

Michael Tummelhofer

STONE AGE

Style is the goal

DOBA KAMENNÁ: Styl je cíl



S herním materiálem
pro 5. hráče



Rozšíření musí být hráno
s hrou Doba kamenná

Příprava

Obsah:

- 1 herní plán
- 1 deska hráče (pro 5. hráče)
- 10 dřevěných figurek (černé)
- 3 černé dřevěné kostičky (2 velké, 1 malá)
- 4 malé kostičky ve 4 barvách
- 10 dřevěných zubů (ozdoby)
- 5 dřevěných prstenů (ozdoby)
- 9 nových kartiček budov 
- 6 kartiček budov ze starého rozšíření (viz strana 7)
- 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 desku, jak je zobrazeno níže.

2. Umístěte dekorace (10 zubů a 5 prstenů)



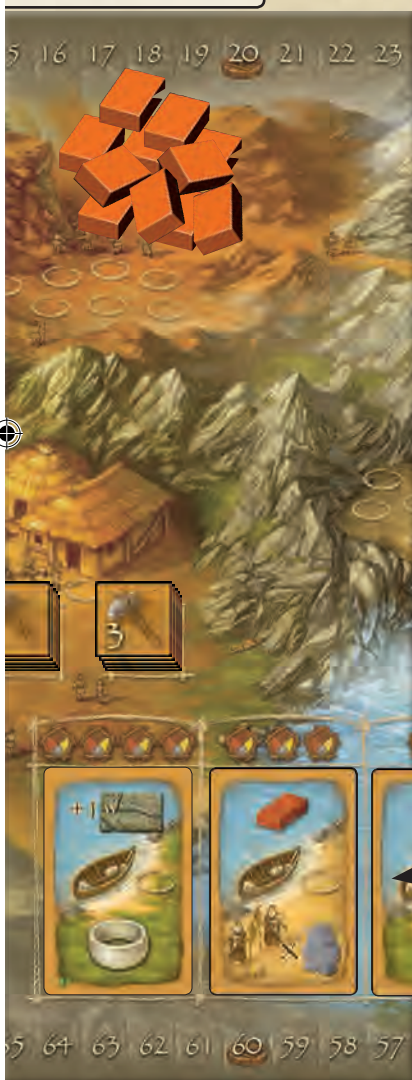
9. Zamíchejte lícem dolů 9 nových kartiček budov s původními kartičkami. Vytvořte 5 balíčků po 7 kartách. Umístěte 1 balíček za každého hráče vedle herního plánu. Vraťte nepoužité balíčky kartiček budov zpět do krabice. V každém balíčku otočte horní kartičku budovy. 

ONE GE

2-5 hráčů
věk 13+
60 - 90 minut

spolu s žetony
jídla na loviště.

3. - 7. Zde nejsou **žádné**
změny oproti přípravě
základní hry.



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
s původními civilizačními
kartami a umístěte je lícem
dolů jako zásobu vedle
herního plánu.
Dále umístěte pět horních
karet z balíčku lícem nahoru
na pět míst pro karty. Toto
se provede při jakémkoli
počtu hráčů.

Nahlédněte na stra-
nu 7 pro podrobnější
informace o nových
kartičkách budov a
kartičkách budov
ze staršího rozšíření.

Styl je cíl

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 ozdob. 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. Pro tohoto 5. hráče rozšíření obsahuje desku hráče, figurky a značky a další suroviny. Doba kamenná: Styl je cíl, může být hrána i v méně než 5 hráčích. Pravidla pro hru ve 4, 3 nebo 2 hráčích jsou na straně 7.

Ozdoby!



1 zub = 1 ozdoba,
1 prsten = 3 ozdoby

V zemi doby kamenné se nyní objevují ozdoby. Jsou zde zuby , které se počítají každý za 1 ozdoby a prsteny , které se počítají každý za 3 ozdoby. Hráči mohou kdykoli v zásobě vyměnit 3 zuby za 1 prsten nebo 1 prsten za 3 zuby.




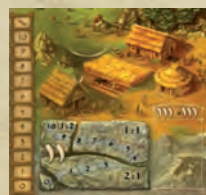
Příklad: hráč má na své desce 1 prsten a 2 zuby. Má tedy dohromady 5 ozdob.

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

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

ozdoba =
není to surovina a
nepřináší na konci
hry žádné body.

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



Nový herní plán

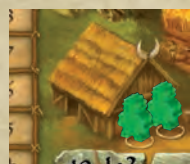
Nový herní plán položte na původní plán, kde přidá nové možnosti nabízené tímto rozšířením. Pravidla pro toto rozšíření jsou řazena ve stejném pořadí jako pravidla základní hry, aby mohli hráči snadno sledovat změny související s tímto rozšířením.

Kupec:
2 figurky
jednoho hráče

1. Umístování figurek na herní plán

Kupec (nová chýše ve vesnici)

Jako do **chýše** (viz strana 4 základních pravidel) mohou hráči na **kupce** **umístit pouze přesně 2 figurky jediného hráče**.



Příklad: **zelený** umístí na kupce 2 figurky. **Žádný** hráč již na kupce své figurky umístit nemůže, protože je místo naplněno.

Loviště



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

Loviště:
libovolný počet figurek

Civilizační karty

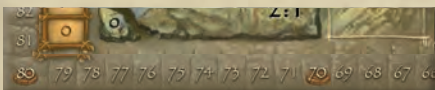


Je zde nová (5.) pozice pro civilizační karty. Stejně jako v základní hře mohou hráči na každou kartu umístit **právě 1 figurku** (viz strana 5 základních pravidel).

každá karta
1 figurka

Příklad: červený umístí 1 figurku na 5. civilizační kartu. Tato je nyní obsazena. Hráči mohou stále umístit 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).

(Aby průběh hry zůstal zřetelný, neodstranili jsme z plánu civilizační karty ve vesnici.)

Hráči mohou na každou stavbu umístit **pouze 1 figurku** (viz strana 5 základních pravidel).

1 balíček na hráče

každá budova
1 figurka

2. Vyhodnocení akcí

(viz strana 5 základních pravidel)



• Kupec

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

Rovněž ihned získá 2 **ozdoby**.

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

Kupec:
zisk 2 ozdob a zlepšení obchodních dovedností

• Obchod

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

Pravidla obchodu

Hráč může...

- ... obchodovat, pokud se jeho značka na počítadle obchodu dostane alespoň na stupeň 1.
- ... obchodovat **pouze** tehdy, když potřebuje získat civilizační kartu nebo budovu.
- ... obchodovat ozdoby 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 pouze tehdy, pokud v tomto kole **neumístil** své figurky na kupce.
- ... obchodovat pouze **jednou** za kolo.

Pokud se hráčova značka nachází na stupni 1-3, může obchodovat v poměru 2 za 1. To znamená, že může obchodovat 2 ozdoby, 2 suroviny nebo 1 ozdobu **A** 1 surovinu **za libovolnou 1 položku**, kterou potřebuje k nákupu.



Položka může být buď surovina, nebo ozdoba. Suroviny jsou dřevo, cihly, kámen a zlato.

Stupeň 1-3:
obchodní poměr je 2:1



Příklad obchodu 2:1 : Anna je **modrý** hráč. Její značka leží na počítadle obchodu na stupni 2. Chce získat tuto budovu. Má v zásobě 3 ozdoby, cihlu a kámen a potřebuje 1 kámen, aby budovu získala. Vymění tedy 2 ozdoby a vezme si 1 kámen. **Modrý** (Anna) má nyní všechny suroviny potřebné k získání budovy.

Stupeň 4-8:
obchodní poměr
je 1:1



Pokud se hráčova značka nachází na stupni 4-8, může obchodovat v poměru 1 za 1. To znamená, že může obchodovat 1 ozdobu nebo 1 libovolnou surovinu za libovolnou 1 položku, kterou 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 a vezme si 1 zlato. **Žlutý** (Marek) má nyní všechny suroviny potřebné k získání budovy.

Stupeň 9-10:
obchodní poměr
je 1:2



Pokud se hráčova značka nachází na stupni 9-10, může obchodovat v poměru 1 za 2. To znamená, že může obchodovat 1 ozdobu nebo 1 libovolnou surovinu za libovolné 2 položky, které potřebuje k nákupu. Zvláštní případ: pokud si hráč vezme více položek, než potřebuje k nákupu budovy nebo karty, přebytek si neponechává.



Příklad: Natálie je **zelený** hráč. Její značka leží na počítadle obchodu na stupni 10. Chce získat tuto kartu. Chybí jí 2 suroviny, aby mohla kartu získat. Vymění 1 ozdobu a vezme si 2 cihly (mohla by si vzít i jiné 2 suroviny). **Zelený** (Natálie) má nyní všechny suroviny potřebné k získání karty.

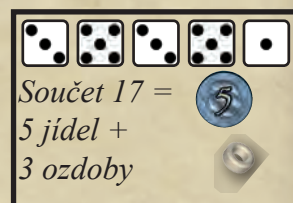
**zisk jídla a
ozdob z loviště**

Loviště a ozdoby

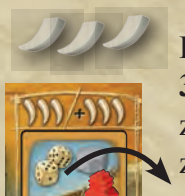


Hráči nyní mohou v lovišti získat ozdoby. Hráč si vezme 1 kostku za každou figurku, kterou umístil na loviště a těmito kostkami hodí. K výsledku je možné přidat nástroje, jako v základní hře. Poté vydělí součet 2 a vezme si takový počet **jídla a ozdob**, kolik je rovno tomuto číslu (zaokrouhleno dolů).

Příklad: **zelený** má v lovišti 5 figurek. Hodí 5 kostkami a dostane součet 17 bodů. Nyní si může vzít 8 jídel a/nebo ozdob. Vybere si 5 jídel a 3 ozdoby a umístí je na svou desku hráče.



**nová pozice
pro 1 civili-
zační kartu**



Pokud si hráč přeje získat civilizační kartu z této pozice, musí zaplatit 3 ozdoby (3 zuby nebo 1 prsten). Hráč zaplatí 3 ozdoby, vezme si zpět z karty svou figurku a položí kartu na svou desku hráče. Hráč okamžitě získá položky vyobrazené v horní části karty.



Pokud hráč kupuje civilizační kartu z této pozice, **může** zaplatit **další 3** ozdoby navíc a získá horní kartu z lícem dolů otočeného balíčku civilizačních karet. Tato karta se počítá pouze pro závěrečné bodování. Hráč neukazuje až do konce hry tuto kartu ostatním hráčům a **nebere** si položky zobrazené v horní části karty.

karta navíc (pouze pro závěrečné hodnocení) získaná zaplacením dalších 3 ozdob

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

Konec hry

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

Další kolo a změny pro 4, 3 nebo 2 hráče

Stejně jako v základní hře přesunou hráči případné 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.

Změny pro 2-4 hráče

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 použijí nebo ponechají prázdná, jsou určena jejich výběrem při umísťování figurek.

Všechna zbývající pravidla jsou popsána v základní hře!

Kartičky budov ze starého rozšíření



Hráč ihned získá 3 vítězné body a na začátku fáze 2 každého kola si vezme ze zásoby 1 dřevo.



Hráč ihned získá 4 vítězné body a na začátku fáze 2 každého kola si vezme ze zásoby 1 cihlu.



Hráč ihned získá 5 vítězných bodů a na začátku fáze 2 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 bodů a vezme si ze zásoby 1 nástroj, který přidá ke své zásobě nástrojů.



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



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Pokud máte dotazy, komentáře nebo návrhy, napište nám na:
RioGames@aol.com nebo
Rio Grande Games
PO Box 1033, Placitas, NM 87043
www.riograndegames.com

Za nápady a návrhy děkuje vydavatel Alfonzo Smithovi, Christianu Herrmannovi a Michaelu Froniovi.

Za mnoho testovacích her děkujeme Gregoru Abrahamovi, Karl-Heinz Schmielovi, Hannes Wildnerové a, jako vždy, obzvláště Dietru Hornungovi.

Úprava pravidel: Hanna & Alex Weißovi a Todd Jensen

Překlad: Michal Kohoutek

Popis nových civilizačních karet & 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



Nyní je zde 18 karet se zeleným pozadím a 2 s novým symbolem.

Zelené pozadí

Ozdoba – 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 bodování obdrží 81 bodů.

Pískové pozadí

Závěrečné bodování: Počet kupců je vynásoben pozicí hráčovy značky na počítadle obchodu.



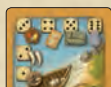
Nyní je zde 27 karet s pískovým pozadím, se 7 kupci na 5 kartách.



4 kupci x pozice 7 na počítadle obchodu = 28 bodů.

Horní část karet – používaná během hry

Následující karty jsou vyhodnoceny ihned po jejich získání:



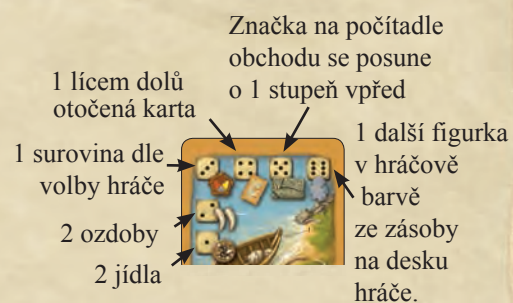
Trh „se stylem“ (4 karty)

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 ozdoby.





Kartičky budov

S novými kartičkami budov je zacházeno stejně jako v základní hře.



- Za tuto budovu získá hráč 4 vítězné body za zaplacenou ozdobu. Je možné zaplatit až 4 ozdoby.
- Hráč si ihned vezme horní civilizační kartu z lícem dolů otočeného balíčku. Horní část takto získané karty nemá účinek.
- Hráč ihned hodí tolika kostkami, kolik je hráčů ve hře. Účinek je stejný jako u karty s trhem „se stylem“ (viz výše).

- Aby hráč mohl získat tyto kartičky, musí, stejně jako v základní hře, do kruhu umístit jednu svou figurku.  Jestliže má hráč na začátku kola jednu nebo více z těchto budov, může na každou z těchto kartiček ve fázi 1 umístit své figurky (viz strana 4 základních pravidel). Každá z těchto budov poskytuje místo až pro 3 figurky. Ve fázi 2 hází hráč za tyto figurky kostkami stejně, jako za ostatní figurky. Podle kartičky pak získává dřevo nebo zlato. Dřevo stojí hráče pouze 2 místo 3 a zlato pouze 5 místo 6 bodů na kostkách. Hráč může tento hod vylepšit nástroji.  Hráč může umístit figurky na ostatní místa běžným způsobem.