

Настольная игра Марко Тойбнера

# КАМЕННЫЙ ВЕК JUNIOR



ПРАВИЛА ИГРЫ



**Привет!**

**Меня зовут Мартин, и я — мамонт. Добро пожаловать! Я помогу тебе освоить правила игры. Но перед тем как приступить к делу, давай разузнаем побольше о каменном веке вместе с Йоно и Йедой.**

## Йоно и Йеда, дети каменного века

Люди каменного века жили совсем не так, как наши современники. Они строили простые хижины, охотились, собирали ягоды и грибы. Вся их жизнь проходила в окружении природы. Когда солнце заходило за горизонт, они разводили огонь и собирались вокруг костра.



В те времена жил-был Йоно, белобрысый мальчишка, довольно сильный для своих лет. И была у него старшая сестра Йеда. Брат с сестрой были очень похожи, особенно носами. И жили душа в душу.



Был у них верный друг, пёс по кличке Тяв. Они нашли его у медвежьей берлоги ещё щенком. Дети боялись, что медведь учует пёсика, поэтому решили забрать его и заботиться о нём.

**Посмотри на игровое поле. Видишь Йоно и Йеду? Следуй за ними по деревне и окрестностям!**



В каменном веке у детей было не меньше забот, чем у взрослых. Им часто приходилось помогать родителям, так что времени на игры оставалось мало. Йоно и Йеда старались на благо всей семьи.



Есть у людей и мамонтов сходство: у них меняются зубы. Но если у людей зубы меняются только один раз, когда выпадают молочные, то у мамонтов — целых шесть раз за жизнь! Порой зубы у мамонтов выпадали прямо во время еды, когда животные паслись на лугах с сочной травой. Йоно и Йеда ходили туда, чтобы собрать выпавшие зубы.

**Многие инструменты и украшения каменного века были сделаны из костей и зубов.**





В лесу дети собирали ягоды. Это было нетрудно, ведь ягод вокруг так много! Но они были настолько вкусные, что дети не сдерживались и начинали есть прямо с кустов. Мама часто недоумевала, почему же дети проводили в лесу дни напролёт, но приносили неполные корзины.

Было ещё за лесом местечко, где земля мягкая и скользкая. Дядя Нубу однажды обнаружил, что эта земля становится твёрже, если обжечь её огнём. Вот так он и придумал, как изготавливать плоские тарелки.



А в горах имелись камни различных размеров и форм. У некоторых были очень твёрдые и острые края. Такие камни Йоно и Йеда относили ремесленнику в деревню, а уж он делал из них инструменты и оружие. Дети с огромной осторожностью несли эти изделия своей семье в долину.

По пути в долину дети любили проходить мимо реки, где поселенцы ловили рыбу с помощью заострённых палок и плетёных корзин. Йоно и Йеда всегда были рады им помочь, а Тяв запрыгивал в воду, чтобы искупаться.



В каменном веке денег не было. Если семья хотела получить то, что не могла сделать своими силами, нужно было что-то предложить в обмен. Семьи из соседних долин собирались вместе, чтобы обменяться припасами. Йоно и Йеда каждый раз с воодушевлением ждали, чего же принесут их соседи!

Вечером дети возвращались в деревню: в хижине тоже было дел невпроворот. А когда солнце садилось, вся деревня собиралась у большого костра и люди рассказывали друг другу, что случилось с ними за прошедшие дни.



**Мы, мамонты, жили 100 000 лет тому назад, когда на Земле было куда холоднее. Чтобы пережить зиму, нам нужна была толстая шкура и тёплая шерсть.**

с ними за прошедшие дни.

В этой игре ты почувствуешь, каково быть жителем деревни в каменном веке. Исследуй долину и собирай припасы. С их помощью ты построишь хижины, и твоё поселение станет ещё больше.

**Но со временем климат на планете стал теплее, что для нас не очень хорошо. Сегодня ты встретишь только наших менее шерстистых родственников — слонов.**



# Состав игры и подготовка к игре

## Состав игры:

- 4 поселения
- 4 жетона игроков (синий, жёлтый, зелёный и розовый)
- 4 фигурки игроков (синяя, жёлтая, зелёная, розовая)
- 20 фишек припасов (4 каждого вида: ягоды, рыба, горшки, наконечники, зубы)
- 15 жетонов хижин
- 2 жетона собак
- 14 жетонов леса (6 кубиков, 5 разных припасов, торговая площадь, собака и строительная площадка)
- 1 игровое поле
- 1 правила игры

1. Игровое поле размести посередине стола.

2. Кажд...  
Во вр...

Жетоны леса



8. Перемешай жетоны леса и разложи их лесной стороной вверх вокруг игрового поля. Положи по 4 жетона сверху и снизу поля, а ещё по 3 жетона — слева и справа.



7. Положи 2 жетона собак на соответствующие места игрового поля.

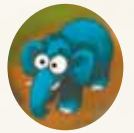
6. Перемешай жетоны хижин лицевой стороной вниз (чтобы изображённые на них припасы не было видно). Раздели хижины на 3 стопки по 5 жетонов и положи их на 3 места под хижины в левом нижнем углу игрового поля. Верхние жетоны в этих стопках переверни лицевой стороной вверх.

Место для жетонов хижин



Жетоны хижин (оборот)

Каждый игрок выбирает цвет и берёт поселение с изображением мамонта своего цвета. Во время игры в этом поселении ты будешь размещать припасы и построенные хижинки.



**Собери поселение, перед тем как начать свою первую партию.**



Сложи нижнюю часть (с костром) по линиям сгиба и вставь верхнюю часть.

Вот так выглядит поселение в собранном виде.



Фигурка игрока



**3.** Каждый игрок берёт **фигурку и жетон игрока** своего цвета. Фигурку поставь в центре игрового поля, а жетон игрока положи перед собой. Во время игры ты будешь перемещать фигурку по игровому полю, чтобы собирать различные припасы. Если игроков меньше 4, то верни лишние фигурки и жетоны игроков в коробку.



Строительная площадка

Торговая площадь



5 разных припасов

Рыба

Горшки

Наконечники

Ягоды

Зубы

**4.** Если игроков **трое или четверо**, в игре используются **все припасы**. В игре на **двоих** верни в коробку 1 ягоду, 1 рыбу, 1 горшок, 1 наконечник и 1 зуб. Они не пригодятся. Положи 1 **припас каждого вида** на **торговую площадь**.

**5.** Положи оставшиеся припасы на соответствующие места игрового поля.

**Зубы** положи на луг, где пасутся мамонты.

**Ягоды** положи на опушке леса, возле кустов.


**Горшки** положи в глиняную яму.

**Наконечники** положи в горы.

**Рыбу** положи в реку возле рыболовов.



## Цель игры

Все игроки собирают необходимые припасы для постройки хижин . Игрок, который первым построит 3 хижины, побеждает.

## Ход игры

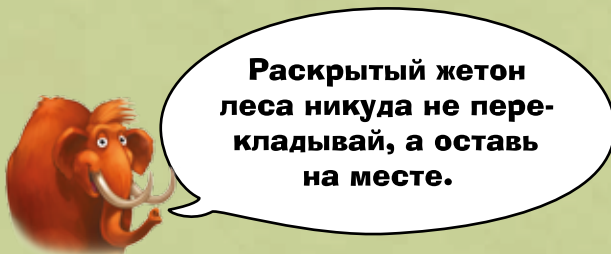
Ход передаётся по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок. В свой ход по очереди пройди эти шаги:

**Раскрой жетон леса** — **Передвинь свою фигурку** — **Выполни действие**

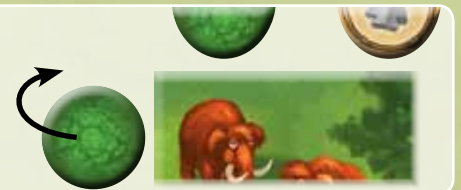
Затем передай ход соседу слева.

## Раскрой жетон леса

Раскрой один из жетонов леса, который ещё не раскрыт. Жетон укажет тебе, что нужно сделать в свой ход.



**Пример:** игрок раскрывает 1 жетон леса.



## Передвинь свою фигурку

Если на раскрытом жетоне леса изображён кубик

Если ты раскрыл жетон с точками:



передвинь свою фигурку на столько шагов, сколько точек изображено.

Если на раскрытом жетоне леса изображён символ

Если ты раскрыл жетон с одним из этих символов:



передвинь свою фигурку на то место игрового поля, где изображён такой символ.

**Пример:** на раскрытом жетоне леса грань с двумя точками.

Передвинь свою фигурку на 2 шага — от строительной площадки до луга, где пасутся мамонты.








**Пример:** на раскрытом жетоне леса символ рыбы. Передвинь свою фигурку на реку.



# Выполни действие

Переместив фигурку, ты можешь выполнить действие. Какое именно — зависит от того, где оказалась фигурка.

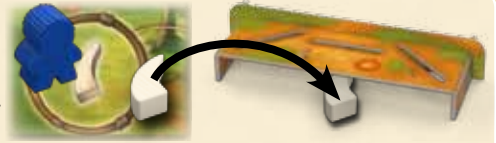
## Где оказалась твоя фигурка?

 Ягода,  рыба,  горшок,  наконечник или  зуб

Возьми **1 припас** с того места, где оказалась твоя фигурка, и положи в **своё поселение**. Взятые припасы можно скрывать от остальных игроков: прячь их **под нижней частью** поселения (с костром). Если там, где оказалась твоя фигурка, **нет припасов**, то тебе не повезло и в этот ход ты **ничего не получаешь**.

**Пример:**

фигурка оказалась на **лугу**. Возьми **1 зуб** и положи его под своё поселение.



## Торговая площадь

**Обменяй** любое количество припасов из своего поселения на **такое же количество припасов** с торговой площади. Ты сам выбираешь, сколько припасов менять и какие.

**Взятые с площади припасы** клади **под своё поселение**. Отданные припасы клади на **торговую площадь**. На площади всегда должно быть **5 припасов**.

**Пример:**

фигурка оказалась на **торговой площади**. Ты решил **обменять 1 рыбу и 1 горшок** из своего поселения на **1 зуб и 1 ягоду** с площади. Положи рыбу и горшок на площадь, а зуб и ягоду положи в своё поселение.



## Псарня

Возьми **1 жетон собаки** и положи его **рядом** со своим поселением, чтобы остальные игроки могли его видеть.

Если на псарне **не осталось жетонов собак**, ты можешь **взять 1 жетон собаки** у **другого игрока**. В этом случае, если оба жетона оказались у двух разных игроков, ты **должен** взять жетон собаки у ближайшего к тебе игрока слева.

Если оба жетона собак у тебя, а твоя фигурка оказалась на псарне, то ты **ничего не берёшь**. Жетоны собак помогут тебе при строительстве хижин (см. правила **строительной площадки**).

**Пример:** фигурка оказалась на псарне. Возьми **1 жетон собаки** с игрового поля и положи его **рядом** со своим поселением.





## Строительная площадка

Если твоя фигурка оказалась здесь, то ты выполняешь **2 действия**: строишь **1 хижину** (по желанию) и **переворачиваешь** все жетоны леса **лицевой стороной вниз** (обязательно).

**Постройка хижины**



На поле **поверх стопок** лежат **3 раскрытых жетона хижин**. Достаточно ли у тебя в поселении припасов, чтобы построить одну из них? Если да, можешь вернуть требуемые припасы на игровое поле (ягоды — в лес, рыбу — в реку и т. д.) и построить эту хижину: **возьми её** и **вставь** в одну из свободных ячеек в твоём поселении.

**Пример:** фигурка оказалась на **строительной площадке**. У тебя есть все припасы, необходимые для постройки. Верни **2 припаса** ( ) на игровое поле (в реку). Затем **возьми жетон хижины** с изображением **двух рыб** и **вставь** его в одну из свободных ячеек в твоём поселении.



Если у тебя не хватает припасов для постройки, ты не можешь строить хижину в своём поселении.

Ты можешь построить только 1 хижину в ход.

Если ты построил хижину, то раскрой новую из той же стопки. А что, если стопка опустела?

Тогда ничего не раскрывай: теперь у игроков на одну доступную стопку меньше.

**Каждый раз, когда ты строишь хижину, твоё поселение становится больше.**



### Жетоны собак

Жетоны собак пригодятся при постройке хижин. Когда ты хочешь построить хижину, можешь заменить один из припасов жетоном собаки (если он у тебя есть). Верни жетон собаки на псарню и потрать на постройку хижины на 1 припас меньше. Ты сам выбираешь, какой припас заменить жетоном собаки. Если у тебя есть два жетона собак, ты можешь использовать для постройки их оба и потратить на постройку на 2 припаса меньше.



### Переверни жетоны леса

Каждый раз, когда твоя фигурка оказывается на строительной площадке, ты должен перевернуть все раскрытые жетоны леса лицевой стороной вниз (даже если не строил хижину).

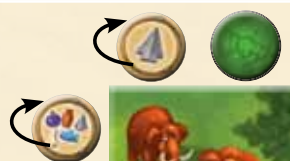
Затем поменяй местами 2 жетона леса. Это нужно сделать обязательно.

Проследи, чтобы все видели, какие жетоны меняются местами.

**Пример:** ты хочешь построить хижину, но среди твоих припасов нет зубов мамонтов. Тогда ты тратишь на постройку 1 горшок, 1 наконечник, а вместо зуба — 1 жетон собаки. С помощью собаки ты смог построить в своём поселении новую хижину.



**Пример:** переверни все раскрытые жетоны леса лицевой стороной вниз.



**Пример:** поменяй местами 2 жетона леса.



**Чтобы ты не забыл перевернуть жетоны леса лицевой стороной вниз, когда окажешься на строительной площадке, я оставил для тебя на поле вот такую подсказку: Ну вот и всё. Желаю весело провести время в каменном веке!**



## Конец игры

Когда игрок построил третью хижину в своём поселении, игра немедленно заканчивается. Теперь поселение достроено, и его владелец выигрывает. Поздравляем!

## Создатели игры

Автор игры: Марко Тойбнер  
Редакторы: Грегор Абрахам, Анна Вайс, Алекс Вайс  
Художник: Михаэль Менцель  
Эта игра посвящена сыну Марко Тойбнера, Полу.



© 2016 Hans im Glück  
Verlags-GmbH

Русское издание: ООО «Мир Хобби»  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Главный редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Евгения Некрасова  
Редактор: Валентин Матюша  
Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова  
Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка:

Иван Суховей

Креативный директор:

Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес  
[newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



Играть интересно

