (Vždy, když si hráč vybere chýši, musí umístit přesně 2 figurky).

pole
1 figurka



Pole

Pouze 1 figurka jediného hráče.

Příklad: Žlutý umístí 1 figurku na pole, tím je toto místo obsazeno.

loviště
libovolný počet
figurek



Loviště

Jediné místo, kam může být umístěn libovolný počet figurek všech hráčů.

těžba surovin
maximálně
7 figurek



Les, jíloviště, kamenolom a řeka

Libovolný počet figurek každého hráče, maximálně 7 figurek celkem.

Příklad: V lese jsou již umístěny 4 figurky červeného hráče. Žlutý umístí do lesa další 2 figurky. Zbývá poslední volné místo. Modrý umístí do lesa 1 figurku a tím je les pro toto kolo plně obsazený.



Pro jíloviště, kamenolom a řeku platí totéž.



Civilizační karty

Na každou kartu může být umístěna **právě 1 figurka**. Karty mohou být obsazovány v libovolném pořadí. Během jednoho svého tahu smí hráč umístit pouze 1 figurku na 1 kartu.

Příklad: Červený umístí 1 figurku na jednu z civilizačních karet. Toto místo je nyní obsazeno. Další 3 civilizační karty jsou stále volné a mohou být obsazeny v dalším průběhu kola.

každá karta
1 figurka



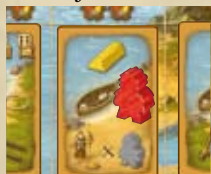
Budovy

Na každou budovu může být umístěna **právě 1 figurka**. Budovy mohou být umísťovány v libovolném pořadí. Během jednoho svého tahu smí hráč umístit pouze 1 figurku na 1 budovu.

Příklad: Žlutý umístí 1 svoji figurku na jednu z budov. Toto místo je nyní obsazeno. Další 3 budovy jsou stále volné a mohou být obsazeny v dalším průběhu kola.

každá budova
1 figurka

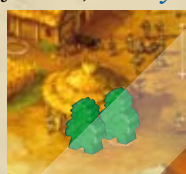
Příklad jednoho kola umísťování figurek: červený (začínající hráč), modrý, zelený, žlutý.



Červený umístí figurku na tuto kartu.



Modrý umístí 5 figurek na loviště.



Zelený umístí 2 figurky na chýši.



Žlutý umístí figurku na tuto budovu.

Hraje se po směru hodinových ručiček.

Umísťování pokračuje do chvíle, než jsou umístěny všechny figurky všech hráčů.

Pokud již někteří hráči umístili všechny své figurky a jiní ne, mohou zbývající hráči pokračovat v umísťování svých figurek. Pokud již všichni hráči umístili všechny své figurky, následuje 2. fáze kola – vyhodnocení akcí.

Místa na herním plánu se obsazují v libovolném pořadí.

2. Vyhodnocení akcí

Každá umístěná figurka hráče znamená určitou akci. **Začínající hráč** si jako první postupně vyhodnotí akce všech svých figurek na herním plánu. Poté je na řadě další hráč a také si vyhodnotí akce všech svých figurek. Pak následují i další hráči po směru hry. **Pořadí, ve kterém hráč vyhodnotí akce svých figurek, závisí pouze na něm** (doporučujeme vyhodnocení v tom pořadí, ve kterém jsou akce dále popsány, konkrétní pořadí v každém tahu však závisí pouze na hráči).

Figurky, jejichž akce byla vyhodnocena, si hráč vezme zpět na svoji desku hráče. Na konci vyhodnocení akcí má tedy hráč všechny své figurky zpět na svojí desce.



deska hráče

Přehled jednotlivých akcí



Výrobce nástrojů

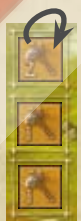
Pomocí této akce získáte 1 nový nástroj. Pokud ještě nemáte ani jeden nástroj, vezměte si žeton nástroje s čísly 1 a 2 a umístěte ho stranou s číslem 1 nahoru na jedno z míst pro nástroje na vaší desce hráče.

1 nový nástroj

Pokud si berete další nástroje...



U druhého a třetího nástroje postupujte stejně jako u prvního. Žetony umístěte číslem 1 nahoru.



U čtvrtého, pátého a šestého nástroje otáčejte žetony číslem 2 nahoru.



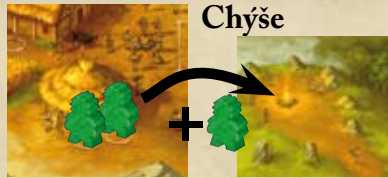
Při sedmém až devátém nástroji vyměňujte žetony s čísly 2 za žetony s čísly 3. Při desátém až dvanáctém je opět otáčejte číslem 4 nahoru.

Využití nástrojů: Každý žeton nástroje může být jednou za kolo využit ke zvýšení jednoho hodu kostkami při lovu nebo těžbě některé ze surovin o hodnotu daného nástroje. Hodnotu nástroje udává číslo na horní straně žetonu a je vždy nutné ji využít k jednomu hodu vcelku. Není možné ji rozdělit k více hodům. Jeden hod kostkami může být zvýšen pomocí jednoho i více nástrojů hráče. To, že jste nástroj již v tomto kole využili, označte otočením žetonu o 90°. Příklady využití nástrojů najdete na straně 6 u loviště a těžby surovin.



Každý nástroj může být využit jedenkrát za kolo.

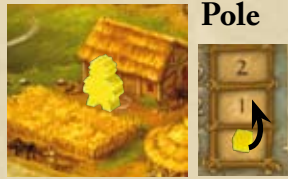
chýše -
1 nový člen
kmene



Chýše

Pomocí chýše získáte ze společné zásoby 1 figurku svojí barvy. Do všech následujících kol máte tedy o jednu možnost akce více.
Příklad: Zelený umístil 2 své figurky do chýše. Při vyhodnocení akcí si vezme tyto 2 figurky a k nim ještě 1 figurku ze společné zásoby. Všechny tyto 3 figurky umístí na svoji desku hráče.

pole -
posun na
počítadle obilí



Pole

Pomocí pole si můžete zajistit přísun jídla pro svůj kmen. Při vyhodnocování si vezmete figurku z pole zpět na svoji desku hráče a posunete svoji značku na počítadle obilí o 1 stupeň nahoru. Na konci každého kola získáte za pozici své značky na počítadle obilí jídlo.

loviště -
získ jídla



Loviště – hod kostkami

Za každou svoji figurku, kterou jste umístili na loviště, si vezmete 1 kostku a těmito kostkami hodíte. K výsledku hodu můžete přidat hodnoty libovolného počtu svých nástrojů. Za každé 2 body hozené na kostkách získáte 1 jídlo. Součet bodů hozených na kostkách a hodnot přidaných nástrojů vydělíte dvěma. Výsledek znamená počet jídel, které dostanete.



Příklad: Modrý si vezme 5 kostek a hodí celkem 14. Nemá žádný nástroj a vezme si tedy 7 jídel ($14:2=7$).
Příklad: Zelený hodí třemi kostkami celkem 11. Dostal by 5 jídel. Má však jeden nástroj hodnoty 1. Přidá ho k hodu, má tedy celkem 12 a dostane 6 jídel ($12:2=6$). Otočí svůj žeton nástroje o 90° a v tomto kole ho již nemůže využít.
Příklad: Žlutý hodí dvěma kostkami celkem 4. Má dva nástroje hodnoty 1, přidá jejich hodnoty ke svému hodu, otočí je o 90° a dostane tedy 3 jídla ($6:2=3$).

Loviště je základním zdrojem jídla pro váš kmen. Jídlo potřebujete ve 3. fázi každého kola k nakrmení vašeho kmene.

těžba surovin

dřevo

jíl

kámen

zlato



Les, jíloviště, kamenolom a řeka – hod kostkami

Na těchto čtyřech místech můžete získat dřevo, jíl, kámen a zlato. Těžba surovin funguje stejným způsobem jako lov, jen hodnoty surovin jsou vyšší:

- les** - za každé 3 hozené body dostanete 1 dřevo
- jíloviště** - za každé 4 hozené body dostanete 1 jíl
- kamenolom** - za každých 5 hozených bodů dostanete 1 kámen
- řeka** - za každých 6 hozených bodů dostanete 1 zlato.

Počet kostek, kterými hráč hází, vždy určuje počet figurek hráče na daném místě.



Příklad: Zelený má 2 figurky na řece. Hodí dvěma kostkami celkem 5. Svůj jediný nástroj již použil na lovu a k tomuto hodu tedy nic přidat nemůže. Nedostane ani jedno zlato, protože nehořil celkem ani 6 bodů.

Příklad: Červený má na řece 3 figurky a hodí na třech kostkách celkem 7. Má tři nástroje hodnoty 2 a všechny je použije ke zvýšení tohoto hodu. Celkem má tedy 13 bodů a dostane 2 zlata.



Počet žetonů surovin ve hře není cíleně omezen. Pokud na herním plánu dojdou, dočasně je nahradte (například žetony jídla).

Suroviny umožňují hráčům kupovat civilizační karty a stavět budovy.

získ civilizačních
karet



Civilizační karty – okamžité zisky a body na konci hry

Každá karta má okamžitý efekt (v horní části karty) a ještě efekt na konci hry (ve spodní části karty). Přehled všech efektů karet najdete na zvláštním listu „přehled civilizačních karet“.

Hráč zaplatí příslušný počet surovin (zobrazen barevnými pětiúhelníky nad místem, na kterém leží daná karta) a vezme si kartu k sobě. Za kartu je možné zaplatit libovolnou kombinací surovin – dřeva, jílu, kamenů nebo zlata. Pokud hráč kartu nechce nebo za ni nemůže zaplatit, nemusí. Nechá kartu ležet na herním plánu a vezme si figurku zpět na svoji desku hráče.

Po provedení okamžitého efektu karty si kartu položte lícem dolů na místo pro karty na svoji desku. V jednom kole je možné získat z každého místa jednu kartu, celkem tedy čtyři karty. Karty budou doplněny vždy až na konci kola.

efekty → viz
Přehled civilizačních karet



Budovy – okamžitý zisk bodů v průběhu hry

Hráč zaplatí cenu zobrazenou na kartičce budovy a vezme si tuto kartičku na svoji desku hráče. Ihned poté posune svoji značku na počítadle bodů o příslušný počet bodů.

Příklad: *Žlutý* zaplatí 2 dřeva a 1 jíl. Vezme si kartičku budovy a posune svoji značku na počítadle bodů o 10 bodů.

stavba budov

Pokud hráč budovu nechce nebo za ni nemůže zaplatit, nemusí. Nechá budovu ležet na herním plánu a vezme si figurku zpět na svoji desku hráče.

Za budovy se platí surovinami – dřevem, jílem, kameny nebo zlatem. Ve hře je 8 budov, při jejichž stavbě hráč rozhoduje o druhu surovin, které za ně zaplatí, nikoli však o jejich počtu. Kromě toho jsou ve hře ještě 3 budovy, u kterých hráč rozhoduje jak o druhu, tak o počtu (maximálně 7) zaplacených surovin. Za tyto budovy hráč dostane počet bodů na základě hodnot zaplacených surovin. Hodnoty surovin jsou zobrazeny na desce hráče a rovnají se počtu bodů, které je třeba hodit na kostkách pro získání jedné příslušné suroviny.

Různé budovy



Body, které hráč za budovu dostane.
Suroviny, které hráč za budovu musí zaplatit.



Hráč dostane body na základě hodnot zaplacených surovin.
Musí zaplatit přesně 4 suroviny.
Tyto 4 suroviny musí být právě dvou druhů. Je pouze na hráči, které druhy surovin zvolí.



Hráč dostane body na základě hodnot zaplacených surovin.
Musí zaplatit alespoň jednu a může zaplatit maximálně sedm surovin.
Počet druhů surovin, které hráč zaplatí, závisí pouze na něm.



Příklad: *Modrý* zaplatí 3 kameny a 1 dřevo (celkem tedy 4 suroviny právě dvou druhů). Za tuto budovu dostane celkem 18 bodů – každý kámen má hodnotu 5 a dřevo má hodnotu 3.

budovy za předem dané suroviny

budovy za hráčem vybrané suroviny

Hráč si vezme kartičku budovy, umístí ji na místa pro kartičky budov na své desce hráče a posune svoji značku na počítadle bodů o příslušný počet bodů.

Hráč může mít i více než 5 budov, tento počet není nijak omezen.

3. Nakrmení kmene

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

Každý hráč si **nejdříve** vezme ze zásoby takový počet jídel, který odpovídá umístění jeho značky na počítadle obilí. Poté zaplatí do společné zásoby přesně tolik jídel, kolik má v tu chvíli figurek.

Nemá-li hráč dostatečný počet jídel, aby nakrmil celý svůj kmen, **musí zaplatit všechno své zbývající jídlo** a každé chybějící jídlo může nahradit jednou libovolnou surovinou ze své zásoby. Pokud hráč nemůže, nebo nechce, zaplatit za chybějící jídlo surovinami, musí si na počítadle bodů odečíst 4 body za každé chybějící jídlo (pokud nemá dost bodů, posune se do mínusu).



1 figurka -
1 jídlo

Po fázi nakrmení kmene kolo končí. Přesuňte figurku začínajícího hráče k následujícímu hráči po směru hry a hrajte stejným způsobem další kolo.

Další kolo

Před začátkem dalšího kola je třeba doplnit civilizační karty. Pokud na herním plánu zbyly nějaké karty z minulého kola, přesuňte je na volná místa co nejvíce vpravo, tedy na nejlevnější místa. Poté doplňte na zbývající volná místa (směrem od prvního ke čtvrtému) horní karty z balíčku. Všichni hráči si v tuto chvíli mohou otočit zpět do původní pozice všechny nástroje, které v tomto kole použili, a další kolo může začít.

Na začátku
dalšího kola:

doplňte
civilizační karty
a otočte zpět
nástroje.



Příklad: V předchozím kole byly koupeny karty z druhého a třetího místa. Kartu na prvním místě nechte tam, kde je. Kartu ze čtvrtého místa přesuňte na druhé místo. Na dvě volná místa (třetí a čtvrté) doplňte dvě horní karty z balíčku.

Konec hry

dojdou civilizační karty

Hra může skončit dvěma způsoby:

Na začátku nového kola není v balíčku dost civilizačních karet, aby mohly být doplněny na všechna volná místa. Nové kolo se již hrát nebude a hra okamžitě skončí. Kdykoli během hry mohou hráči karty přepočítat, aby bylo jasné, kolik přesně jich v balíčku zbývá.

jeden balíček budov je prázdný

Nebo je koupena poslední budova z jednoho z balíčků budov. V tomto případě se právě probíhající kolo dohraje do konce. Hráči musí ještě jednou nakrmit své kmeny a terpeve poté hra skončí.

Počítání bodů a určení vítěze

Vezměte si k ruce „přehled civilizačních karet“, na něm jsou popsány veškeré efekty karet na konci hry.

civilizační karty se zeleným pozadím

Body za počet různých karet se zeleným pozadím.

Příklad: Hráč má 5 civilizačních karet se symboly kulturního vývoje v různých oblastech.



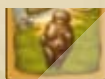
písmo



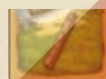
léčitelství



hrnčířství



sochařství

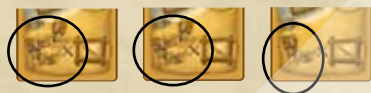


hudba

= 25 bodů
(viz tabulka na desce hráče)

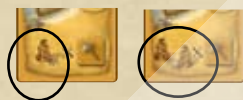
civilizační karty s pískovým pozadím

Body za karty s pískovým pozadím:



Počet rolníků na svých kartách vynásobte pozici své značky na počítadle obilí.

$5 \text{ rolníků} \times 7 \text{ obilí} = 35 \text{ bodů}$



Počet výrobců nástrojů na svých kartách vynásobte celkovým počtem svých nástrojů.

$3 \text{ výrobci nástrojů} \times 7 \text{ nástrojů} = 21 \text{ bodů}$



Počet stavitelů na svých kartách vynásobte počtem svých budov.

$7 \text{ stavitelů} \times 6 \text{ budov} = 42 \text{ bodů}$



Počet šamanů na svých kartách vynásobte počtem svých figurek.

$3 \text{ šamanů} \times 8 \text{ figurek} = 24 \text{ bodů}$

Za každou surovinu, která vám na konci hry zůstala na vaší desce hráče, dostanete 1 bod.

Za jídlo, které vám na konci hry zůstalo, se body neudělují.

Všechny získané body si ihned započítejte na počítadle bodů. Vítězem se stane hráč, který získal nejvíce bodů. V případě shody zvítězí ten hráč, který má vyšší součet počtu svých nástrojů, figurek a pozice své značky na počítadle obilí.

2-3 hráči

Hra ve dvou a třech hráčích

Při hře dvou nebo tří hráčů mohou být v každém kole obsazena pouze 2 místa z trojice výrobce nástrojů, chýše a pole. Je jen na hráčích, která dvě místa obsadí. Pokud však jsou již dvě z těchto tří míst obsazena, třetí je také považováno za obsazené a není možné na něj umístit figurku.

Při hře tří hráčů mohou být na každé z míst pro těžbu surovin (les, jíloviště, kamenolom a řeku) umístěny pouze figurky dvou hráčů.

Při hře dvou hráčů mohou být na každé z míst pro těžbu surovin (les, jíloviště, kamenolom a řeku) umístěny pouze figurky jednoho hráče.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Originální název: Stoneage

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz