

Traduzione *NON UFFICIALE* a cura di Anje76 (*)

NOTA

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto
per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Preparazione

STO AC

Contenuto:

- 1 Plancia per Tabellone base
- 1 Plancia Giocatore (per il 5° giocatore)
- 10 Pedine lavoratore (nere)
- 3 Cubi neri (2 piccoli, 1 grande)
- 4 piccoli cubetti in 4 colori
- 10 Gioielli a forma di Dente
- 5 Gioielli a forma di Anello
- 9 nuove Tessere Edificio 
- 6 vecchie Tessere Edificio (vedi pagina 7)
- 9 nuove Carte Civilizzazione 
- 5 Tessere Segnapunti (100/200)

12.-13. Nessuna variazione rispetto alla preparazione del gioco base.

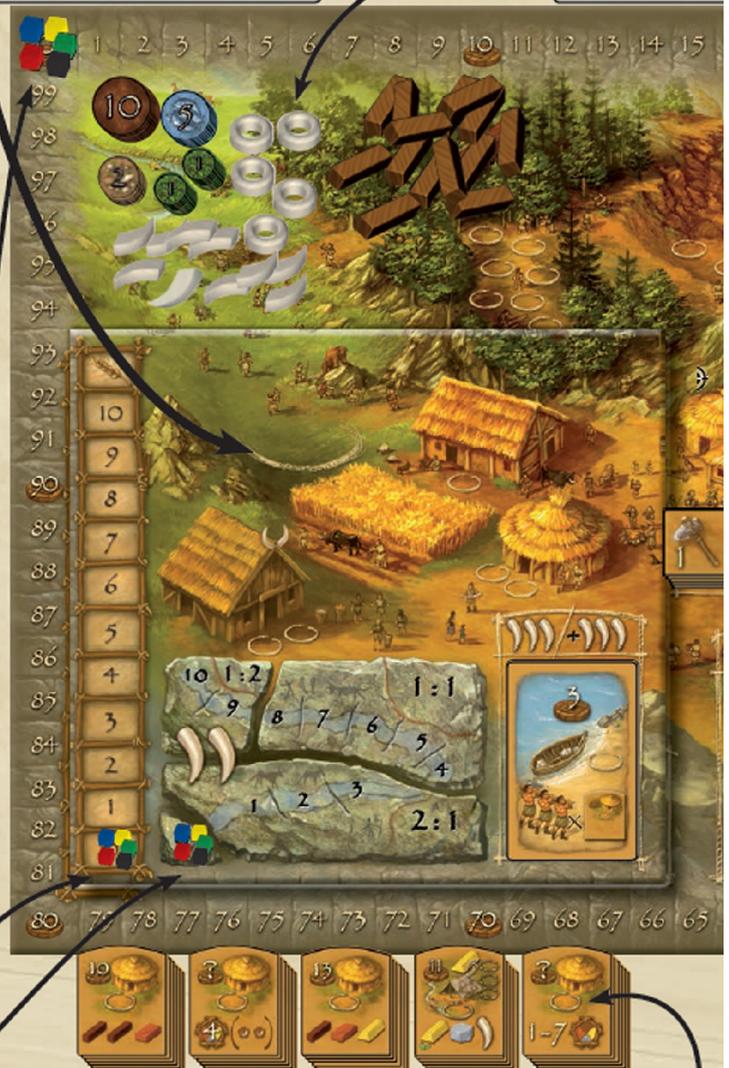


11 Ogni giocatore riceve 1 Plancia giocatore. Su di essa piazzate 5 lavoratori del proprio colore, 12 cibi e 1 Gioiello a forma di Dente.

10. Ogni giocatore sceglie un colore e piazza i propri cubetti all'inizio del percorso segnapunti (in alto a sinistra, cubetto grande), della barra produzione agricola (in basso a sinistra, cubo piccolo) e dell'area di commercio (a destra della barra di produzione agricola, cubo piccolo).

1. Piazzate la nuova Plancia di gioco sul Tabellone originale, come mostrato qui sotto.

2. Piazzate i Cubi neri (2 piccoli, 1 grande) e 5 Anelli) nel vicinato alle Tessere Edificio.



9. Mescolate le 9 nuove Tessere Edificio  con le Tessere Edificio vecchie. Create quindi 5 pile da 7 tessere ciascuna. Piazzate un pila per ogni cubo neri. Riponete le tessere inutilizzate nella scatola. Scoprite la pila giusta (Informazioni dettagliate sulle nuove tessere edificio si trovano a pagina 7).

ONE GE

2-5 Giocatori
da 13 Anni in sù
60-90 Minuti

gioielli (i Denti e
l'Area di Caccia,
essere Cibo.

3.-7. Nessuna variazione
rispetto alla preparazione
del gioco base..



Posizionate le Tessere
Segnapunti (100/200)
vicino al Tabellone di
gioco. Quando un gio-
catore passa i 100 punti,
si prende una tessera.
Quando passa i 200
punti la gira sull'altro
lato.



8. Mischiate le nuove 9 carte
civilizzazione con le carte
civilizzazione del gioco base
e piazzate il mazzo vicino al
piano di gioco. Poi prendete
le prime cinque carte dal
mazzo e piazzatele scoperte
nei 5 spazi corrispondenti,
a partire sulla destra, ora
collocato nei 5 campi.
Questo vale qualunque sia il
numero di giocatori

ficio base a faccia in giù.
ni giocatore vicino al Ta-
prima tessera di ogni pila.
pagina 7)

Alla Meta con Stile

Ci sono volute molte lune di lavoro per costruire il nostro villaggio. Avevamo anche una nuova generazione da sfamare e da addestrare alla vita.

Durante quei giorni abbiamo costruito solo capanne grezze senza aver tempo per i nostri piaceri. Abbiamo passato il nostro tempo raccogliendo le risorse necessarie per costruire il nostro villaggio, a rifornirci di cibo e a badare ad altre necessità primarie.

Ma i tempi sono finalmente cambiati! Stiamo cominciando a riconoscere il valore dei gioielli! All'inizio avevamo solo semplici denti di animali cacciati, che appendevamo al collo. Poi abbiamo trovato il modo di creare pettini, anelli e bracciali.

In breve tempo altre tribù hanno scoperto queste decorazioni e hanno allacciato relazioni commerciali fra di loro. Molti commercianti si sono stabiliti nel paese, attratti dagli affari ottenuti con lo scambio di merci. Ora sta a voi trarre vantaggio dalle nuove opportunità o agire anche alla vecchia maniera, per portare al successo il vostro villaggio!



Che cosa resta? Cosa c'è di nuovo?

Che cosa resta?

Tutte le regole del gioco di base **rimangono invariate!** I giocatori che già conoscono Stone Age devono solo leggere le regole dell'espansione.

Cosa c'è di nuovo?

Espansione a 5 giocatori

È ora possibile giocare in cinque. L'espansione include un'ulteriore plancia giocatore, cubetti e lavoratori per il quinto giocatore e risorse extra. Le regole per giocare in 2-3-4 sono a pagina 7.

I Gioielli!



1 Dente =
1 Gioiello

Ora ci sono gioielli nelle terre di Stone Age. Ci sono i **Denti** , che contano come 1 gioiello e gli **Anelli** , che contano come **3 Gioielli**. Denti e anelli possono essere scambiati al loro valore in qualsiasi momento.

1 Anello =
3 Gioielli



Esempio: Il giocatore ha un Anello e due Denti sulla propria plancia. Possiede quindi un valore totale di cinque gioielli

I giocatori avranno bisogno di Gioielli per acquistare alcuni dei nuovi edifici e carte speciali. Inoltre potranno barattare Risorse con Gioielli. I giocatori potranno acquisire Gioielli con la caccia o con la nuova area nel villaggio, il Mercato.

I Gioielli devono essere sempre disponibili! Nel raro caso in cui non vi siano abbastanza gioielli nell'area di caccia, i giocatori possono sostituirli con altre risorse.

I Gioielli non sono Risorsa e non valgono PV a fine partita

I Gioielli non sono risorse né cibo! Ciò significa che gioielli non possono essere utilizzati per ottenere direttamente una Carta Civilizzazione, né per costruire edifici sui quali non sia presente il simbolo di gioiello.

I Gioielli **non** sono inclusi nel simbolo . Pertanto i Gioielli **non** possono essere utilizzati per **nutrire** membri della tribù e **non si trasformano in punti vittoria** a fine partita.



Il nuovo piano di gioco

Il nuovo tabellone è posto sopra la plancia base per aggiungere nuove opzioni offerte da questa espansione. Le regole per questa espansione sono organizzate nello stesso ordine delle regole per il gioco base, affinché i giocatori possano meglio seguire le modifiche introdotte da questa espansione.

1. I giocatori piazzano i loro lavoratori sul tabellone.



Mercato: 2 lavoratori del medesimo giocatore

Il Mercato (la nuova area del villaggio).

Come con la **Capanna** (vedi pagina 4 delle regole originali), i giocatori devono piazzare **esattamente 2 lavoratori appartenenti al medesimo giocatore** nel Mercato.

esempio: Il giocatore verde piazza due propri lavoratori nel Mercato. Nessun altro giocatore può piazzare lavoratori sul Mercato, che è già interamente occupato.

Caccia:
nessun limite
di lavoratori



Area di Caccia

Qui si trova, oltre al cibo, la riserva di gioielli.

In quest'area i giocatori possono ancora piazzare quanti lavoratori desiderano (vedi pagina 4 delle regole del gioco base).

**1 lavoratore
per ogni
Carta**



Carte civilizzazione

C'è un nuovo (quinto) posto disponibile per le Carte Civilizzazione. Come nel gioco base, i giocatori possono piazzare **esattamente un solo lavoratore** su ogni carta (vedi pagina 5 delle regole del gioco base).

Esempio: Il rosso piazza un lavoratore sulla 5ta Carta Civilizzazione. Questo spazio è ora occupato. Gli altri giocatori (compreso il medesimo giocatore rosso) possono ancora piazzare lavoratori sulle altre 4 carte civilizzazione.

**1 pila per
ogni
giocatore.
Piazza 1
lavoratore
per ogni
tessera.**



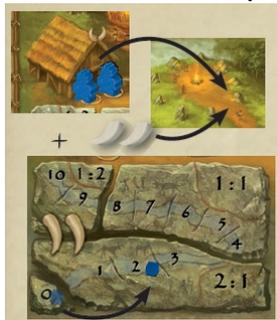
Edifici

I giocatori piazzano le **5 pile** (con 5 giocatori) con le tessere edificio al di fuori del piano di gioco (sotto la loro precedente posizione del gioco base).

(Affinchè tale prosecuzione del gioco rimanga chiara, non abbiamo rimosso le carte civilizzazione dal villaggio sul tabellone). I giocatori possono piazzare esattamente un solo lavoratore su ogni tessera (vedi pagina 5 delle regole del gioco base).

2. I giocatori eseguono le azioni dei lavoratori piazzati sul tabellone (vedi pagina 5 delle regole di base del gioco).

Mercato:
prendi
subito 2
gioielli e
migliora le
tue abilità
commerciali



Il Mercato

Il giocatore riprende i suoi due lavoratori e muove il suo segnalino sulla barra del commercio di **2 spazi in avanti**. Ottiene immediatamente **2 Gioielli**.

(Ogni volta che un giocatore muove in avanti il suo segnalino nella barra del commercio, indipendentemente da quante posizioni, ottiene 2 Gioielli.)

Lo Scambio - Baratto

Avanzando nella barra commercio, il giocatore avrà la possibilità di barattare oggetti durante la partita. Fintanto che il suo segnalino rimarrà sulla **posizione 0** della barra, **non potrà barattare**.

**Regole del
baratto**

Il giocatore può...

- ...barattare non appena il suo segnalino è avanzato almeno sullo spazio 1 della barra commercio.
- ...barattare oggetti **solo se ne ha necessità** per acquisire una carta civilizzazione o una tessera edificio.
- ...barattare gioielli e risorse a propria discrezione.
- ...a seconda della posizione del suo segnalino sulla barra commercio, barattare oggetti con un rapporto di **2 a 1, 1 a 1 o 1 a 2**.
- ...barattare oggetti anche se non ha piazzato lavoratori nel Mercato in questo turno.
- ...effettuare un **solo** baratto per turno.

**spazi 1-3:
baratto 2 a 1**



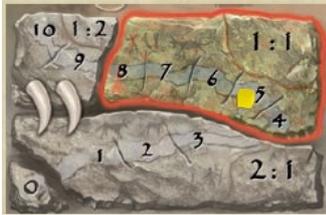
Se il segnalino si trova sugli spazi 1-3, il gocatore potrà barattare con un rapporto di 2 a 1. Ciò significa che potrà barattare **2 gioielli o 2 risorse o 1 gioiello + 1 risorsa** per un qualsiasi oggetto di cui ha bisogno per un'acquisizione (di carta o tessera).

Per oggetto si intende sia risorsa sia gioiello. Le risorse sono legno , mattoni , pietra  e oro .



Esempio di baratto 2 a 1: Anna è il giocatore blu. Il suo segnalino è sullo spazio 2 della barra commercio. Vorrebbe acquistare questa tessera edificio. Possiede 3 gioielli, un mattone e una pietra. Ha bisogno di un'altra pietra per costruire la tessera. Così scambia 2 gioielli e prende 1 pietra. Anna possiede ora tutti gli oggetti di cui ha bisogno per costruire l'edificio.

spazi 4-8:
baratto 1 a 1



Se il segnalino si trova sugli spazi 4-8, il giocatore potrà barattare con un rapporto di 1 a 1. Ciò significa che potrà barattare 1 gioiello o 1 risorsa per **un qualsiasi oggetto** di cui ha bisogno per un'acquisizione (di carta o tessera).



Esempio di baratto 1 a 1: Mark è il giocatore giallo. Il suo segnalino è sullo spazio 5 della barra commercio. Lui vorrebbe acquisire questo edificio. Possiede già due legni e un mattone. Gli manca 1 oro. Quindi baratta un legno e ottiene 1 oro. Ora ha tutti gli oggetti necessari all'acquisizione.

spazi 9-10:
baratto 1 a 2



Se il segnalino si trova sugli spazi 9-10, il giocatore potrà barattare con un rapporto di 1 a 2. Ciò significa che potrà barattare 1 gioiello o 1 risorsa per **due qualsiasi oggetti** di cui ha bisogno per un'acquisizione (di carta o tessera).

(Eccezione: se un giocatore ottiene più oggetti di quanti ne abbia bisogno per acquisire la tessera o la carta, non può conservare l'oggetto in eccesso)



Esempio di baratto 1 a 2: Natalie è il giocatore verde. Il suo segnalino è sullo spazio 10 della barra commercio. Lei vorrebbe acquisire questa carta. Le mancano due risorse per ottenere la carta. Quindi baratta un gioiello e ottiene 2 mattoni (avrebbe potuto prendere 2 qualsiasi altre risorse). Ora ha tutti gli oggetti necessari ad acquisire la carta.

Caccia e gioielli

Ottieni cibo
e gioielli
dalla caccia



I giocatori possono ora ottenere gioielli con la caccia.

Il giocatore prende tanti dadi per quanti lavoratori ha mandato nell'area di caccia, li tira tutti insieme e somma eventuali strumenti come nel gioco base. Divide quindi la somma **per due** e prende un numero totale di **cibi** e **gioielli** uguali al risultato (arrotondato per difetto).

Esempio: Il giocatore verde ha inviato cinque lavoratori a caccia. Tira 5 dadi e ottiene un totale di 17. Può quindi prendere un totale di 8 tra cibi e gioielli. Egli opta per cinque cibi e 3 gioielli e li piazza sulla sua plancia.



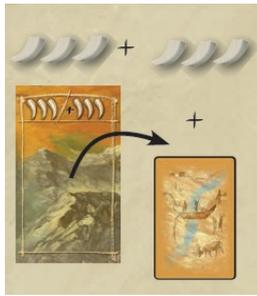
L'acquisizione di Carte Civilizzazione nel nuovo quinto spazio

nuovo spazio
per la quinta
Carta
Civilizzazione



Se un giocatore desidera acquisire la Carta Civilizzazione su questo spazio, deve consegnare **3 gioielli** (3 denti o 1 anello). Il giocatore paga 3 gioielli, si riprende il suo lavoratore e piazza la carta sulla sua plancia. Il giocatore ottiene immediatamente l'oggetto mostrato in alto nella carta.

Con altri 3 gioielli si ottiene una Carta Civilizzazione Bonus (vale solo per il punteggio finale)



Quando un giocatore compra una carta da questo spazio, può pagare 3 ulteriori gioielli per ottenere la prima Carta Civilizzazione a faccia in giù del mazzo riserva. Questa carta conterà solo per il punteggio finale. Il giocatore non deve rivelare la carta agli altri giocatori fino alla fine del gioco e non ottiene gli oggetti visualizzati nella parte superiore della carta.

Importante: il giocatore può pagare per prendere l'ulteriore Carta Civilizzazione solo se ha già pagato e acquisito la Carta Civilizzazione presente su questo spazio. Il giocatore avrà questa facoltà soltanto una volta per turno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando all'inizio di un round non è più possibile riempire completamente gli spazi per le Carte Civilizzazione o quando una pila di Tessere Edificio è esaurita, come nel gioco base.

Nuovo round e regole modificate per partite a 4, 3 o 2 giocatori.

Come nel gioco base, i giocatori spostano ogni Carta Civilizzazione rimasta a destra e riempiono gli spazi vuoti con carte del mazzo riserva. La carta sul quinto spazio della nuova plancia si sposta sulla plancia del gioco base.

Regole modificate per 2-4 giocatori

Con 4 giocatori, i giocatori possono piazzare lavoratori solo su 3 di questi luoghi: attrezzai, capanna, agricoltura e Mercato. Il quarto luogo rimane vacante.

Con 3 o 2 giocatori, i giocatori possono piazzare lavoratori solo su 2 dei medesimi luoghi. Il terzo e quarto luogo rimangono pertanto vacanti.

I luoghi che i giocatori utilizzano o lasciano vacanti sono determinati dalle scelte faranno mentre piazzeranno i loro lavoratori.

Tutte le altre regole rimangono le stesse del gioco base!

Le Tessere Edificio della vecchia espansione Spielbox



Il giocatore guadagna subito 3 PV e ottiene 1 legno dalla riserva all'inizio della fase 2 di tutti i prossimi turni

Il giocatore guadagna subito 4 PV e ottiene 1 mattone dalla riserva all'inizio della fase 2 di tutti i prossimi turni

Il giocatore guadagna subito 5 PV e ottiene 1 pietra dalla riserva all'inizio della fase 2 di tutti i prossimi turni

Il giocatore guadagna subito 5 PV e prende 1 lavoratore del proprio colore dalla riserva che piazzerà sulla propria plancia (1 volta sola)

Il giocatore guadagna subito 5 PV e ottiene 1 attrezzo da aggiungere alla propria riserva di attrezzi (1 volta sola)

Il giocatore guadagna subito 5 PV e sposta in avanti di 1 spazio il segnalino sulla barra produzione agricola. (1 volta sola)



© 2011 Hans im Glück Verlag GmbH
Avete suggerimenti, domande o critiche?
Scrivete al nostro indirizzo e-mail:
info@hans-im-glueck.de o
Hans im Glück
Birнау Str. 15, 80809 Monaco di Baviera
www.hans-in-glueck.de

Per le idee e suggerimenti l'editore ringrazia Alfonso Smith, Christian Hermann and Michael Fronia. Per i tanti play-test, ringraziamo Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner and, e come sempre, soprattutto Dieter Hornung. (*) nonostante il parere contrario del suo psichiatra

Panoramica delle nuove carte civilizzazione tessere edificio.

Le Carte Civilizzazione.

Restano valide le precedenti regole del gioco base per le carte.
Ci sono alcune nuove carte che sono spiegate di seguito.

Parte inferiore delle carte - sfondo verde e sfondo sabbia per il punteggio finale



Ora ci sono 18
Carte con sfondo
verde, 2 con un
nuovo simbolo.

Sfondo verde

Il gioiello a forma di Anello è un ulteriore simbolo di culture che può essere combinato con tutte gli altri precedenti simboli. Se un giocatore ottiene tutti e 9 i simboli culture, riceve 81 punti vittoria nel conteggio finale.

Sfondo sabbia

Punteggio finale: Il numero dei commercianti è moltiplicato per la posizione del segnalino sulla barra commercio.



Ora ci sono 27
Carte con sfondo
sabbia, con 7
commercianti su 5
Carte



4 commercianti \times posizione 7 del segnalino = 28 punti.

Parte superiore delle carte - Utilizzate durante la partita

Le seguenti schede vengono elaborate immediatamente appena acquisite da un giocatore:

Serie di dadi "con stile" (4 carte)

Queste carte funzionano come quelle analoghe del gioco base.

Barra commercio (2 schede)

Il giocatore sposta immediatamente il suo segnalino in avanti di uno spazio sulla barra del commercio e prende due gioielli dalla riserva.



Le Tessere Edificio

Le nuove Tessere Edificio funzionano esattamente come le tessere del gioco base.

Con questo edificio, il giocatore riceve 4 punti per ogni gioiello che versa. Può versare un massimo di 4 Gioielli.

Il giocatore pesca immediatamente la carta in cima al mazzo riserva di carte civilizzazione. La parte superiore di questa carta civilizzazione non avrà effetto.

Il giocatore tira immediatamente un dado per ogni giocatore. L'Effetto è lo stesso della carta Serie di Dadi "con stile" (vedi sopra).

Per comprare queste ultime tre tessere edificio, come nel gioco base, un giocatore deve piazzare un suo lavoratore sul cerchio: 

Se un giocatore possiede già uno o più di questi edifici prima dell'inizio di un round, può piazzarci sopra lavoratori (vedi pagina 4 delle regole di base del gioco).

Ognuna di queste tessere edificio offre spazio per un massimo di tre lavoratori del giocatore: Nella fase 2, il giocatore Tira i dadi per questi lavoratori come per gli altri.

Otterrà legno o oro, a seconda della tessera. Il Legno avrà un costo di 2 invece di 3, l'oro di 5 anziché di 6. Il giocatore può incrementare la somma dei dadi con gli strumenti.

Il giocatore può anche occupare qualsiasi altro luogo come al solito. 

