

Stone Age - solo variant

Цель игры

Выживите! Как можно дольше! Вы должны позаботиться обо всех 4 племенах (4 цветов), иначе вы проиграете игру. Победные очки не имеют значения в этом соло-варианте и поэтому не могут собраны в процессе игры.

Соло-вариант играется без дополнений.

Применяется подготовка и правила базовой игры за исключением следующих строк.

Подготовка

Карты Цивилизаций:

Разместите по одной карте цивилизации лицом вверх на каждую ячейку стоимостью 1 и 2 ресурса. их можно купить по обычным правилам.

Разместите другую карту цивилизации лицом вверх на ячейку со стоимостью 4 ресурса, но при этом закрывая ею стоимость в ресурсах. Ее нельзя будет купить во время игры, вместо этого она увеличивает количество еды, которую надо заплатить в конце раунда. См: "3. Накорми свое племя"



3-я ячейка остается пустой во время игры

Игровой планшет

1 Не выбирайте цвет, как в правилах. Вместо этого возьмите по 2 фигурки каждого цвета и положите их на планшет. Таким образом в начале игры у вас будет 8 фигурок на вашем планшете. Также возьмите 20 еды.



Здания

2 Найдите 3 тайла зданий со стоимостью 1-7 ресурсов и разместите их на игровом планшете. Перемешайте все оставшиеся здания и сформируйте 2 стопки по 7 тайлов и разместите их в двух соответствующих ячейках игрового поля. Оставшиеся постройки уберите в коробку.



Фигурки:

3 Разместите по 1 фигурке каждого цвета на деление 1 дорожки подсчета очков. Затем создайте общий запас из 5 фигурок каждого цвета рядом с планшетом игрока. все остальные фигурки убираются обратно в коробку.

В отличие от базовой игры, цифры на дорожке подсчета очков являются не победными очками, а инициативой для каждого из цветов.

См "2. Выполнение действий"



Дорожка подсчета очков:

4 Разместите жетон с 1 едой на деление 15 дорожки подсчета очков.

Жетон еды обозначает предел истощения ваших племен.

Как только жетон достигает значения 0 или меньше вы немедленно проигрываете.

Дорожка сельского хозяйства:

5 Разместите жетон с 1 едой на деление 12 дорожки сельского хозяйства.

Как и в базовой игре этот жетон представляет размер вашего поля.

Игровой процесс

Как и в базовой игре каждый раунд состоит из 3 фаз, однако в этом соло-варианте эти фазы немного отличаются.

1. Разместите фигурки на игровом поле

А Выберите один из своих 4х цветов и разместите все фигурки этого цвета на игровом поле (в начале игры - 2 фигурки, позже может быть больше).

Вы можете размещать фигурки в разных локациях

Ограничения всех локаций остаются такими же, как и в базовой игре с 4мя игроками. Это означает, что на одной и той же локации могут быть размещены разные цвета и что ограничивается только количество фигур в одной локации. Однако, как и ранее, на охотничьих угодьях можно неограниченное количество фигурок.

Б После размещения всех фигур одного цвета бросьте по 1 кубики за фигуру. Передвиньте маркер этого цвета вверх на соответствующее значение на треке подсчета очков. Фигура на дорожке подсчета указывает на инициативу для данного цвета. Вы должны всегда использовать все фигуры одного цвета; они не должны оставаться на вашем планшете.

По такому же принципу разместите все фигурки каждого из 4х цветов.



Пример: **А** Вы используете две **красные** фигурки. Одну - на "охоту", вторую - в "лес"

Б Затем бросьте 2 кубика. Сумма 6+3=9 обозначает на сколько делений вперед продвигается маркер на дорожке подсчета

2. Выполнение действий

А Начните выполнение действий с цвета с наименьшей инициативой. Не имеет значения, в каком порядке для конкретного цвета вы выполняете действия. Если у нескольких цветов одинаковая инициатива, вы можете выбрать любой, который будет начинать выполнение.

Б Цвет с наивысшей инициативой не выполняет никаких действий. в случае ничьей вы можете решить, какой цвет может выполнять действия, а какой - нет.

Действия:

Здания – Вы должны заплатить указанные ресурсы - как и в базовой игре. Вы не получаете победных очков, однако тайл размещается на ваш планшет.



Карты Цивилизации - Здесь вы также не получаете ПО.

Как и в базовой игре, вы получаете немедленную пользу, такие как ресурсы и еда. В случае с картами с броском кубов вы бросаете 2 кубика и выбираете один (обычно, с самым большим значением). Карты Цивилизации с зеленым фоном дают 2 дополнительные еды.



Карты Цивилизации с песочным фоном увеличивают ваш лимит истощения на 1 за каждую и, следовательно, дают вам немного больше времени - только один раз и только после покупки карты.



Если у карты нет другого эффекта (например разовых инструментов), вы можете сбросить их позже.

После того, как вы выполнили действия 3 цветами, положите фигурки того цвета, который не выполнял никаких действий, обратно на свой планшет. В конце разместите все фигурки на дорожке подсчет очков на деление ноль.



Пример: Вы забираете зеленую фигуру и берете карту. Вы выбрасываете 3(камень) и 1 (дерево). Вы решаете взять камень.

Поскольку у карты зеленый фон, то вы получаете 2 еды из запаса. Наконец, вы сбрасываете карту.

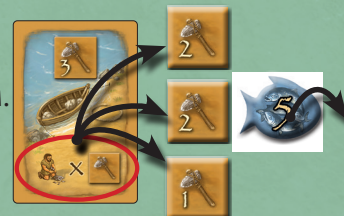
3. Накорми свое племя

Начните, как обычно, с еды из запаса. Жетон еды на дорожке сельского хозяйства указывает, сколько еды вы получаете.

Далее, вы должны потратить по 1 еде за фигурку с вашего планшета.

Кроме того, вам придется потратить дополнительную еду. Карта Цивилизации на ячейке с стоимостью 4 ресурса указывает количество еды, которые необходимо потратить. Для этого имеет значение только "тип" карты, количество изображенных фигурок не учитывается.

- зеленая карта: Вы должны заплатить дополнительно 4 еды.
- шаман: По 1 еде за каждую фигуру того цвета, у которой больше фигурок.
- строитель: По 1 еде за каждое строение, лежащее лицом вниз рядом с вашим планшетом.
- фермер: По 1 еде за каждое значение на дорожке сельского хозяйства.
- инструментарий: столько еды, какова сумма значений на ваших тайлах инструментов (вне зависимости были ли они использованы или нет).



Как обычно, вы можете заплатить ресурсами, если вам не хватает еды. Если после этого вам все еще не хватает еды, тогда уменьшите лимит истощения на недостающее количество жетонов.

Кроме того, вы должны всегда сбрасывать 1 тайл здания со своего планшета. Если вы не можете это сделать, уменьшите предел истощения на 3.



Конец Раунда

Сбросьте оставшиеся карты Цивилизации с поля, сдвинув их вправо. Новые карты открываются, чтобы заполнить пустые места стоимостью 1 и 2 ресурса, начиная как всегда справа. Как и во время начальной подготовки, другая карта Цивилизации кладется лицом вверх на деление со стоимостью в 4 ресурса, чтобы увеличить количество еды, которую нужно заплатить в конце раунда.

Конец Игры

Как только ваш маркер истощения достигает 0, игра немедленно завершается вашим проигрышем. Если у вас заканчиваются Карты Цивилизации, которые нужно раскрыть вы сразу же побеждаете в игре.

Уровни Сложности

Ты что? Еще не устал играть? тогда попробуй следующие уровни, чтобы увеличить сложность

Level 1 (база): Начните с 20 еды и пределом истощения 15.

Level 2 (холодная ночь): Начни с 20 еды, предел истощения - 20. Сбрасывай 2 тайла зданий в конце каждого раунда.

Level 3 (большое племя): Начни с 25 еды, предел истощения - 10 и по 3 фигурки каждого цвета. В конце каждого раунда плати 2 еды за фигурку.

Level 4 (вечная зима): Начни с 20 еды и пределом истощения 10. В каждом раунде только 1 карта Цивилизации размещается на позициях 2 и 4, то есть вы можете купить только 1 карту, чтобы продлить игру.

Обзор игрового процесса

1. Разместите фигуры на поле

- используйте все фигуры одного цвета
- бросок на инициативу
- повторите для каждого цвета

2. Выполнение действий

- начинает цвет с меньшей инициативой
- выполнение действий
- повторите для каждого цвета

Внимание: Цвет с наибольшей инициативой действия не выполняет

3. Накорми свое племя

- Возьмите еду в соответствии с дорожкой сельского хозяйства
- заплатите по 1 еде за фигурку
- заплатите еду по карте цивилизации
- уменьшите лимит истощения на 1 за каждую недостающую еду
- сбросьте 1 тайл здания или уменьшите лимит истощения на 3

Перевел: polniy_lamer
© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München

