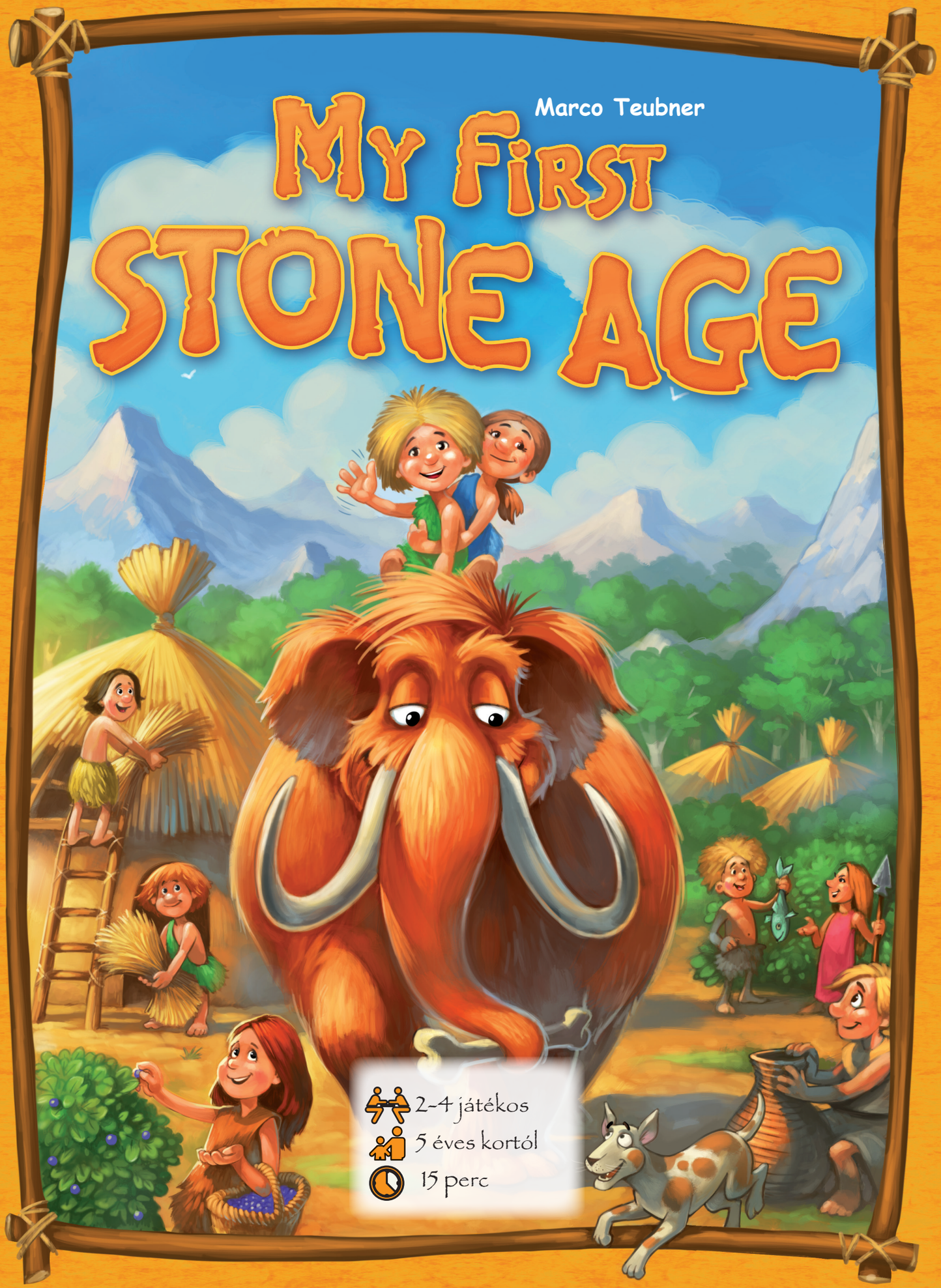
Marco Teubner

My First Stone Age



2-4 játékos

5 éves kortól

15 perc



Sziasztok,
Martin vagyok, a mamut! Üdvözöllek bennetek. Azért vagyok itt, hogy segítsek megtanulni a szabályokat.

Mielőtt elkezdenénk a játékot, ismerjük meg a kőkorszakot Jonoval és Jadaval.

JONO ÉS JADA, A KŐKORSZAK GYERMEKEI

A Kőkorszakban, 10 000 évvel ezelőtt, az emberek teljesen másképp éltek mint napjainkban. Egyszerű kunyhókat építettek, vadásztak, bogyókat és gombákat gyűjtöttek, hogy legyen mit enniük. A természetben élték az életüket. Amikor lement a nap a tábortűz köré gyűltek, ahol világos és meleg volt.



Ekkor élt egy kisfiú, akit Jononak hívtak. Bozontos szőke haja volt, és a korához képest nagyon erős volt. Jononak volt egy nővére is, akit Jadanak hívtak. Neki is ugyanolyan dudor orra volt, mint a testvérének. Jono és Jada elválaszthatatlanok voltak.

Nézzétek meg a játéktáblát. Megtaláljátok Jonot és Jadat? Kövessétek őket, ahogy járják az útjuk a Kőkorszakban.





A legjobb barátjuk, Guff a farkaskutya volt. Egy medvebarlang előtt találták, amikor még kölyök volt. Attól féltek, hogy a medve megtalálja Guffot, ezért hazavitték és felnevelték. Azóta Guff soha nem tágított mellőlük.

A gyerekek élete a Kőkorszakban elég kemény volt. Részt kellett venniük a szüleik sok és nehéz munkájában, így nem maradt idejük játszani. Jono és Jada is segítettek a családjuk mindennapi feladataiban.





Ahogy az emberek elvesztik a tejfogukat, és újat növesztenek, a mamutok ugyanígy hatszor növesztenek új fogakat az életük során! Néha a mamutok evés közben elhagytak a fogaikat ezen a mocsaras réten, és Jono és Jada odamentek, hogy összegyűjtsék az elhagyott fogakat.



Sok kőkorszaki eszközt, zeneszerszámot és ékszert öreg csontokból és fogakból készítettek.







A gyerekek az erdőben is segítettek bogyókat gyűjteni. Ez a munka nem volt annyira nehéz, mivel nagyon sok bogyó volt. De a bogyók annyira finomak voltak, hogy a gyerekek elrágcsálták azokat. Az anyukájuk gyakran csodálkozott, hogy a gyerekek oly sok időt töltenek a bozótosban, és mégis olyan kevés bogyóval térnek haza.



Az erdő mögött van egy hely, ahol a talaj csúszós és puha. Nubu, a gyerekek nagybátyja, egy nap felfedezte, hogy ugyanez a talaj egy tábortűz alatt sokkal keményebbé válik. Nubu ezt a tudást arra használta, hogy tálakat és tányérokat készítsen ebből a földből, amik a tűzben kiégetve keménnyé váltak.



Fent a hegyekben a gyerekek különböző formájú és méretű köveket találhatnak. Ezek közül sok nagyon kemény és éles szélű. Jono és Jada a nyílhegy köveket elviszi a faluba egy emberhez, aki kezdetleges szerszámokat és fegyvereket készít belőlük. A gyereknek kell ezeket az értékes eszközöket a családjuknak levinni a völgybe.



A völgy felé tartó útjuk során a gyerekek szeretnek elsétálni a folyó mellett. A falusiak kézi készítésű kosaraikkal és botokkal fogják a halakat, és Jono és Jada mindig szívesen segít ebben. Nézzétek! Guff beugrott a vízbe, egy gyors fürdésre.



A kőkorszakban olyan dolog, mint a pénz nem volt. Ha egy családnak olyan valamire volt szüksége, amit maga nem tudott előállítani, akkor adott érte cserébe valamit. A szomszédos völgyek családjai összegyűltek, hogy elcseréljék áruikat. Jono és Jada mindig izgatottan várták, hogy a szomszédaik mit hoznak.



Estére, amikor a nap már alacsonyan járt, a gyerekek visszatértek a faluba. Ott még folyt a munka, hogy elkészüljenek az új kunyhók. És végül mikor a nap lement, és az eseménydús nap a végéhez közeledett, az egész falu összegyűlt egy nagy tábortűz körül, hogy felelevenítsék a nap izgalmas történéseit.



Mi mamutok körülbelül 10 000 évvel ezelőtt éltünk, amikor sokkal hidegebb volt a Földön. Akkoriban szükségünk volt a vastag bőrre és a meleg bundára, hogy túléljük a kemény telet.

Ebben a játékban úgy kell élnetek, mint a kőkorszaki embereknek. Fedezzétek fel a völgyet, és gyűjtsétek össze a különböző árukat. Az árukat cseréljétek el az építési területen egy új kunyhóra, és nézzétek, hogy növekszik a település.

Ahogy telt az idő, a Föld melegebb lett, ami nekünk nem volt jó. Ma már csak a sokkal kevésbé szőrös rokonainkat láthatjátok, az elefántokat.



A játékelemek és az Előkészületek

Játékelemek

1 szabályfüzet
1 játéktábla
4 település
4 játékosjelző (kék, sárga, zöld rózsaszín)
4 játékbábu (kék, sárga, zöld rózsaszín))
20 áru (4-4 bogyó, hal, edény, nyílhegy és fog)
15 kunyhójelző
2 kutyajelző
14 erdőjelző (6 db kocka, 5db áru (bogyó, hal, edény, nyílhegy, fog), 1 db cserehely, 1db kutya, 1db építési terület)

1. Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére.

2. Minde áruk





8. Keverjétek össze az **erdőjelzőket,** és képpel lefelé (az erdő oldalukkal felfelé) tegyétek le játéktábla köré őket. 4 jelző kerüljön a tábla fölé, 4 a tábla alá, 3 a bal oldalára és 3 a jobb oldalára.





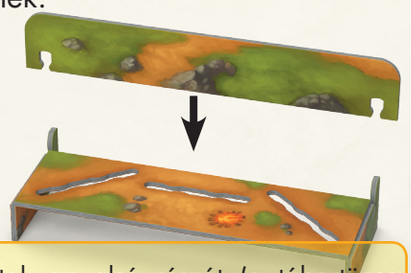
7. Tegyétek a **2 kutyajelzőt** a játéktáblára, a nekik fenntartott helyekre.

6. Képpel lefelé keverjétek össze a **kunyhójelzőket** (így azok árui nem láthatóak). Készítsetek **3 db 5 kunyhóból álló paklit**, és tegyétek ezeket a játéktábla bal alsó felén található 3 kunyhómezőre. Majd minden pakli legfelső kunyhóját fordítsátok képpel felfelé.



Minden játékos válasszon egy színt, és megkapja a színéhez tartozó **települést**. A játék folyamán az áruk és a kunyhók a játékos településére kerülnek.

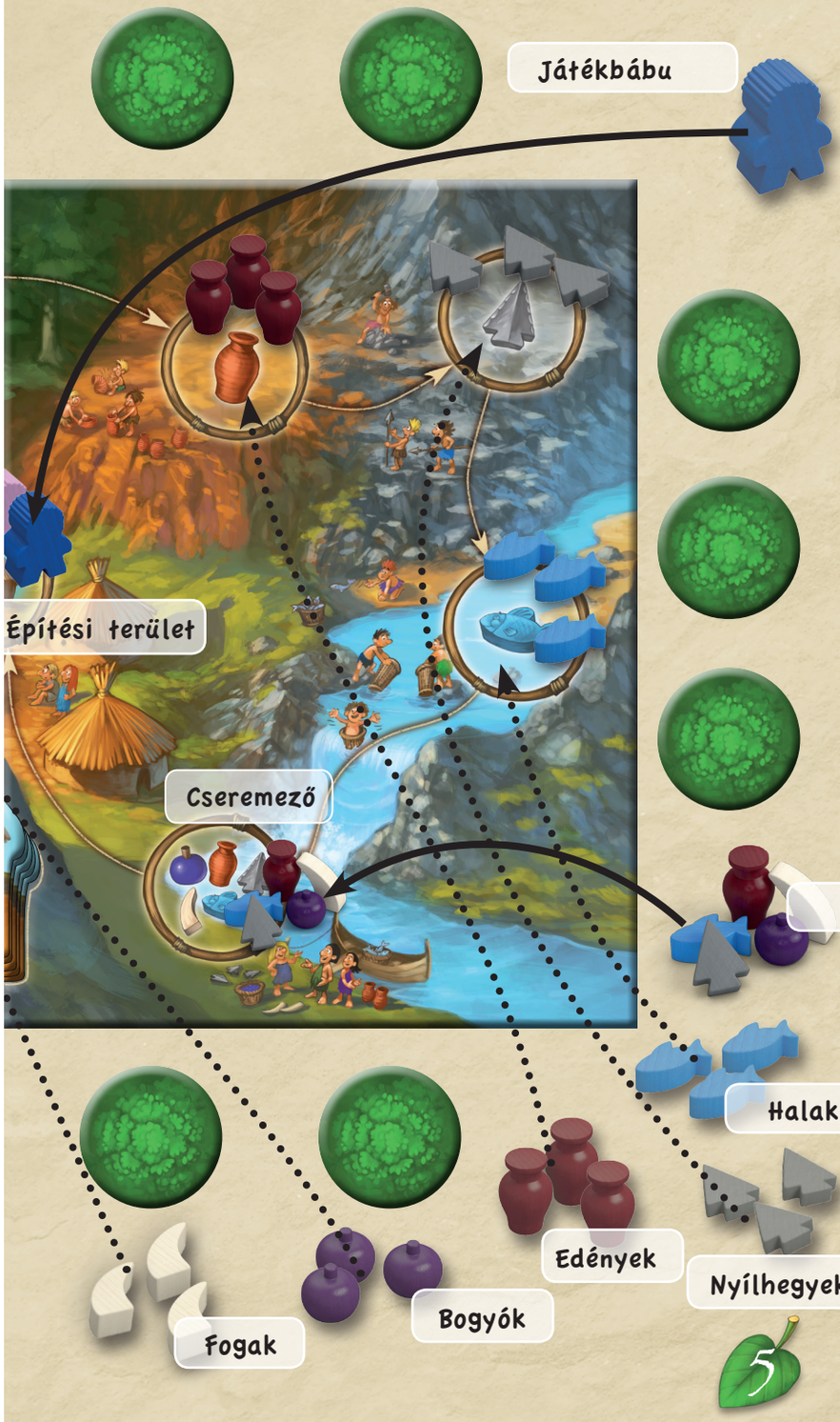




Fogjátok az alsó részét (a tábortüzes részt) és csúsztassátok bele a másik felét.



Az elkészült, összerakott település így néz ki.



3. Minden játékos elveszi a színének megfelelő **játékbábut** és **játékosjelzőt**.

A bábut a játéktábla közepén található építési területre tegyétek, a jelzőt pedig magatok elé. A bábuval fogtok lépkedni körbe a játéktáblán, hogy összegyűjtsétek a különböző árukat. Ha 4 főnél kevesebben játszotok, a nem használt bábukat és jelzőket tegyétek vissza a dobozba.

4. Most az **árukat** tegyétek oda a táblán, ahova tartoznak.

Ha 3-an vagy 4-en játszotok, akkor minden áruból 4-et használjatok fel (bogyó , hal , edény , nyílhegy , fog).

Ha csak 2-en játszotok, akkor minden áruból csak 3 darabot használjatok (a fel nem használt árukat tegyétek vissza a dobozba).

Tegyetek **minden áruból 1 darabot** a **cseremezőre**.

5. A megmaradt árukat tegyétek a játéktábla nekik megfelelő mezőire.

A **fogakat** tegyétek a mamutokhoz a mocsárba;
a **bogyókat** az erdő bokraihoz;
az **edényeket** az agyagos területre;
a **nyílhegyeket** a kézművesekhez a hegyen;
a **halakat** a halászokhoz a folyónál.

A JÁTÉK CÉLJA

Különböző árukat kell összegyűjteni, amiket az építési területen  tudtok kunyhókra  cserélni, Az első játékos, akinek sikerül **3 kunyhót** megépítenie, megnyeri a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A legfiatalabb játékos kezd. A játékosnak a körében a következő 3 lépést kell végrehajtania:

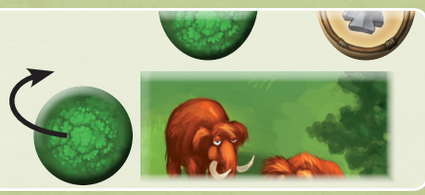
Egy erdőjelző megfordítása – Lépés a bábuval – Egy akció végrehajtása. Majd az óramutató járása szerint következő játékos köre következik.

EGY ERDŐJELZŐ MEGFORDÍTÁSA

Fordíts meg **1 még képpel lefelé lévő erdőjelzőt.** A megfordított erdőjelző mondja meg, hogy mit kell tenned a körödben.



Példa:
Fordíts meg 1 erdő□ jelzőt.



LÉPÉS A BÁBUVAL

AZ ERDŐJELZŐN EGY KOCKA LÁTHATÓ.

Ha az erdőjelződön ezen kockák egyike van:



Lépj a bábuddal a nyíl irányában a kockán látható pontokkal egyező számú mezőt.

Példa:
Azon az erdőjelzőn amit felfordítottál egy 2 pontos kocka látható.



A bábuddal 2 mezőt lépsz előre, az építési területről a fogterületre.



AZ ERDŐJELZŐN EGY JEL LÁTHATÓ.

Ha az erdőjelződön az alábbi jelek egyike van:



Lépj a bábuddal a játéktábla azon mezőjére, aminek a jele megegyezik a dobottal.

Példa:
Azon az erdőjelzőn amit felfordítottál egy hal látható.



Lépj a bábuddal a halmezőre.



Egy akció végrehajtása

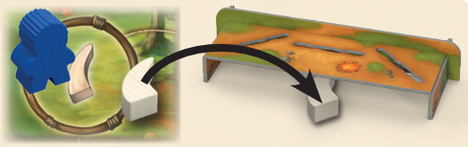
Amikor a játékos rálép egy mezőre, végre kell hajtania ott egy akciót. A végrehajtandó akció attól a mezőtől függ, amin a játékos áll.

Milyen akciómezőkön állhatsz?

Bogyó, Hal, Edény, Nyílhegy vagy Fog

Vegyél el **1 árut** arról a mezőről, amin állsz, és tedd azt a településed **mögé**. Elrejtheted az árud a többi játékos elöl.
Ha **üres** az a mező, amin megálltál, az pech! **Nem kapsz semmit** ebben a körben.

Példa:
*A **fogmezőn** álltál meg. Vegyél el **1 fogat** innen, és tedd a településed **mögé**.*



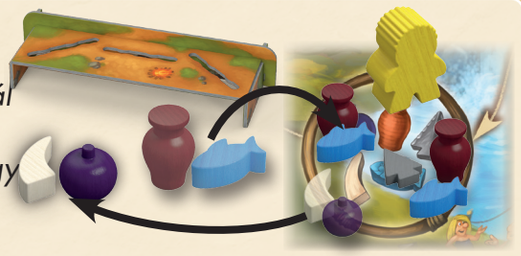
Cseremező

Cserélj el annyi **árut** a településedről a cseremezővel, amennyit akarsz. Akár az összes árut is elcserélheted.

Minden áruért, amit elveszel a cseremezőről, **vissza kell tenned egyet** a településedről.

Az elvett árukat tedd **a településed mögé,** a cserébe adott árukat pedig tedd a **cseremezőre**. Így a cseremezőn mindig 5 áru lesz.

Példa:
*A **cseremezőn** álltál meg. Úgy döntesz, hogy **1 halat** és **1 edényt** elcserélsz a településedről **1 fogra** és **1 bogyóra** a cseremezőn. A halat és az edényt a cseremezőre teszed, a cserébe elvett fogat és a bogyót pedig a településed mögé.*



A kutyamező

Vegyél el **1 kutyajelzőt,** és tedd a településed **mellé**, hogy a többi játékos jól lássa.

Ha **nincs kutyajelző** a kutyamező mellett, akkor **ellophatsz** egyet egy másik játékostól. Ha a kutyajelzők 2 különböző játékosnál vannak, akkor a hozzád balról a legközelebb ülő kutyajelző tulajdonostól **kell** ellopnod a jelzőt.

Ha már mindkét kutyajelző nálad van amikor a kutyamezőre lépsz, akkor egyszerűen ne csinálj semmit.

Példa:
*A **kutyamezőn** álltál meg, Vegyél el **1 kutyajelzőt** a játéktábláról, és tedd a településed **mellé**.*



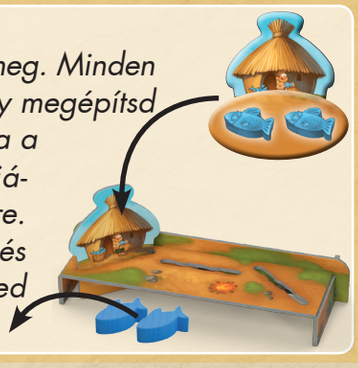
A kutyajelzők a kunyhók építésénél segítenek (lásd az **építési terület** szabályait).

Építési terület – Ha itt állsz meg, 2 akciót hajtasz végre: építesz 1 kunyhót (ez csak lehetőség), és minden erdőjelzőt képpel lefele fordítasz (kötelező).

Építs  *1 kunyhót*
Megvan minden áru ami **1 elérhető kunyhón** látható**?** Ha igen, akkor vedd elő ezeket az árukat a településed mögül, és tedd vissza őket a játéktábla megfelelő mezőire, hogy megépítsd az adott kunyhót (bogyókat a bogyómezőre, halakat a halmezőre, stb.).

Majd vedd el a megépített kunyhót, és tedd a településed három nyílásának egyikébe.

Példa:
Az építési területen álltál meg. Minden árud megvan ahhoz, hogy megépítsd ezt a kunyhót. Tedd vissza a 2 árut ( ) a játéktábla megfelelő mezőjére. Majd vedd el a kunyhót, és illeszd be a településed egyik résébe.



Ha **nincs elég árud** ahhoz, hogy megépítsd valamelyik kunyhót, akkor **nem teheted egyik kunyhót** sem a településedre a körödben.

Csak 1 kunyhót építhetsz körönként.

Amikor építesz egy kunyhót, a településed nagyobb lesz.



Építettél a körödben egy kunyhót?
Akkor fel kell fordítanod a következő kunyhót (a megépített alatti képpel lefelé lévőt).
Az adott kunyhópakli elfogyott? Akkor innentől csak 2 képpel felfelé lévő kunyhó lesz.

 *Kutyajelzők*

A kutyajelző **dzsóker**. Ez azt jelenti, hogy amikor egy kunyhót építesz, akkor felhasználhatsz egy kutyajelzőt, hogy az egyik kunyhó megépítéséhez szükséges egyik árut helyettesítsd. **Tegyél vissza 1 kutyajelzőt** a kutyamezőre, és **1 áruval kevesebbet fizess**, mint amennyi a kunyhóra van rajzolva. Majd tedd a kunyhót a településed egyik üres résébe.

Példa:
Ezt a kunyhót akarod megépíteni, de nincs ***fogad***  *. Ehelyett* ***1 edényt***  *,* ***1 nyílhegyet***  *és* ***1 kutyajelzőt***  *fizetsz, és visszateszed a játéktáblára. A kutya segítségével meg tudtad építeni a kunyhót fog fizetése nélkül is. Tedd a kunyhót a településedre.*



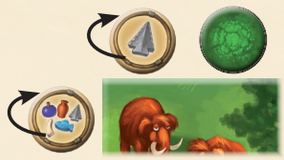
Ha mind a két kutyajelző nálad van, akkor mindkettőt felhasználhatod egy kunyhó építéséhez.

 *Fordítsd az erdőjelzőket képpel lefelé*

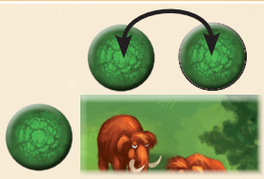
Amennyiben az építési területen állsz meg, akkor az összes erdőjelzőt képpel lefelé kell fordítanod. Az nem számít, hogy építettél-e kunyhót vagy sem.

Majd meg **kell** cserélned 2 erdőjelzőt egymással. Ezt úgy tedd meg, hogy mindenki lássa melyik 2-t cseréled meg.

Példa:
Az összes erdőjelzőt képpel lefelé fordítod



Példa:
Ezt a 2 erdőjelzőt cseréled meg egymással.





Ne felejtsétek el képpel lefelé fordítani az erdőjelzőket, miután az építési területre léptetek. Ha elfelejtitek az sem probléma. Akkor amint észreveszitek a hibát, azonnal javítsátok. (Ha megnézitek, akkor láthatjátok, hogy hagytam egy emlékeztetőt a játéktáblán).



A JÁTÉK VÉGE

A játék **azonnal** véget ér, amikor valaki megépíti a **3.** kunyhóját.
A települése teljes lesz, és megnyeri a játékot. Gratulálunk!





Szórakozzatok nagyon jól a Kőkorszakban!

Marco Teubner a fiának, Paulnak ajánlja a játékot. A kiadó és a játék tervezője köszönetet mond a játéktesztelőknek a kemény munkájukért.

Szabályszerkesztők: Gregor Abraham és Hanna & Alex Weiß

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
Minden jog fenntartva

Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Budai út 28
web: www.compaya.hu
email: info@compaya.hu