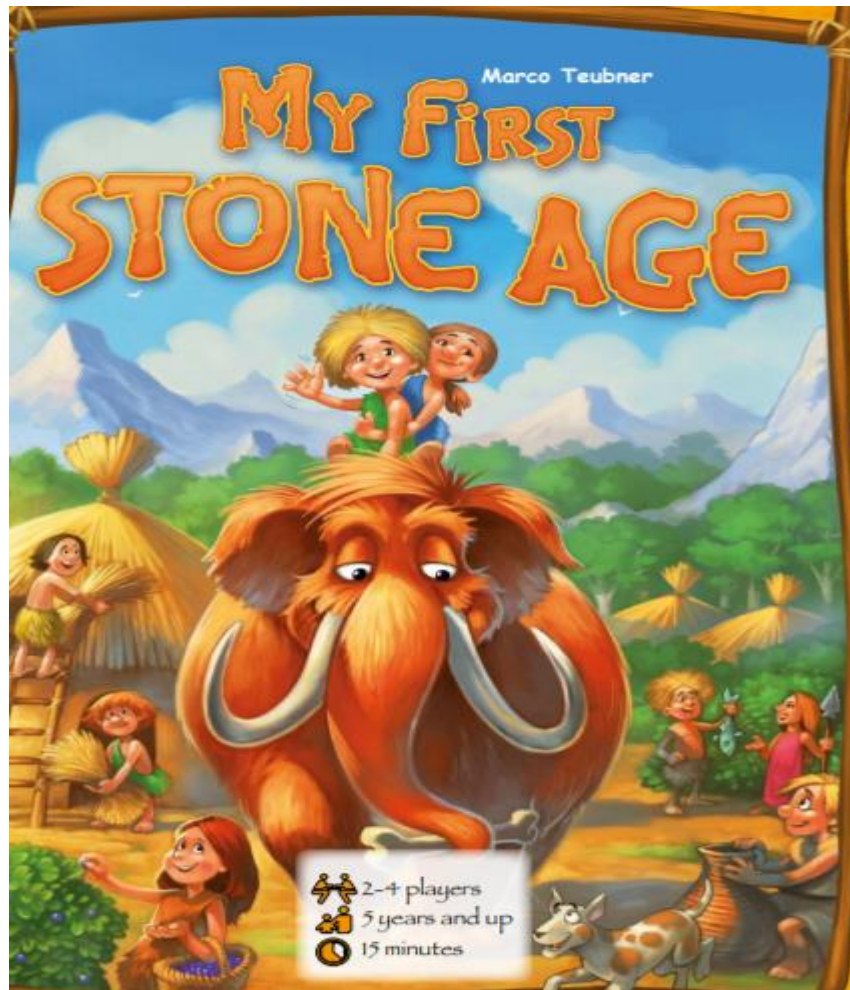


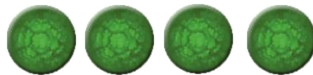
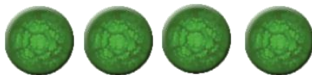
STONE AGE JUNIOR PRAVILA



Sadržaj:

- Pravila
- Tabla za igru
- 4 sela
- 4 markera za svakog igrača (plava, žuta, zelena, roza)
- 4 figurice za svakog igrača (plava, žuta, zelena, roza)
- 20 dobara (po 4 od svake vrste-bobice, ribe, grnčarije, vrhova za strele, mamutskih zuba)
- 15 sojenica
- 2 žetona psa
- 14 šumskih žetona (6 sa oznakama kockica, 5 sa oznakama dobara (bobice, ribe, grnčarija, vrhovi za strele, mamutski zubi), pijaca, pas, izgradnja)

POSTAVKA IGRE



1. Postavite tablu na sredinu stola

2. Svaki igrač bira boju i uzima selo koje ima mamuta u toj odabranoj boji. Tokom igre ćete postavljati svoje sojenice u selo.

Pre prve partije sklopite sela.

3. Svaki igrač uzima po 1 figuricu i po 1 marker u odgovarajućoj boji.

Figuricu postavite na sred table, na polje za izgradnju. Figuricu ćete pomerati po tabli i skupljati različita dobra.

Ukoliko igrate sa manje od 4 igrača, boju koju ne koristite, ostavite u kutiji.

4. Postavite dobra na odgovarajuća mesta da na tabli. Ukoliko igrate sa 3 ili 4 igrača, koristićete 4 od svakog dobra (bobice, riba, grnčarija, vrhovi strela, mamutski zubi). Ukoliko igrate sa 2 igrača, koristićete po 3 dobra od svake vrste (ostatak vratite u kutiju).

5. Nakon što ste postavili dobra na odgovarajuće pozicije:

- Mamutske zube postavljate kod mamuta u močvaru
- Bobice postavljate u šumu
- Grčariju postavljate kod nalazišta gline
- Vrhove strela postavljate na planinu
- Ribe postavljate u reku

Zatim postavite tačno 1 od svake vrste dobra na pijacu (trading post)

6. Promešajte sojenice licem na dole kako se ne bi videla cena izgradnje,

i zatim napravite 3 gomile od po 5 sojenica i postavite ih na mesta na tabli.

Zatim okrenite prvu sojenicu na svakoj gomili.

7. Postavite 2 žetona pasa na tablu pored polja za pse.

8. Promešajte sve šumske žetone i postavite ih licem na dole (da se ne vidi šta je na njima) oko table, tako da sa leve i desne strane table ima po 3 žetona, dok sa gornje i donje strane table postavite po 4 žetona.

CILJ IGRE

Pokušavate da skupite različita dobra koja ćete iskoristiti na gradilištu kako bi izgradili sojenice. Prvi igrač koji izgradi 3 sojenice je pobjednik.

TOK IGRE

Igra teče u krug u smeru kazaljke na satu. Igru započinje najmlađi igrač. Kada dođete na potez, potrebno je da uradite 3 koraka:

1) Okrenete jedan od šumskih žetona

2) Pomerite svoju figuricu

3) Uradite akciju polja na kojem se nalazite

Zatim se sledeći igrač u smeru kazaljke na satu treba da uradi navedena 3 koraka i tako u krug.

1) OKRENITE JEDAN ŠUMSKI ŽETON

Okrenite 1 od žetona koji se nalaze oko table koji su trenutno licem na dole. Okrenuti žeton vam govori šta možete uraditi u svom potezu. Žeton koji ste okrenuli, ostaje gde ste ga našli, ne pomerate ga.

2) POMERITE SVOJU FIGURICU

Nakon što ste okrenuli šumski žeton na njemu možete videti ili simboli ili jednu od 6 strana kockice.



VAŠ ŠUMSKI ŽETON IMA JEDNU OD 6 STRANA KOCKICE

Ukoliko vaš šumski žeton ima jednu od 6 strana kockice (od 1 do 6), vašu figuru pomerate tačno onoliko polja koliko odgovara broju kockice koju ste okrenuli.



VAŠ ŠUMSKI ŽETON IMA SIMBOL NA SEBI



Ukoliko vaš šumski žeton ima jedan od sledećih 8 simbola, pomerite vašu figuricu na mesto na tabli koje odgovara simbolu koji ste otkrili.

3) URADITE AKCIJU POLJA NA KOME SE NALAZITE

Kada se god pomerite na novo polje, na njemu možete uraditi akciju ukoliko to želite.

Ukoliko ste stali na neko od sledećih polja:



Bobica



Riba



Grnčarija



Vrhovi Strela



Mamutski zubi

Uzmite 1 dobro sa tog polja i postavite ga u vaše selo, iza paravana. Dozvoljeno je da skrivate od drugih igrača koja dobra imate. Ukoliko je polje na koje ste stali prazno, više sreće sledeći put! Ovog kruga nećete uraditi akciju.



Ukoliko ste stali na polje Pijaca (trading post)

Na pijaci možete menjati koliko god želite dobara za dobra koja se nalaze na pijaci. Za svako dobro koje uzmete sa pijace, morate postaviti jedno dobro na pijacu (zameniti ga). Na pijaci uvek mora da ima 5 dobara.



Polje za pse

Ukoliko ste stali na ovo polje, uzmite jedan žeton psa i stavite ga pored vašeg sela, gde ostali igrači mogu da ga vide. Ukoliko na tabli nema žetona psa, možete ukrasti jedan žeton psa od nekog od igrača. Ukoliko 2 različita igrača imaju po 1 žeton psa, morate ukrasti od onog igrača koji vam je najbliže, gledajući sa leve strane.

Ukoliko se oba žetona psa već nalaze kod vas, onda nećete uraditi akciju ukoliko stanete na Polje za pse.

Psi se koriste prilikom izgradnje sojenica (pogledajte polje Gradilište).



Gradilište (Construction Site)

Kada stanete na polje gradilište, ovde radite 2 akcije: izgradite jednu sojenicu (možete ali i ne morate), okrenite sve šumske žetone koji se nalaze licem na gore (obavezno)

Da bi izgradili 1 sojenicu, potrebno je da imate sva prikazana dobra na jednoj od prikazanih sojenica. Ukoliko imate, uzmite ta dobra iz vašeg sela i vratite ih na njihova mesta na tabli. Uzmite sojenicu za koju ste platili cenu i postavite je u vaše selo (na jedno od 3 mesta).

Ukoliko nemate dovoljno dobara potrebnih za izgradnju sojenice, onda nećete izgraditi sojenicu u ovom potezu.

Možete po potezu izgraditi samo jednu sojenicu.

Ukoliko ste izgradili sojenicu u vašem potezu, onda otkrijte sledeću sojenicu sa te gomile. Ukoliko nema više sojenica u toj gomili, onda će biti otkrivene samo 2 sojenice (na 2 preostale gomile).

Žetom psa



Pas je džoker. To znači da prilikom izgradnje sojenice, žeton psa možete koristiti kao bilo koje dobro koje vam nedostaje. Nakon izgradnje, psa vratite na njegovo mesto na tabli i platite 1 dobro manje nego što je nacrtano na sojenici (pas menja to dobro). Ukoliko imate 2 žetona psa, možete oba iskoristiti kao 2 džokera prilikom izgradnje.

Okrenite sve šumske žetone koji se nalaze licem na gore.



Kada god stanete na Gradilište, morate okrenuti sve šumske žetone koji su licem na gore, nazad u prvobitni položaj, licem na dole (da se vidi šuma). Nije bitno da li ste izgradili sojenicu ili ne, žetone morate okrenuti.

Zatim morate zameniti pozicije 2 žetona. Bilo koja dva. Pobriniti se da svi igrači obraćaju pažnju kad ovo radite.



Nemojte da zaboravite da okrenete šumske žetone nakon što stanete na polje Gradilišta. Ukoliko ste to zaboravili, uradite to kada primetite.

KRAJ IGRE

Igra se završava odmah nakon što je jedan od igrača izgradio svoju treću sojenicu.

Taj igrač je pobednik.

Čestitamo!

Društvena igra STONE AGE JUNIOR

Zemlja proizvodnje i uvoza: Nemačka

Uvoznik: Pridemage Games, Novi Sad, Ilije Ognjanović 4

www.pmgames.rs

