

Stone Age

Variante Edifici e Guerrieri Ver. 1.0

By Dark Shneider

Scopo della modifica:

- Aumentare il livello di interazione tra giocatori.
- Diminuire quasi del tutto il fattore fortuna.
- Eliminare le tessere edificio con valore “?”, che sbilanciano troppo il gioco.
- Rivalutare l’importanza del cibo.
- Rivalutare l’importanza degli utensili.

Contenuto della modifica:

- 32 tessere edificio: 2 di valore 10, 3 per ciascun valore da 11 a 19 e 2 di valore 20
- 12 tessere guerriero: 8 di valore 5 (1 guerriero) e 4 di valore 10 (2 guerrieri).
- 4 tessere forza lavoro.

Variazione alle regole:

- Al termine di ogni turno dopo la fase 3 il giocatore che possiede il segnalino primo giocatore, lo consegna al giocatore alla sua sinistra. Sarà quindi quest’ultimo il primo a giocare nel turno successivo.
- Nella fase di preparazione mischiate le 32 tessere edificio e create 1 pila di 5 edifici per ogni giocatore i restanti edifici vengono scartati dal gioco senza rivelare il loro valore. Poi create 1 pila di 3 tessere guerriero per ogni giocatore i restanti guerrieri vengono scartati dal gioco senza rivelare il loro valore. Mischiate ciascuna pila di 5 tessere edificio con una pila di 3 tessere guerriero e posizionate ciascuna pila di 8 tessere così ottenuta negli appositi spazi del tabellone.
- Consegnare a ciascun giocatore una tabella Forza Lavoro.

Nuove regole:

Il gioco si svolge come al solito con le seguenti regole aggiuntive:

La Forza Lavoro: (opzionale per chi vuole eliminare il fattore fortuna dal gioco) Le risorse hanno sempre lo stesso valore e non si tirano più i dadi per raccoglierle, ma si segue un procedimento a punti “forza lavoro” che segue questa regola:

n° lavoratori	Forza Lavoro
1	2
2	5
3	9
4	13
5	17
6	20
7	22

Esempio: 2 lavoratori che raccolgono pietra danno una forza lavoro di 5 raccogliendo così 1 pietra.

Esempio: 1 lavoratore che raccoglie legna da solo non riesce a raccogliere niente perché ha forza lavoro 2. 1 lavoratore che raccoglie legna con un utensile di livello 1 riesce a raccogliere 1 legna ($2+1=3$).

Esempio: 4 lavoratori che raccolgono oro hanno forza lavoro 13 e raccolgono 2 oro. 2 lavoratori che raccolgono oro hanno bisogno di almeno un utensile di livello 1 per estrarre 1 oro ($5+1=6$).

Tabella Forza Lavoro: Per facilitare le operazioni di calcolo, ciascun giocatore ha sotto mano la tabella Forza Lavoro. Basta incrociare il numero di lavoratori utilizzati per il tipo di risorsa che si sta estraendo per conoscere velocemente il numero di risorse che si ottengono. Il numero indicato tra parentesi è la forza lavoro in eccedenza.

Esempio: con 4 lavoratori nella pietra si estraggono 2 pietre con eccedenza di 3 forza lavoro (indicato tra parentesi). Aggiungendo un utensile di livello 2 si ottiene un'ulteriore pietra ($3+2=5$).

Le tessere guerriero: si ottengono come quelle edificio e si guadagnano i punti vittoria riportati. Da notare che è necessario cibo per addestrare guerrieri.

Quando si ottiene una tessera guerriero la si posiziona nel proprio schermo assieme alle tessere edificio, si guadagnano i punti vittoria indicati (5 o 10) e in questo turno la tessera guerriero non può essere usata.

Attaccare con i Guerrieri: Durante la fase 1 all'inizio, alla fine o durante i piazzamenti, il giocatore che possiede una o più tessere guerriero può posizionare tali tessere nelle caselle edificio di un territorio nemico e attivarle posizionando una pedina su ogni tessera. Se un giocatore ha già posizionato tutte le pedine nella plancia di gioco non può effettuare attacchi e tiene le tessere guerriero nel proprio territorio.

Difendere con i Guerrieri: Durante la fase 1 dopo che un giocatore avversario ha posizionato guerrieri nel proprio territorio, è possibile (ma non obbligatorio) posizionare una pedina per ogni tessera guerriero del proprio territorio. Se le pedine non sono disponibili perché sono tutte piazzate nella plancia di gioco, è possibile richiamare immediatamente 1 o più lavoratori per proteggere il proprio territorio.

Risolvere gli attacchi: Durante la fase 2 il giocatore che ha attaccato (non chi si difende) risolve le azioni delle pedine posizionate nelle tessere guerriero del territorio attaccato in questo modo:

- L'attaccante infligge al giocatore un danno di 5 punti vittoria per ogni guerriero che attacca.
- Il difensore abbassa di 5 punti vittoria il danno per ogni guerriero che difende fino al minimo di 0 punti.
- Il totale di danni inflitti vengono sottratti immediatamente dai punti vittoria del giocatore che ha subito l'attacco.
- Il totale di danni inflitti vengono aggiunti immediatamente ai punti vittoria dell'attaccante.

Le pedine utilizzate sia per attaccare, sia per difendersi non devono essere rimosse dalle tessere guerriero, fino alla fase 3 nutrire la tribù (vedi sotto).

Dopo L'attacco: Durante la fase 3 i giocatori che hanno utilizzato guerrieri in questo turno, oltre a nutrire come di consueto la tribù (contando anche le pedine nelle tessere guerriero), devono pagare 2 unità di cibo addizionali per ogni guerriero usato sia per difendersi che per attaccare (2 di cibo per le tessere guerriero da 5 e 4 di cibo per le tessere guerriero da 10). Se il giocatore non ha abbastanza cibo per nutrire la tribù e i guerrieri perde 10 punti vittoria.

In ogni caso al termine della fase 3 si ritirano le pedine posizionate nelle tessere guerriero e si scartano dal gioco le tessere guerriero utilizzate.

Altre regole:

- Un giocatore può attaccare più giocatori nello stesso turno dividendo le tessere guerriero nei territori avversari.
- Un giocatore può essere attaccato da più avversari nello stesso turno. In questo caso il difensore divide le tessere guerriero per respingere gli attacchi (le tessere da due guerrieri possono essere divise per difendersi da due attacchi). Ogni attaccante guadagna solo i punti vittoria relativi ai propri guerrieri.

Considerazioni:

Si capisce che con la regola della forza lavoro l'uso degli utensili è fondamentale e il fattore fortuna per i lanci di dadi è annullato. Questa modalità rende il gioco meno fortunoso e molto più realistico.

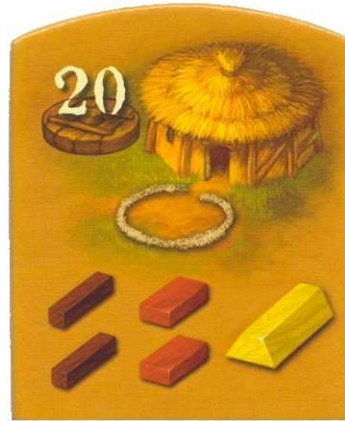
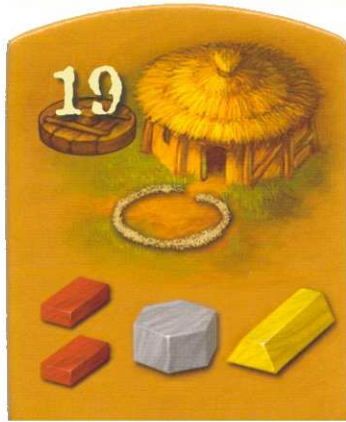
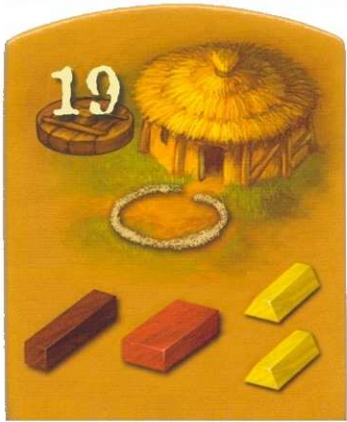
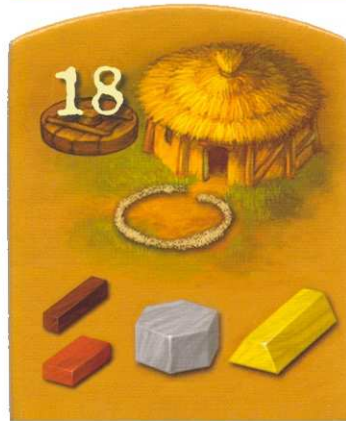
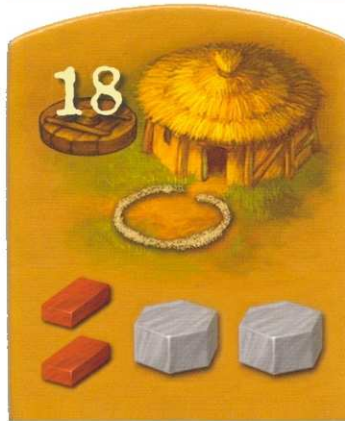
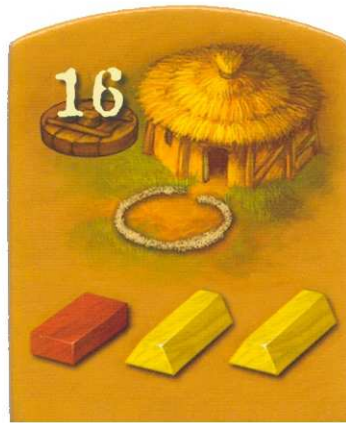
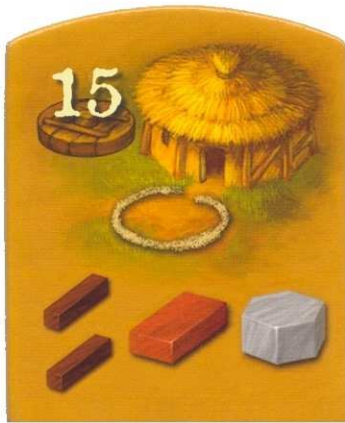
Mentre la possibilità di danneggiare direttamente gli avversari rende il gioco molto più avvincente.

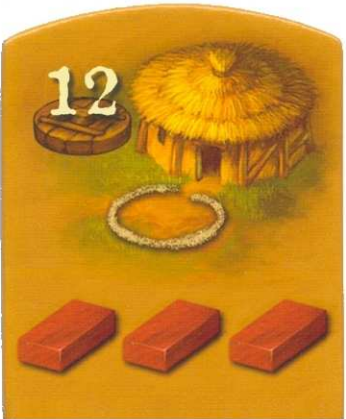
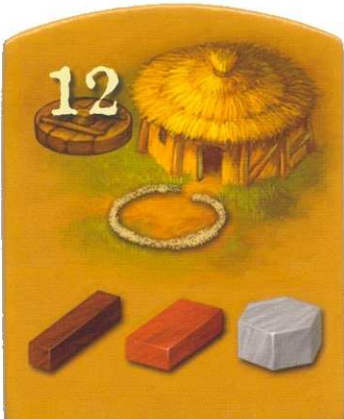
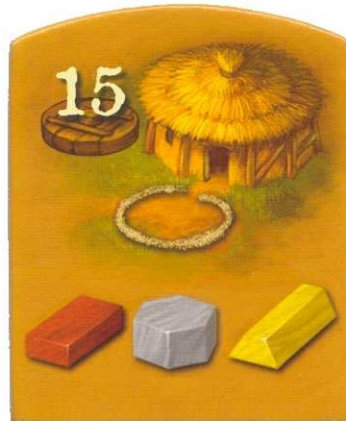
Le presenti regole sono il frutto di numerose ore di test, ad ogni modo ciascuno è libero di interpretare come crede il regolamento con le proprie house rules.



La Tana dei Goblin

Dark Shneider





FORZA LAVORO

n°	cibo	legna	mattoni	pietra	oro
1	1(0)	0(2)	0(2)	0(2)	0(2)
2	2(1)	1(2)	1(1)	1(0)	0(5)
3	4(1)	3(0)	2(1)	1(4)	1(3)
4	6(1)	4(1)	3(1)	2(3)	2(1)
5	8(1)	5(2)	4(1)	3(2)	2(5)
6	10(0)	6(2)	5(0)	4(0)	3(2)
7	11(0)	7(1)	5(2)	4(2)	3(4)

Lavoratori

FORZA LAVORO

n°	cibo	legna	mattoni	pietra	oro
1	1(0)	0(2)	0(2)	0(2)	0(2)
2	2(1)	1(2)	1(1)	1(0)	0(5)
3	4(1)	3(0)	2(1)	1(4)	1(3)
4	6(1)	4(1)	3(1)	2(3)	2(1)
5	8(1)	5(2)	4(1)	3(2)	2(5)
6	10(0)	6(2)	5(0)	4(0)	3(2)
7	11(0)	7(1)	5(2)	4(2)	3(4)

Lavoratori

FORZA LAVORO

n°	cibo	legna	mattoni	pietra	oro
1	1(0)	0(2)	0(2)	0(2)	0(2)
2	2(1)	1(2)	1(1)	1(0)	0(5)
3	4(1)	3(0)	2(1)	1(4)	1(3)
4	6(1)	4(1)	3(1)	2(3)	2(1)
5	8(1)	5(2)	4(1)	3(2)	2(5)
6	10(0)	6(2)	5(0)	4(0)	3(2)
7	11(0)	7(1)	5(2)	4(2)	3(4)

Lavoratori

FORZA LAVORO

n°	cibo	legna	mattoni	pietra	oro
1	1(0)	0(2)	0(2)	0(2)	0(2)
2	2(1)	1(2)	1(1)	1(0)	0(5)
3	4(1)	3(0)	2(1)	1(4)	1(3)
4	6(1)	4(1)	3(1)	2(3)	2(1)
5	8(1)	5(2)	4(1)	3(2)	2(5)
6	10(0)	6(2)	5(0)	4(0)	3(2)
7	11(0)	7(1)	5(2)	4(2)	3(4)

Lavoratori