

Michael Tummelhofer

DOBA KAMENNÁ




Stylově k cíli



MINDOK

Příprava hry

Herní materiál:

- 1 herní plán
- 1 deska hráče (pro 5. hráče)
- 10 dřevěných figurek černé barvy (pro 5. hráče)
- 3 černé dřevěné kostičky (2 velké, 1 malá)
- 4 malé kostičky ve 4 barvách
- 10 dřevěných zubů (šperky)
- 5 dřevěných prstenů (šperky)
- 9 nových kartiček budov 
- 6 kartiček budov z rozšíření „Nové chýše“ 
- 9 nových civilizačních karet 
- 5 bodových žetonů 100/200

12.–13. Zde nejsou žádné změny oproti přípravě základní hry.




11. Každý hráč si vezme 1 desku hráče. Na desku hráče si každý umístí 5 figurek ve své barvě, žetony jídla v hodnotě 12 a 1 zub.

10. Každý hráč si zvolí barvu a umístí 1 značku své barvy na stupeň 0 počítadla bodů (nahore vlevo, velká), počítadla obilí (vlevo dole, malá) a počítadla obchodu (vpravo od počítadla obilí, malá).

1. Umístěte nový herní plán na původní, jak je zobrazeno níže.

2. Umístěte šperky a 5 prstenů s jídla na loviště



9. Zamíchejte 9 nových kartiček budov  společně s původními 5 balíčky po 7 kartách. Umístěte 1 balíček za každého hráče vedle nepoužité balíčky kartiček budov zpět do krabice. V každém balíčku budovy. Podrobnější informace o nových kartičkách budov a kartičkách „Nové chýše“ najdete na straně 7 a 8.

BA ENNÁ

3 k cíli

pro 2–5 hráčů

od 10 let

60–90 minut

šperky (10 zubů
polu s žetony
š.



3.–7. Zde nejsou **žádné** změny oproti přípravě základní hry (*umístěte dřeva na les, cihly na jíloviště, kameny do kamenolomu, zlata na řeku, roztríděte a umístěte žetony nástrojů*).



Umístěte **bodové žetony 100/200** vedle plánu. Když hráč dosáhne 100 bodů, vezme si žeton, a když dosáhne 200 bodů, otočí ho.



8. Zamíchejte **9 nových civilizačních karet** společně s původními civilizačními kartami a umístěte je lícem dolů do balíčku vedle herního plánu. Dále umístěte **pět horních karet** z balíčku **lícem nahoru** na pět míst pro karty. Toto proveďte při jakémkoli počtu hráčů.

i kartičkami. Vytvořte herního plánu. Vraťte u **otočte horní** kartičku kách budov z rozšíření

Stylově k cíli

Založit naši vesnici zabralo mnoho měsíců práce. Také přišla nová generace, kterou bylo potřeba nakrmit a vychovat.

Během těch dnů jsme stavěli pouze praktické chýše, protože nebyl čas na výzdobu. Trávili jsme čas sháněním surovin potřebných k budování vesnice a zásobování nás samých jídlem a dalšími nezbytnostmi.

Ale doba se nakonec změnila! Začínáme rozpoznávat hodnotu šperků. Zpočátku to byly pouze zuby ulovené zvěře, které jsme si věšeli kolem krku. Později jsme objevili způsoby, jak tvořit hřebeny, prsteny a náramky.

Brzy i ostatní kmeny objevily kouzlo zdobení a započaly mezi sebou obchodovat. Obchod přivedl kupce, kteří začali provádět výměnu zboží.

Nyní je na vás, abyste využili těchto nových možností ve spojení s tradicemi a přinesli své vesnici úspěch.



Co je stejné? Co je nové?

Co je stejné?



Všechna pravidla ze základní hry **zůstávají nezměněna!** Hráči znalí Doby kamenné si musí přečíst pouze pravidla tohoto rozšíření.

Co je nové?

Rozšíření o 5. hráče

Hra může být hrána až v 5 hráčích. Rozšíření obsahuje pro 5. hráče desku hráče, figurky a značky a další suroviny. Doba kamenná: Stylově k cíli, může být hrána i v méně než 5 hráčích. Pravidla pro hru ve 4, 3 nebo 2 hráčích najdete na straně 7.

Šperky!

V krajině doby kamenné se nyní objevují šperky. Jsou zde zuby , které se počítají každý za 1 šperk a prsteny , které se počítají každý za 3 šperky. Hráči mohou kdykoli proměnit 3 zuby za 1 prsten nebo 1 prsten za 3 zuby.

1 zub = 1 šperk
1 prsten = 3 šperky




***Příklad:** Hráč má na své desce 1 prsten a 2 zuby. Má tedy dohromady 5 šperků.*

Hráči budou potřebovat šperky k získání některých nových budov a karet. Navíc mohou hráči měnit šperky za suroviny. Hráči mohou získat šperky lovem a na novém místě ve vesnici – u obchodníka.

Není žádné omezení počtu šperků! Pokud je zásoba šperků vyčerpána, hráči je mohou nahradit vlastními prsteny, řetízkami, zuby nebo dalšími vhodnými předměty. ☺

Šperk není surovina a nepřináší na konci hry žádné body

Šperky nejsou suroviny ani jídlo! To znamená, že nemohou být použity pro získání civilizačních karet nebo na stavbu budov, pokud na nich není vyobrazen symbol šperku. Šperky **nejsou** zahrnuty do symbolu . Rovněž **nemohou** být použity k nakrmení kmene a při bodování na konci hry nepřináší hráči **žádné body**.

Nový herní plán



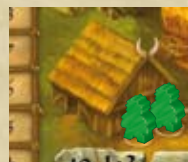
Nový herní plán položte na původní plán, kde přidá nové možnosti nabízené tímto rozšířením. Pravidla pro toto rozšíření jsou řazena ve stejném pořadí jako pravidla základní hry, aby mohli hráči snadno sledovat změny související s tímto rozšířením.

1. Umisťování figurek na herní plán

Obchodník (nová chýše ve vesnici)

Stejně jako do **chýše** (viz strana 4 pravidel základní hry) mohou hráči na **obchodníka** umístit **pouze právě 2 své figurky**.

Obchodník:
2 figurky
jednoho hráče



***Příklad:** Zelený umístí na obchodníka 2 figurky. Žádný hráč již na obchodníka své figurky umístit nemůže, protože je místo obsazeno.*

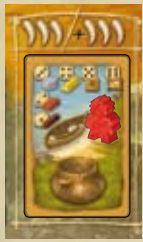
Loviště



Zásoba šperků je zde spolu se zásobou jídla. Hráči sem stále mohou umístit libovolný počet figurek (viz strana 4 pravidel základní hry).

Loviště:
libovolný počet figurek

Civilizační karty

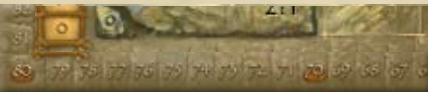


Je zde nová (5.) pozice pro civilizační karty. Stejně jako v základní hře mohou hráči na každou kartu umístit **právě 1 figurku** (viz strana 5 pravidel základní hry).

Každá karta
1 figurka

Příklad: Červený umístí 1 figurku na 5. civilizační kartu. Tato je nyní obsazena. Hráči mohou stále umísťovat figurky na ostatní 4 civilizační karty.

Budovy



Hráči umístí **5 balíčků** (v 5 hráčích) kartiček budov pod herní plán (poblíž místa jejich původního umístění v základní hře).

1 balíček na hráče



Hráči mohou na každou budovu umístit **pouze 1 figurku** (viz strana 5 pravidel základní hry).

každá budova
1 figurka

2. Vyhodnocení akcí (viz strana 5 pravidel základní hry)

Obchodník



• Obchodník

Hráč posune svou značku na počítadle obchodu o **2 stupně vpřed** (a vezme si zpět své 2 figurky). Rovněž ihned získá **2 šperky**.

Obchodník:
zisk 2 šperků
a zlepšení
obchodních
dovedností

(**Pokaždé**, když hráč posune svou značku na počítadle obchodu, bez ohledu na počet stupňů získá **2 šperky**.)



• Obchod

Posunem značky na počítadle obchodu získá hráč v průběhu hry možnost obchodování. Dokud je jeho značka na stupni 0, **nesmí** obchodovat.

Pravidla obchodu

Hráč může...





- ... obchodovat, pokud se jeho značka na počítadle obchodu dostane alespoň na stupeň 1.
- ... obchodovat **pouze** ve chvíli, když potřebuje získat civilizační kartu nebo budovu.
- ... obchodovat šperky a suroviny dle své volby.
- ... obchodovat v závislosti na pozici své značky na počítadle obchodu v poměru **2:1, 1:1** nebo **1:2**.
- ... obchodovat i tehdy, pokud v tomto kole **neumístil** své figurky na obchodníka.
- ... obchodovat pouze **jednou** za kolo.



Pokud se značka hráče nachází na **stupni 1-3**, může obchodovat v poměru 2 za 1. To znamená, že může směnit **2 šperky, 2 suroviny** nebo **1 šperk a 1 surovinu** za **libovolnou 1 položku**, kterou právě potřebuje k nákupu.

Stupeň 1-3:
obchodní poměr
je 2:1

Položka může být buď surovina, nebo šperk.

Suroviny jsou dřevo , cihly , kámen  a zlato .



Příklad obchodu 2:1: Honza je **modrý** hráč. Jeho značka leží na počítadle obchodu na stupni 2. Chce získat tuto budovu. Má v zásobě 3 šperky , cihlu a kámen a potřebuje ještě 1 kámen , aby budovu získal. Vymění tedy 2 šperky za 1 kámen . **Modrý** (Honza) má nyní všechny suroviny potřebné k získání budovy.

Stupeň 4-8:
obchodní poměr
je 1:1



Pokud se značka hráče nachází na **stupni 4-8**, může obchodovat v poměru 1 za 1. To znamená, že může směnit **1 šperk** nebo **1 surovinu** za **libovolnou 1 položku**, kterou právě potřebuje k nákupu.



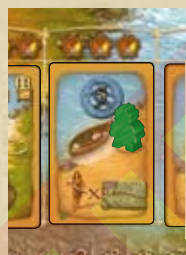
Příklad obchodu 1:1: Marek je **žlutý** hráč. Jeho značka leží na počítadle obchodu na stupni 5. Chce získat tuto budovu. Má v zásobě 2 dřeva a 1 cihlu a potřebuje 1 zlato , aby budovu získal. Vymění 1 dřevo za 1 zlato . **Žlutý** (Marek) má nyní všechny suroviny potřebné k získání budovy.

Stupeň 9-10:
obchodní poměr
je 1:2



Pokud se značka hráče nachází na **stupni 9-10**, může obchodovat v poměru 1 za 2. To znamená, že může směnit **1 šperk** nebo **1 surovinu** za **libovolné 2 položky**, které právě potřebuje k nákupu.

Zvláštní případ: pokud si hráč vezme více položek, než potřebuje k nákupu budovy nebo karty, přebytek si neponechává.



Příklad obchodu 1:2: Jarda je **zelený** hráč. Jeho značka leží na počítadle obchodu na stupni 10. Chce získat tuto kartu. Chybí mu 2 suroviny, aby mohl kartu získat. Vymění 1 šperk za 2 libovolné suroviny. **Zelený** (Jarda) má nyní všechny suroviny potřebné k získání karty.

**Získ jídla a šperků
na lovišti**

Loviště a šperky



Hráči nyní mohou na lovišti získat šperky. Hráč si vezme 1 kostku za každou figurku, kterou umístil na loviště a těmito kostkami hodí. K výsledku je možné přidat hodnotu nástrojů, stejně jako v základní hře. Poté vydělí součet 2 a vezme si odpovídající počet **jídla a šperků** (zaokrouhлено dolů).

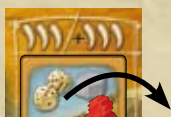
Tedy za každé **dva body na kostkách** si hráč vezme **1 jídlo** nebo **1 šperk**.

Příklad: **Zelený** má na lovišti 5 figurek. Hodí 5 kostkami a padne mu součet 17 bodů. Nyní si může vzít 8 jídel a/nebo šperků. Vybere si 5 jídel a 3 šperky a umístí je na svou desku hráče.



**Nová pozice pro 1
civilizační kartu**

Získ civilizačních karet na nové pozici



Pokud si hráč přeje získat civilizační kartu z této pozice, musí zaplatit **3 šperky** (3 zuby nebo 1 prsten). Hráč zaplatí 3 šperky, vezme si zpět z karty svou figurku a položí kartu na svou desku hráče. Hráč ihned získá okamžitý efekt vyobrazený v horní části karty.



Pokud hráč kupuje civilizační kartu z této pozice, **může** zaplatit **další 3 šperky** navíc a získá horní kartu z balíčku civilizačních karet. Tato karta se počítá pouze při závěrečném vyhodnocení (spodní část karty). Hráč se na tuto kartu podívá, ale neukazuje ji ostatním hráčům. Okamžitý efekt karty (horní část) v tomto případě ignorujte.

karta navíc (pouze pro závěrečné vyhodnocení) získaná zaplacením dalších 3 šperků

Důležité: hráč může zaplatit za další civilizační kartu pouze poté, kdy skutečně zaplatil 3 šperky za získání civilizační karty z této pozice. Toto může hráč provést pouze jednou za kolo.

Konec hry

Hra končí, když na začátku kola nemohou hráči zaplnit všechny pozice civilizačními kartami nebo když je vyčerpán alespoň 1 balíček budov, stejně jako v základní hře.

Další kolo, změny pro 4, 3 nebo 2 hráče

Stejně jako v základní hře přesunou hráči případně zbývající civilizační karty na pozice vpravo a doplní na prázdné pozice nové karty z balíčku. Karta z 5. pozice na novém plánu se přesune na původní plán.

Další kolo

2-4 hráči

Při hře 4 hráčů mohou hráči umístit své figurky pouze na 3 místa ze čtveřice výrobce nástrojů, chýše, pole a kupec. Čtvrté místo zůstane prázdné.

Při hře 2 nebo 3 hráčů mohou hráči umístit své figurky pouze na 2 místa ze čtveřice výrobce nástrojů, chýše, pole a kupec. Třetí a čtvrté místo zůstane prázdné.

Místa, která hráči využijí nebo ponechají prázdná, jsou určena jejich výběrem při umísťování figurek.

Kartičky budov z rozšíření „Nové chýše“

(Původně vyšlo v Německu v časopise Spielbox. Při prvních hrách s rozšířením doporučujeme tyto budovy do hry nezařazovat.)



Hráč ihned získá 3 vítězné body a na začátku vyhodnocení akcí každého kola si vezme ze zásoby 1 dřevo.



Hráč ihned získá 4 vítězné body a na začátku vyhodnocení akcí každého kola si vezme ze zásoby 1 cihlu.



Hráč ihned získá 5 vítězných bodů a na začátku vyhodnocení akcí každého kola si vezme ze zásoby 1 kámen.



Hráč ihned získá 5 vítězných bodů a vezme si ze zásoby 1 figurku své barvy, kterou umístí na svou desku hráče.



Hráč ihned získá 5 vítězných bodů a vezme si ze zásoby 1 nástroj, který přidá ke své zásobě nástrojů.



Hráč ihned získá 5 vítězných bodů a posune svou značku na počítadle obilí o 1 stupeň.



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

Český překlad: Michal Kohoutek

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

WWW.HRAJEME.CZ

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

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Popis nových civilizizačních karet a kartiček budov

Civilizační karty

Původní pravidla pro karty zůstávají. Je zde několik nových karet, které jsou vysvětleny v následujících odstavcích.

Spodní část karet - zelené a pískové pozadí pro závěrečné bodování



Celkem je nyní ve hře 18 karet se zeleným pozadím a 2 s novým symbolem.

Zelené pozadí

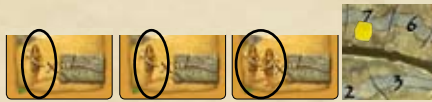
Šperk – prsten – je další kulturní symbol jako v základní hře. Hráč nyní může nasbírat až 9 různých kulturních symbolů. Pokud se někomu podaří nasbírat všech 9 symbolů, v závěrečném vyhodnocení obdrží 81 bodů.

Pískové pozadí

Závěrečné vyhodnocení: Počet obchodníků na kartě vynásobte pozicí značky hráče na počítadle obchodu.



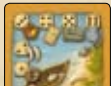
Celkem je nyní ve hře 27 karet s pískovým pozadím, se 7 obchodníky na 5 kartách.



$4 \text{ obchodníci} \times \text{pozice } 7 \text{ na počítadle obchodu} = 28 \text{ bodů.}$

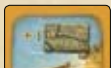
Horní část karet - okamžité efekty

Následující karty jsou vyhodnoceny ihned po jejich získání:



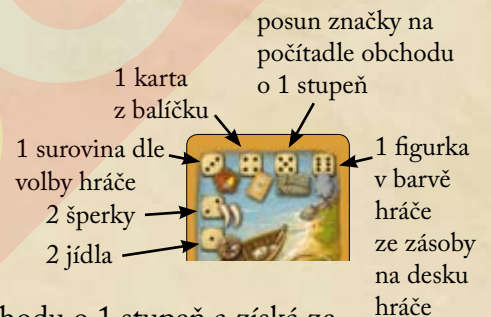
Stylový trh (4 karty)

Tato karty fungují stejně jako trh v základné hře.



Počítadlo obchodu (2 karty)


Hráč ihned posune svou značku na počítadle obchodu o 1 stupeň a získá ze zásoby 2 šperky.



Kartičky budov

S novými kartičkami budov zacházejte stejně jako s budovami ze základní hry.



- Za tuto budovu získá hráč 4 vítězné body za každý zaplacený šperk. Je možné zaplatit až 4 šperky.
- Hráč si ihned vezme horní civilizační kartu z balíčku. Platí pouze efekt karty při závěrečném vyhodnocení. Okamžitý efekt ignorujte.
- Hráč ihned hodí tolika kostkami, kolik je hráčů ve hře. Účinek je stejný jako u karty „stylový trh“ (viz výše).
- Tyto budovy se staví úplně stejným způsobem, jako všechny ostatní. Hráč umístí svoji figurku na velký kruh  a zaplatí příslušné suroviny a zub. Tyto budovy představují pro hráče vlastní soukromé místo pro těžbu surovin. Jestliže má hráč na začátku kola jednu nebo více z těchto budov postavených, může na každou z nich v některém z tahů v 1. fázi každého kola umístit až 3 své figurky (viz strana 4 pravidel základní hry). Ve 2. fázi kola hází hráč za tyto figurky kostkami stejně, jako za ostatní figurky těžící suroviny na herním plánu. Podle druhu budovy zde získává dřevo nebo zlato ve výhodnějším kurzu. Dřevo stojí hráče pouze 2 místo 3 a zlato pouze 5 místo 6 bodů na kostkách. Hráč může tento hod vylepšit nástroji.