

PRE HISTORY

Un gioco di Attila Szógyi per 2-4 giocatori da 12+



TRADUZIONE AMATORIALE DI
GIUSEPPE VIGLIAROLO @dylan600

Stiamo finendo il cibo. L'area intorno al nostro villaggio non ha abbastanza rifornimenti per tutti noi. La tribù non ha scelta, dobbiamo spostarci ancora per sopravvivere. Ora dobbiamo viaggiare per scoprire nuove aree, guardare in ogni angolo per trovare ossa da mangiare. Abbiamo deciso che la nostra migliore opportunità è di procedere per conto nostro. Chi di noi riuscirà a trovare il suolo più ricco, a costruire una nuova casa, a creare la tribù più forte?

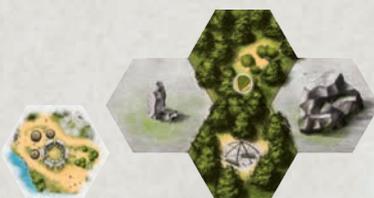
Descrizione del gioco

In questo gioco, i giocatori agiscono come tribù preistoriche dell'età della pietra, cercando di gestire al meglio l'alimentazione e le risorse attraverso varie azioni. Ci dobbiamo cimentare in molte situazioni che la gente preistorica dovette affrontare. Dobbiamo attraversare molte situazioni che la gente preistorica ha dovuto affrontare. Radunare, pescare, cacciare e persino creare dipinti sulle nostre mura, o esibirci in una cerimonia per influenzare le forze della natura. Tutto questo mentre cerchiamo una nuova casa e conquistiamo nuovi settori. Il giocatore che farà più progressi e avrà la maggior parte della ricchezza sopravviverà, prospererà e vincerà la partita.

Componenti



4 Plance giocatori



21 Tessere mappa

(1 tessera mappa iniziale di dimensione 1 e 20 tessere mappa di dimensione 4)



30 Tessere raccolto



30 Pesci



4 Tessere tempo



12 Tessere prezzo



36 Tessere tipinto



34 Carte cerimonia



30 Carte caccia



1 Riassunto partita



120 risorse/Cubi azione in 6 colori, 20 per ogni colore



20 Megaliti



6 Animali



6 Pietre circolari grigie

1 Tabellone di gioco
(Composto da 4 elementi)

Per ogni colore dei giocatori
(arancione, verde, viola, blu):



7 Capanne



10 Membri della tribù



3 Sciamani



5 segnalini (pietra rotante,
segnapunti, segnalino cerimonia,
segnalino sviluppo, segnalino pesca)



1 segnalino giocatore



Setup

1. Posiziona il tabellone sul tavolo in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori.

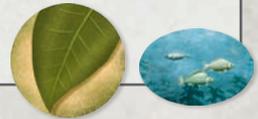
Mescola le tessere prezzo rivolte verso il basso, quindi scegli casualmente 6 di esse. Posiziona le tessere scelte in un ordine qualsiasi sulle aree di azione del tabellone con le icone disegnate rivolte verso l'alto. Metti una pietra circolare in mezzo al buco.



2. Posiziona le tessere dipinto rivolte verso l'alto vicino al tabellone.



3. Mischia le tessere raccolta e posizionane 6 sull'azione raccolta del tabellone. Metti le tessere rimanenti a faccia in giù vicino al tabellone. Fai lo stesso per le tessere pesca, sull'azione pesca.



Ora scegli altre 4 tessere prezzo e posizionale in una pila rivolta verso l'alto vicino al tabellone. Durante il corso del gioco, all'inizio di ogni turno la tessera prezzo centrale verrà sostituita da una nuova tessera prezzo. Questo definisce anche i turni di gioco rimanenti. Posiziona un cubo di risorse corrispondente al colore del simbolo sul riquadro centrale dei prezzi sulla parte superiore di ogni colonna. Metti le tessere prezzo rimanenti nella scatola.

7. Mischia le carte caccia e cerimonia e forma un mazzo di carte a faccia in giù per ciascuno, quindi rivela e posiziona 5 di ogni carta sugli slot allocati vicino al tabellone.



6a. Ogni giocatore prende:

1 plancia giocatore, posizionando 1 tessera tempo nell'angolo sinistro ruotandolo in qualsiasi direzione scelta. Scegli un colore per il giocatore e, in base alla tua scelta, prendi i seguenti componenti corrispondenti: 7 capanne, 3 sciamani, 5 dischi, 10 membri della tribù e 1 segnalino giocatore.



6b. I tuoi 3 sciamani dovrebbero essere posizionati attorno alla tessera dei prezzi situata nell'azione Cerimonia in uno dei 2 modelli indicati.



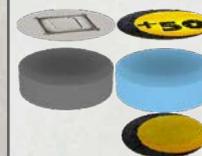
6c. Posiziona 1 disco sullo spazio 0 della tracciato punti, 1 pesce all'inizio del tracciato pesca contrassegnato da una freccia, 1 corno sullo spazio 0 della traccia sviluppo e 1 disco al centro della tessera tempo sulla tua plancia giocatore. Piazza 1 membro della tribù sulla tessera iniziale della mappa e altri 2 sulla tenda sulla plancia giocatore. Tutti gli altri membri della tribù sono collocati in una riserva centrale.

Decidi casualmente l'ordine dei giocatori per iniziare il gioco, segna l'ordine con una fiamma sopra un'altra fiamma (indicatore di cerimonia) accanto all'azione della cerimonia. Se non ti piace decidere a caso, il giocatore più vecchio o più peloso inizierà per primo.



5. Posiziona i cubetti risorsa/azione nel mezzo dell'area di gioco.

Note: Il numero dei cubetti è illimitato. Se si esauriscono è possibile sostituirli.



Sono inclusi gli adesivi per le pietre circolari e per i segnapunti. Puoi incollarli come mostrato prima della prima partita.

4. Posiziona la tessera mappa di partenza all'incirca nel mezzo dell'area di gioco. Mescola le 20 tessere mappa, quindi crea una mappa posizionandole a faccia in in alto come preferisci. Se vedi uno spazio contrassegnato da un megalite, un pesce un animale o un simbolo di raccolta, posizionare una tessera della varietà corrispondente sopra a queste.



Nota: In 4 giocatori usa tutte e 20 le tessere, in a 3 giocatori 15 tessere, in 2 giocatori 10 tessere mappa (oltre alla tessera iniziale). Le tessere mappa e megalite non usate rimettono nella scatola.



Resource or action marker



Un elemento importante di questo gioco è l'utilizzo variabile dei 6 diversi cubi, a seconda di dove e come vengono utilizzati. Possono essere usati come risorse o in altri momenti, il loro colore può indicare una delle 6 azioni principali. In quest'ultimo caso sono chiamati indicatori di azione. È importante, mentre usate sono gli stessi cubi, non devono mai essere mescolati. I segnalini guadagnati come risorsa dovrebbero essere tenuti nella tenda, mentre i segnalini azione sono archiviati sotto le pitture rupestri della plancia. Uno non può essere sostituito dall'altro, i cubi rimangono nella loro posizione iniziale fino a quando non sono esauriti.

Se nel gioco viene data un'indicazione a un segnalino azione, questo è indicato da un'icona gialla ☀ 'sole' (che indica estate).

il tabellone di gioco



- 1** Tracciato punti
- 2** Selezione azione e prezzi
- 3** Tracciato sviluppo

Actions:

- 4** Dipinti 
- 5** Raccolta 
- 6** Cerimonia 
- 7** Pesca 
- 8** Caccia 
- 9** Migrazione 

The player boards



- 1** Zona per tessera tempo
- 2** Zona per risorse e persone disponibili
- 3** Cesti per le tessere raccolta
- 4** Roccia dei dipinti
- 5** Raccolta segnalini azione

Gameplay

Il gioco consiste in 5 round con le seguenti fasi eseguite in ogni round.

Inverno (Nel primo turno non c'è la fase inverno)



Prendi la prossima tessera prezzi dalla pila e scambiala con quella al centro. L'icona evidenziata con il bordo deve essere posizionata verso la cima del tabellone (numero 3). Posiziona un cubo sulla parte superiore di ciascun pilastro vuoto, con il colore indicato dall'icona sul riquadro dei prezzi.



Riempi il pesce e i frutti negli spazi vuoti sul tabellone.

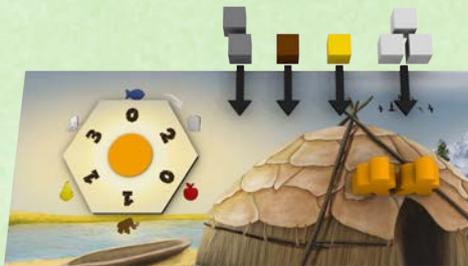


Le carte di caccia e di cerimonia non usate vengono scartate in una pila degli scarti e 5 nuove carte vengono pescate da ciascuna pila.



Imposta l'ordine di turno. I giocatori che hanno utilizzato l'azione di cerimonia nel turno precedente passano in avanti nell'ordine, in base al momento in cui è stata eseguita l'azione. I giocatori che non hanno eseguito una cerimonia si spostano alla fine, mantenendo l'ordine precedente. I segnalini cerimonia tornano in cima.

Primavera



Tutti i giocatori girano la tessera tempo di 1 unità in senso orario, quindi prendono il numero di cubi risorsa in base alla nuova posizione della tessera. Le risorse ottenute vengono piazzate nella tenda sulla plancia del giocatore. Durante la primavera, le azioni possono essere eseguite utilizzando queste risorse.

Azioni in primavera: nell'ordine di turno, i giocatori hanno le seguenti opzioni:

- Scegli una delle 6 possibili azioni sulla tessera centrale dei prezzi. Esegui questa azione in base alle regole di primavera (vedi azioni dettagliate!). Quindi paga 1 risorsa di qualsiasi colore sulla base vuota del pilastro corrispondente. Se entrambe le posizioni sono già occupate sotto il pilastro, l'azione non può più essere fatta. Allo stesso modo, se il giocatore non dispone di risorse per pagare l'azione, l'azione non è possibile.
- Passare. Una volta che un giocatore ha passato, non può più fare azioni durante la primavera.

Le azioni vengono eseguite durante diversi turni, fino a quando tutti i giocatori hanno passato.



Esempio: Il giocatore attuale vuole scegliere l'azione di raccolta, ma sul pilastro entrambi gli slot sono occupati. Così, decide di svolgere un'azione di caccia, basata sulle regole primaverili. Alla fine dell'azione, il giocatore paga 1 risorsa dalla sua riserva sullo slot vuoto accanto al lato di caccia della tessera centrale dei prezzi. Quindi il prossimo giocatore fa il suo turno.

Estate



Sposta tutte le risorse dalla base del pilastro fino alla cima di ciascun pilastro. **Da qui in poi, sono considerati indicatori di azione.**

Quindi, **in ordine inverso di turno**, i giocatori scelgono un pilastro, prendono tutti i cubetti dall'alto e li mettono nella loro riserva dei cubetti azione (nella loro propria plancia di giocatore, sotto la roccia pitturata). Durante l'estate, le tue azioni vengono eseguite utilizzando questi in base ai colori dei marcatori.

Azioni in estate: I giocatori eseguono tutte e 6 le azioni in ordine di turno, iniziando dall'azione di pittura.

Ordine delle azioni:

Pittura rupestre, raccolta, cerimonia, pesca, caccia e migrazione.



Nell'attuale posizione dell'azione, **in ordine inverso di turno**, ogni giocatore ha la possibilità di eseguire l'azione corrente una volta spendendo uno o più segnalini azione. A questo punto, vengono applicate le regole dell'estate e ogni cubetto azione può essere utilizzato solo per l'azione corrispondente al suo colore (vedi azioni dettagliate!). I cubi azione usati tornano nella riserva comune. Se il giocatore non può o non desidera eseguire un'azione in una posizione, può passare (ma potrà eseguire azioni successivamente).



Esempio: Il giocatore vuole eseguire l'azione di pesca. Il primo e il secondo giocatore (nell'ordine inverso di turno) non hanno alcun cubetto azione blu e non possono fare l'azione. Passano. Il terzo giocatore paga 2 cubetti azione blu dalla sua plancia per un pesce del valore di 2. Il giocatore prende il pesce e si sposta di 2 sulla traccia di pesca. Anche il quarto giocatore passa, quindi la pesca è finita, i giocatori passano all'azione di caccia ...



Reddito da pesca: Alla fine dell'estate, dopo che le 6 azioni sono finite, i giocatori possono guadagnare punti vittoria (PV) e punti di sviluppo in base alla loro posizione sulla pista da pesca. La ricompensa è quella più alta che è stata passata dal segnalino.



Esempio: In base alla situazione a sinistra, il giocatore viola guadagna 2 VP e 1 punto di sviluppo, i giocatori gialli e blu ottengono 1 VP alla fine dell'estate. Il giocatore verde non sta sul tracciato, quindi non guadagna nulla.

Autunno

Alla fine del round, ogni giocatore in ordine di turno ha la possibilità di spostare i membri della propria tribù sulla mappa e portare a termine le azioni in cui si fermano. Ogni risorsa e / o indicatore di azione speso qui consentirà punti movimento in base al valore del colore, come indicato dal valore sul riquadro centrale dei prezzi. Inoltre, ogni punto sviluppo (corno) utilizzato consente un punto movimento in più. Se il giocatore non vuole spostarsi sulla mappa, può anche passare. Una descrizione più dettagliata è fornita da pagina 9 sotto Azioni mappa (autunno).



Esempio: il giocatore verde è il primo nell'ordine giocatore. gioca una risorsa grigia dalla plancia alla riserva comune. Secondo il riquadro centrale dei prezzi, il valore di questa risorsa è attualmente 2, pertanto il giocatore può spostare di 2 spazi con i membri della tribù sulla mappa. Termina il movimento su una tessera di raccolta, che ottiene.

Nota: le risorse e i segnalini azione lasciati dopo il completamento dell'autunno vengono trasferiti al turno successivo.

Azioni sul tabellone (primavera ed estate)

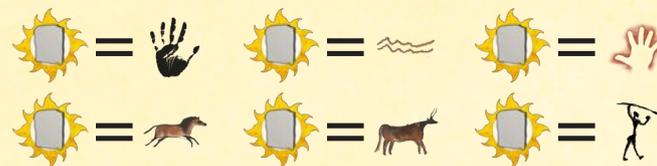
Pitture rupestri

Cacciare e catturare le prede è un lavoro difficile che richiede preparazione. Il modo migliore e più semplice per pianificare è disegnare sulle rocce.

Primavera: se il giocatore sceglie questa azione, può dipingere una sezione sulla roccia. Tutte le sezioni contengono i simboli 1, 2 o 3 e a tutti i simboli viene assegnato un prezzo mostrato dal riquadro dei prezzi per l'azione di disegno. Il giocatore deve pagare il prezzo corrente per tutti i simboli nel dipinto. Una volta che questo è stato pagato alla riserva comune, il giocatore prende la tessera desiderata e la piazza nella sezione destra della plancia giocatore.



Estate: Il giocatore può dipingere in estate usando i cubetti azione grigi. Il giocatore deve riportare tutti i cubetti azione grigi nella riserva, in base al numero di simboli sulla sezione di pittura da dipingere.



Ricompense: Se la sezione appena dipinta è adiacente ad un'altra sezione precedentemente dipinta, il giocatore ottiene dei bonus. Tutti i lati che toccano una sezione esistente ti ricompenseranno con cubetti azione o punti di sviluppo nella riga o colonna corrispondente come indicato sulla plancia giocatore.

Alla fine del gioco, ogni riga di tessere di pittura 1/2/3 vale 1/3/6 VP.

Tutte le sezioni possono essere dipinte una sola volta. Se il giocatore finisce l'intero dipinto, non può più dipingere una sezione esistente.



Example: In the example on the left, the player wants to paint the first section of the second row. The pricing tile shows for the rock painting that the price of the wave symbol is 1 yellow resource and the price of the ox symbol is a red resource. These 2 resources must be paid, then any 1 resource must be placed on any empty slot at the foot of the column. When the section is placed, the top bottom and right edges is adjacent to a previously placed section. The row rewards a red action marker. The column reward is counted twice, as two of the sides were adjacent. So altogether 1 red and 2 yellow action markers are gained.

In the summer, the painting of this same section would cost 2 grey action markers.



Raccolta

Diversi tipi di frutta e bacche si trovano attorno al campeggio, aspettando solo di essere raccolti. Mentre gli uomini vanno a pescare e cacciare, le donne vengono lasciate a raccogliere.

Primavera: Quando il giocatore sceglie questa azione, può ottenere una tessera raccolta dal tabellone. Il giocatore paga la risorsa accanto alla tessera presa, quindi prende la tessera e la posizione sulla plancia giocatore nel cestino corretto.



Ricompense: I cesti formano coppie verticali. Se hai collezionato 2 tessere raccolta nei cestini corrispondenti, ottieni 2 cubetti azione secondo i simboli indicati sulla plancia. Se successivamente viene formata una seconda coppia, la ricompensa viene nuovamente ottenuta. Oltre a questo, alcune tessere contengono anche punti sviluppo, che i giocatori raccolgono subito.



Alla fine del gioco, anche le tessere della stessa varietà valgono PV. 1/2/3/4/5 le tessere di raccolta valgono 1/3/5/8/12 PV.



Estate: Il giocatore può prendere qualsiasi tessera di raccolta dal tabellone centrale pagando 2 segnalini azione rossi.



Esempio: Nell'esempio a sinistra, il giocatore raccoglie l'uovo, e paga 1 risorsa blu nella riserva comune. Quindi il giocatore piazza 1 di qualsiasi risorsa in uno spazio vuoto ai piedi del pilastro con l'azione di raccolta. Aveva già un miele nel cestino in alto, che ora forma una coppia con l'uovo. Per questo la ricompensa è, come indicato tra i 2 canestri un cubetto azione blu e giallo. Inoltre, poiché sul tassello è presente anche un punto sviluppo, questo è assegnato sul tracciato di sviluppo.



Durante l'estate, ottenere questa tessera di raccolta sarebbero costato 2 cubetti azione rossi.

Cerimonia

Il fuoco svolge un ruolo importante nella storia degli esseri umani, insieme al rispetto per le forze della natura.

Primavera: Tutti i giocatori hanno 3 sciamani con cui danzare intorno al fuoco. Quando il giocatore esegue questa azione, ogni sciamano può spostarsi nella posizione indicata dalla risorsa pagata, per il costo di 1 risorsa. La posizione iniziale non ha importanza, ma lo sciamano non può arrivare in un punto già occupato da un altro sciamano dello stesso colore all'inizio dell'azione. Ora il giocatore può ottenere una carta cerimonia con lo stesso valore, come il numero di sciamani che sono stati spostati durante la cerimonia.



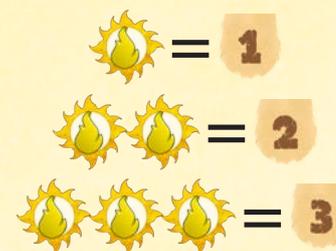
Nota: Non è un movimento valido, se il tuo sciamano termina il movimento su una posizione, che era precedentemente occupata nello stesso turno da un tuo sciamano. Per motivi di trasparenza, potrebbe essere utile contrassegnare le posizioni di arrivo con le risorse da pagare.

Ricompense: Se la carta acquisita mostra un punto di sviluppo, questo viene marcato immediatamente sul tracciato punti. Tutte le carte possono dare PV alla fine del gioco, se le condizioni corrispondenti sono soddisfatte. Una descrizione dettagliata delle carte cerimonia è sul retro del regolamento. Le carte cerimonia acquisite sono tenute a faccia in giù di fronte a te.

L'ordine di turno nel turno successivo sarà influenzato dalla cerimonia. Se un giocatore esegue un'azione di cerimonia, il segnalino cerimonia deve essere posizionato sul primo slot vuoto accanto all'indicatore dell'ordine di turno. È possibile andare lì diverse volte in un round. Nella seconda e ultima occasione, il segnalino cerimonia avanza di 1 posizione (se possibile) sulla pista della cerimonia, spingendo all'indietro l'altro segnapunti.



Estate: Il giocatore deve pagare tanti cubetti azione, come il numero che si trova sulla carta cerimonia da prendere. In questo momento, puoi decidere di non muovere attorno al fuoco nessuno degli sciamani.



Esempio: Per ottenere la carta cerimonia nell'esempio i 2 sciamani devono muoversi attorno al fuoco. Il giocatore paga 1 risorsa grigia e 1 blu, sposta i 2 sciamani in quelle posizioni, quindi alla fine dell'azione pone 1 risorsa arbitraria nello slot vuoto ai piedi del pilastro della cerimonia. Il punto di sviluppo sulla carta è segnato sul tracciato. Questa carta dà al giocatore 1 PV per ciascun campeggio costruito (proprio) alla fine del gioco.

In estate, questa stessa carta cerimonia costerebbe 2 cubetti azione gialli (c'è un valore 2 indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta).



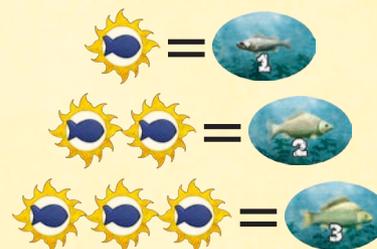
Pescare

La pesca è una fonte di cibo eccellente e apparentemente sembra non esaurirsi. Più sei esperto, migliori saranno i premi. A volte è facile quando i pesci sono in abbondanza, altre volte devi lottare per i più grossi.

Primavera: In questa azione, i giocatori pescano il pesce dal fiume sul tabellone. Più grande è il pesce, più energia ci vuole per catturarlo. Il giocatore deve pagare tante risorse quanto è il valore del pesce (1-3). Possono essere utilizzate solo le risorse sul lato pesca della tessera prezzo (la sponda del fiume divide la tessera in 2 sezioni). Tutte le risorse pagate devono essere diverse. Dopo aver pagato le risorse il giocatore guadagna il pesce pescato.



Estate: Il giocatore usa i cubetti azione blu per pescare. Il costo è equivalente al numero riportato sulla tessera pesce.



Esempio: Nell'esempio a sinistra, c'è un pesce di valore 3. Il giocatore paga 1 rosso, 1 grigio e 1 marrone. Alla fine dell'azione posiziona 1 risorsa qualsiasi nello slot vuoto ai piedi del pilastro di pesca. Ora il giocatore prende il pesce di valore 3 e muove 3 passi sul tracciato di pesca.

In estate, guadagnare questo pesce sarebbe costato 3 cubetti azione blu (Valore 3 del pesce).



Ricompense: Dopo che il giocatore ha catturato il pesce, si muove sul tracciato pesca, del valore indicato sul pesce.

Il giocatore guadagna punti vittoria e sviluppo alla fine del round in base alla loro posizione sul tracciato di pesca. Guadagna la ricompensa più alta che è ha passato.

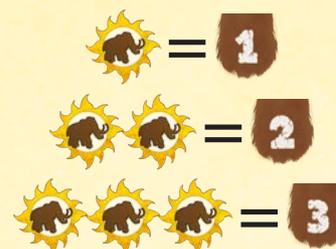
Cacciare

La caccia può essere un compito difficile ma gratificante. La preda appartiene naturalmente a chi la trova per prima.

Primavera: Il giocatore può cacciare sul tabellone allo stesso modo con cui si pesca, più alto è il valore dell'animale, maggiore è l'energia da usare. Il giocatore deve pagare tante risorse quante il valore della carta (1-3) accanto al tabellone. Solo le risorse sul lato di caccia della tessera prezzi possono essere utilizzate per questo scopo (metà superiore). Tutte le risorse pagate devono essere diverse. Dopo aver pagato le risorse il giocatore prende la carta acquistata.



Estate: Il giocatore può prendere una carta da caccia pagando con cubetti azione marroni. Il costo è equivalente al numero riportato sulla carta.



Ricompense:

Le carte degli animali danno PV quando le ottieni, e inoltre vengono assegnati nuovamente con le carte impronta alla fine del gioco.

Oltre a ciò, il giocatore può ottenere risorse, cubetti azione e / o punti di sviluppo per le impronte.

Maggiori dettagli nella pagina successiva.



Esempio: La tigre dai denti a sciabola a sinistra ha un valore di 2. Per prendere questa carta il giocatore paga 1 bianco e 1 blu. Alla fine dell'azione il giocatore piazza 1 risorsa arbitraria nello slot vuoto ai piedi del pilastro di caccia. Il giocatore prende la carta e guadagna 1 PV.

In estate, per ottenere questa carta il costo sarebbe stato di 2 cubetti azione marroni (il numero 2 è riportato nell'angolo in alto a sinistra della carta).



Carte caccia

Ci sono 2 tipi di carte da caccia nel gioco: impronte e carte animali.

Animali



Gli animali danno 1/2 VP quando vengono ottenuti.

Impronte



Le impronte forniscono punti di sviluppo, risorse, cubetti azione. Nell'angolo in basso a destra delle carte impronta, c'è un'indicazione della specie a cui appartengono (tigre dai denti a sciabola, rinoceronte lanoso, mammut). In qualsiasi momento in cui un giocatore acquisisce una nuova impronta, il giocatore controlla se ha già un'impronta di quella specie.

- Se non ha un'impronta simile, ottiene semplicemente la ricompensa dell'impronta (lato destro).
- Se il giocatore ha già una impronta, oltre alle ricompense sulla carta, il giocatore ottiene anche le ricompense per tutte le impronte precedentemente acquisite appartenenti a quell'animale.

Nota: È una buona idea tenere le tue carte animali della stessa specie in gruppi.



Esempio: Il giocatore ha acquisito una carta impronta, che contiene un cubetto azione marrone. Lui già aveva 2 altre impronte per il rinoceronte lanoso, quindi per la nuova carta guadagna 1 segnalino azione marrone, e anche 1 risorsa gialla e 1 risorsa grigia per le precedenti due carte. Tutti e 3 sono presi dalla riserva e posizionati nelle giuste posizioni della plancia giocatore.

Punteggio fine gara: Il giocatore somma i punti per ogni animale di una determinata specie. Ogni impronta per quella specie vale molti punti. Se non ci sono animali di quella specie, l'impronta non vale nulla.



Esempio: Per il gruppo di mammut di cui sopra, il giocatore guadagna 4x3 = 12 VP alla fine del gioco. Le tigri dei denti a sciabola valgono 2 VP e le impronte di rinoceronte lanose da sole sono inutili.

Migrazione

Finché c'è abbastanza da mangiare, le condizioni sono favorevoli, la tribù si espanderà e crescerà.

Primavera: Con l'azione di migrazione, il giocatore potrebbe aumentare il numero di persone sulla mappa. Le azioni di migrazione costano risorse in base alla tessera dei prezzi. Se si paga 1 risorsa, 1 nuovo membro della tribù migra; Se si pagano 2 risorse, al massimo 3 nuovi membri della tribù migrano dalla propria plancia al campo di partenza o in uno dei propri campeggi sulla mappa. Se più di 1 membro migra, devono finire tutti nella stessa posizione (nessuna divisione). Se nella plancia sono disponibili meno di 3 membri della tribù, solo la quantità disponibile migrerà.



Estate: Il giocatore paga tanti cubetti azione bianchi, quanto il numero di membri della tribù che migrano dalla plancia al campo centrale o in un altro campeggio. Se diversi membri della tribù migrano, vanno nella stessa posizione.



...

Restrizioni: Un giocatore può avere tanti membri della tribù sulla mappa, quanto come il limite che i campeggi possono sostenere. Solo i membri della tribù disponibili sulla plancia del giocatore possono migrare alla mappa. All'inizio del gioco, ogni giocatore inizia con 1 membro della tribù sulla mappa e 2 sulla plancia giocatore.



Quando viene costruito un campeggio, per ogni campo viene inserito un nuovo membro della tribù sulla plancia, aumentando così i membri della tribù disponibili. Il massimo che puoi avere è di 10 membri della tribù, il che significa che i 3 all'inizio possono potenzialmente arrivare a questo numero con i 7 campi da costruire.

La costruzione di un campeggio è descritta in modo più dettagliato nella pagina successiva.

Esempio: Il giocatore paga una risorsa gialla e una marrone nella riserva comune, quindi colloca 1 risorsa arbitraria nello slot vuoto ai piedi del pilastro di migrazione. Quindi può posizionare i 3 membri della tribù disponibili dal tabellone su uno dei campeggi.

In estate, costerebbe 3 cubetti azione bianchi per piazzare 3 membri della tribù.



Azioni sulla mappa (Autunno)

Movimenti sulla mappa

Alla fine dell'estate, ogni giocatore ha l'opportunità di spostare una volta i membri della propria tribù sulla mappa. Ogni cubetto risorsa e / o azione speso consente il numero di movimenti pari al loro valore, in base al prezzo corrente indicato accanto alla tessera centrale dei prezzi. Inoltre, i giocatori possono anche spendere punti sviluppo (vedi pagina 10).

Regole per il movimento sulla mappa:

- Se vengono effettuati diversi movimenti, il giocatore può dividerli tra i membri della tribù sulla mappa (ad esempio 3 movimenti: un membro della tribù si sposta di 2, l'altro di 1 spazio).
- Il giocatore può muovere ogni membro della tribù solo una volta in ogni round, il membro della tribù eseguirà un'azione o otterrà una ricompensa solo nello spazio in cui si ferma. È una buona idea mettere i membri della tua tribù stesi una volta che il movimento è finito, indicando che è stanco e non può più muoversi. Nel turno successivo il membro della tribù può spostarsi di nuovo (metterli in posizione verticale alla fine del round).
- I membri delle tribù possono fermarsi nei campeggi, ma solo su quelli che possiedi.
- Solo 1 membro di una tribù può trovarsi in uno spazio. La migrazione è l'unica eccezione. Un nuovo membro della tribù può essere migrato sulla mappa di un campeggio indipendentemente dallo stato di occupazione, ma una volta che un membro della tribù lascia un campeggio può tornare indietro solo se è vuoto.
- Un giocatore può muovere membri della tribù attraverso spazi occupati dai campi di un altro giocatore o membri della tribù ma non può fermarsi lì.



Costruire una capanna

Se un membro della tribù appartenente a un giocatore si ferma su uno spazio adatto per costruire una capanna, può costruirne una. Sceglie una capanna dalla sua scorta. La tessera capanna contiene informazioni su quanti membri della tribù sono necessari nello spazio e negli spazi circostanti per costruirla, e anche quanti sono necessari per stabilirsi lì (figure nere). I membri della tribù che si stabiliscono vengono selezionati dal giocatore tra quelli che hanno contribuito a costruirla. Questi ritornano alla riserva disponibile del giocatore (plancia giocatore), gli altri rimangono sulla mappa come prima.

Una volta che la capanna è stata costruita, i PV e i punti di sviluppo che si trovano nella capanna sono assegnati. Inoltre, tutti le nuove capanne portano un nuovo membro della tribù nella tua riserva disponibile.

Se possibile, possono essere costruite diverse capanne e un membro della tribù può aiutare a costruire diverse capanne indipendentemente dal suo movimento.

Note: Il numero delle capanne e persone è limitato. Se un giocatore finisce i membri della tribù o capanne, non può piazzare più. Le capanne non si muovono mai. Se costruiti, rimangono lì per l'intero gioco.

Esempio:

(A) Il giocatore blu paga le risorse, quindi sposta 2 membri della tribù. Questi si sdraiano, indicando che non si sposteranno ulteriormente nel round. Decide di costruire il campeggio mostrato qui, per il quale ha bisogno esattamente di 3 membri della tribù. Il campo è posizionato sulla mappa. 1 membro della tribù deve stabilirsi qui, quindi sceglie quello sulla foto (contrassegnato con la croce rossa) e li rimette nella riserva personale (gli altri 2 rimangono). Il campeggio è girato sul lato finito, quindi segna i 3 VP e i 2 punti di sviluppo sul tracciato.

(B) il membro della tribù rimanente sulla mappa non è ancora stato spostato. Il giocatore coglie l'opportunità per spostarlo pagando una risorsa valutata a uno. Il membro della tribù si sdraia sullo spazio vicino, dove può costruire l'altra capanna. Ciò richiede 1 membro della tribù che possa rimanere sulla mappa. Questa azione vale un altro punto di sviluppo.

(A)



(B)



Spazi speciali

Ci sono alcuni spazi speciali sulla mappa che danno una ricompensa durante o alla fine del gioco.



Spazi per le tende: Nel modo in cui abbiamo visto in precedenza, se un membro della tribù si ferma in uno spazio tenda, può costruire una tenda usando i membri della tribù sullo spazio circostante.



Tessere pesca, caccia e raccolta: Se un membro della tribù si ferma sulla tessera, prende quella tessera. Queste tessere funzionano come riportato sull'azione corrispondente. Gli animali equivalgono alla versione della carta, il che significa che ti danno 1 PV immediatamente e contano per il punteggio finale.



Segnalini azione: Se un giocatore ferma un membro della tribù su uno spazio con un segnalino azione, il giocatore ottiene il segnalino azione indicato. Tale spazio può dare ricompense diverse volte, ma poiché è necessario fermarsi lì per ottenere le ricompense, può essere riutilizzato solo nel turno successivo, dopo che lo spazio diventa libero. È possibile spostare indietro lo stesso membro della tribù.



Megaliti A (8x): Se un membro della tribù si ferma su un megalite prende la tessera e la mette nella riserva. Ciascuno di questi megaliti vale 2 PV alla fine del gioco.



Megaliti B (6x): Alla fine del gioco, questi segnano 1 PV per ogni spazio circostante che è occupato, incluso se stesso.



Esempio: Il megalite qui raffigurato assegna al giocatore verde 3 PV e al giocatore blu 2 PV.



Megaliti C (6x): Il giocatore con gli spazi più vicini occupati (incluso se stesso) ottiene 5 PV. Il giocatore con il secondo maggior numero di spazi ottiene 2 PV. In caso di parità, i punti vengono divisi (arrotondati per difetto). Se ai giocatori viene assegnata la 1° ricompensa, la 2° non viene assegnata. Maggioranza: i membri delle tribù valgono 1 unità, i campeggi valgono 2 unità per il calcolo della maggioranza. Vengono prese in considerazione solo le unità con valore più alto, quindi se ci sono membri della tribù in un campeggio, non vengono conteggiati (vale comunque 2 unità).



Esempio: Nella situazione sopra, il giocatore viola ha 3 unità mentre il blu e l'arancione hanno ciascuno 2 unità (dato che il membro della tribù nella tenda blu non viene contato). Il giocatore viola prende 5 PV, blu e giallo prendono 1 PV, perchè devono condividere la ricompensa (2VP) per il secondo posto.

Note: Un membro del campo o della tribù può valere punti su diversi megaliti, ma i membri della tribù, che sono rimasti nel centro e nelle tende, non vengono contati.

Azione facoltativa: utilizzo dei punti di sviluppo

Un giocatore in qualsiasi momento durante il suo turno può utilizzare un numero qualsiasi di punti di sviluppo.



Per ogni punto di sviluppo speso, il giocatore può ruotare 1 tessera prezzo in qualsiasi direzione di 1 unità, o la propria tessera meteorologica in senso orario di 1 unità. **Il riquadro centrale dei prezzi non può essere mai essere ruotato, questa regola non può essere modificata da nessuna azione (ma viene sostituita in ogni round).**

Esempio: Il giocatore non ha risorse blu e gialle, ma ha bisogno di ottenere una carta cerimonia di valore 3 durante la primavera. Ritorna indietro di 2 passi sulla tracciato sviluppo, ruota la tessera prezzi della cerimonia di 2 unità in senso orario. Ora è in grado di pagare le risorse richieste. Esegue l'azione in base al nuovo prezzo e ottiene la carta desiderata.



Per ogni punto di sviluppo utilizzato, è possibile spostare di 1 movimento durante la fase autunnale. Questo può anche essere usato se non hai pagato risorse per il movimento.



Spendendo 2 punti sviluppo si può ottenere 1 qualsiasi risorsa dalla riserva comune.



Spendendo 3 punti sviluppo si può ottenere 1 qualsiasi cubetto azione dalla riserva comune.



Ogni cubetto risorsa e azioni pagato alla riserva comune ti dà 1 punto sviluppo. Questi punti sviluppo possono essere spesi per qualsiasi azione sopra descritta.

Esempio: Durante la fase estiva il giocatore ha solo 1 cubetto azione rosso e 1 marrone, ma vorrebbe ottenere una tessera raccolta. Ha 2 punti sviluppo. Scarta 1 cubetto azione marrone nella riserva comune per ottenere 1 altro punto di sviluppo. Ora può comprare 1 cubetto azione rosso per 3 punti sviluppo, quindi può acquistare la tessera raccolta.

Fine del gioco

L'ultimo round è indicato dall'ultima tessera prezzo che viene posto sul tabellone. Il gioco termina dopo 5 round.

Dopo la fine del turno, a giro, tutti i giocatori possono ora eseguire un'azione aggiuntiva con i segnalini azione rimanenti (usando le regole dell'estate). Se tutti i giocatori hanno eseguito quest'azione o hanno passato, inizia il punteggio finale.



Ogni 3 punti sviluppo rimanenti valgono 1 PV. Prima di contare puoi convertire i tuoi cubetti azione e le risorse rimanenti in punti sviluppo.



Tutte le file del dipinto rupreste valgono PV in base al completamento della riga. 1/2/3 tessere di fila valgono 1/3/6 VP, senza considerare le loro posizioni.



Tutti gli animali valgono punti in base ai VP indicati su di loro e al loro numero di orme raccolte. I giocatori guadagnano punti moltiplicando i due valori.

Nota: Contate anche le carte cerimonia e i segnalini animali dalla mappa corrispondente all'animale.

I giocatori segnano i punti sulla traccia del punteggio. **Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.** In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di tende è il vincitore. Se è ancora è pareggio la vittoria è condivisa.

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA A GAMES E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".



Le tessere raccolta dello stesso tipo formano delle serie. 1/2/3/4/5 delle stesse tessere valgono 1/3/5/8/12 PV.



I megaliti danno punti in base al punteggio sopra. S suggerimento: allo scopo di facilitare il conteggio, i megaliti segnati possono essere capovolti.



Infine, tutte le carte cerimonia valgono PV, se la condizione è soddisfatta.

Crediti

A Big Thank You goes out to everyone that encouraged and supported me, tested the game and contributed to its realisation.

Special thanks to Csaba Hegedűs, without whom this game could not have been made, as well as his family. Thanks to the members of the Társas Központ Egyesület and the members of JEM magazine, who were always ready for testing and helped the game development a great deal. Special thanks to Domi Krantz for the English translations, André Heines for the German translation, Stéphane Athimon for the French translation and to Mónika Loránt for helping with the creation of countless prototypes.

Further thanks for testing and advice goes to: Attila Varga, Réka Wenzel, Ádám Geri, Szilvia Urbán Sz., Gábor Szakács, Zsófi Forrai, Szilvia Fekete-Hanuszik, Zsolt Fekete, Gábor Nagy Sándor, Lajos Topa, László Rigler, Viktor Nagy, Ilona Nagyné Vasas, Előd Schmauder, Nándor Világos, Alan How, Judit Maróthy, Domi Krantz, Antal Froněk and the enthusiastic members of the Nagytarcsa Boardgame Club, as well as many others.



Designer: Attila Szógyi. Graphics: Attila Szógyi, Gyula Pozsgay. English rules: Domi Krantz. German rules: André Heines. French rules: Stéphane Athimon.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft. • © 2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Made in Hungary



www.jemmagazin.hu

Carte cerimonia



Alla fine del gioco, il proprietario di questa carta otterrà i punti vittoria indicati, se le sezioni di pittura evidenziate sono state completate.



Alla fine del gioco, tutte le coppie / set di 3 tessere di raccolta valgono 3/5 punti vittoria per il giocatore.



Alla fine del gioco, tutti i pesci del tipo indicato valgono 1 PV per il giocatore.



Alla fine del gioco, tutti i set di 3 pesci diversi valgono 3 PV per il giocatore.



Alla fine del gioco, se hai raggiunto il 15° spazio della pista da pesca, ottieni 6 VP.



Alla fine del gioco, tutti i tigre dai denti a sciabola / i rinoceronti / i mammut valgono 1 VP (carta e gettone) per il giocatore.



Alla fine del gioco, tutte le impronte tigre dai denti a sciabola / rinoceronte lanoso / impronte di mammut del valore di 1 VP per il proprietario.



Alla fine del gioco, tutti i membri della tribù situati in uno spazio acqua / roccia / foresta valgono 1 PV. Il campo di partenza non è considerato.



Alla fine del gioco, tutte le tende costruite (proprie) valgono 1 PV per il proprietario della carta.



Alla fine del gioco, tutti i megaliti guadagnati valgono 2 PV per il proprietario (sopra il punteggio finale).



At the end of the game, all tribe members (own) left on the player board are worth 2 VP for the owner.



At the end of the game, all pair of remaining development points are worth 1 VP for the owner, rounded down (above the endgame scoring).



Alla fine del gioco, tutte le carte cerimonia valgono 1 PV per il proprietario.



Alla fine del gioco, tutte e 2 le tessere raccolta valgono 1 PV per il proprietario, arrotondate per difetto.



Alla fine del gioco, ogni linea completata sulla pittura dà 2 PV in più per il giocatore (sopra il punteggio di fine partita).



Alla fine del gioco, ogni 3 passi sul tracciato pesca equivale a 1 PV per il proprietario, arrotondato per difetto.



Alla fine del gioco, tutti i set di 3 diversi animali (carta e gettone) valgono 5 PV per il giocatore.



Alla fine del gioco, il giocatore può valutare doppia un'altra carta cerimonia. Questa carta da cerimonia da sola non dà alcuna ricompensa.

Personaggi

7 personaggi sono inclusi in questa espansione e tutti danno abilità uniche nel corso del gioco. Durante il setup, assegna 1 personaggio a tutti i giocatori.

Primavera: In primavera tutti i personaggi hanno una capacità passiva. Questo dà qualche tipo di beneficio durante la primavera anche più volte.

Estate: Un personaggio può attivare la sua abilità estiva una volta per 2 punti sviluppo. Questo è indipendente dalle 6 azioni di base. Queste abilità non contano come azione, quindi il giocatore può attivarla in qualsiasi momento durante l'estate nel proprio turno.



Pittore

Primavera: Prima di tutte le azioni di pittura, il pittore può ruotare la tessera prezzi dell'azione di pittura di 1 unità in qualsiasi direzione.

Estate: Il pittore può eseguire 1 azione di pittura supplementare. Può pagare 1-3 cubetti azione di qualsiasi tipo nella sezione pittura. Se il giocatore ha finito l'intero dipinto, ottiene un numero di PV pari al numero di cubetti azione che paga alla riserva comune (massimo 3).



Contadino

Primavera: In primavera, durante l'azione di raccolta, le tessere raccolte forniscono 1 punto sviluppo extra.

Estate: Può spostare una tessera raccolta in un altro cesto, indipendentemente dal tipo di tessera raccolta. Se in questo momento viene creata una coppia, riceve un bonus. Importante: un massimo di 5 tessere può essere contenuto in un singolo cesto.



Costruttore

Primavera: Durante la primavera può prendere 1 risorsa extra dalla riserva comune (oltre al reddito di primavera).

Estate: Può costruire una tenda usando i cubetti azione. Il costo per questa azione è il numero di cubetti azione di qualsiasi tipo indicato dal numero di membri della tribù nella tenda da costruire. Ottiene la ricompensa per la costruzione; tuttavia, la tenda non è posizionata sulla mappa. Invece è posto sulla plancia giocatore, che indica il suo completamento.



Pescatore

Primavera: Durante l'azione di pesca non è obbligatorio pagare con risorse diverse.

Estate: Può muovere di un ulteriore gradino sul tracciato di pesca (senza prendere alcun pesce).



Matriarca

Primavera: Durante la sua azione di migrazione 1 membro aggiuntivo della tribù può migrare (2/4 anziché 1/3).

Estate: Potrebbe riportare uno dei membri della sua tribù sulla plancia giocatore. Come premio riceve 1 risorsa e 2 cubetti azione a sua scelta dalla riserva comune.



Cacciatore

Primavera: Durante l'azione di caccia non è obbligatorio pagare con risorse diverse.

Estate: Può eseguire 1 azione di caccia in più. Pagando 1-3 cubetti azione di un colore a sua scelta, può comprare 1 carta da caccia dalla pila degli scarti o dalla riserva attualmente disponibile.



Sciamano

Primavera: Durante la cerimonia, diversi sciamani possono spostarsi nello stesso spazio (pagando più risorse dello stesso tipo). All'inizio dell'azione solo gli spazi vuoti sono disponibili per il movimento come al solito.

Estate: Può guadagnare 2 cubetti azione su quegli spazi in cui ha uno sciamano attorno al fuoco (1 da 2 spazi o 2 da 1 spazio). Le icone sul riquadro dei prezzi accanto agli sciamani mostrano i possibili cubetti azione.

Tessere aggiuntive



Funghi (5x): Quando il giocatore ottiene questa tessera raccolta può essere posizionarla in uno qualsiasi dei cesti. Alla fine del gioco aumenta il valore PV del cesto (fino a un massimo di 12 PV). Dà anche il bonus per le coppie durante il gioco.



Bradipo (6x): Il giocatore può usarlo una volta durante il gioco per ottenere 1 punto sviluppo ed eseguire l'azione indicata. L'azione può essere eseguita secondo le regole della primavera o dell'estate. Alla fine del gioco non dà alcun PV. Quando viene usato, viene rimesso nella scatola del gioco.



Megaliti D (5x): Se un membro della tribù si ferma sul megalite lo ottiene. Da qui in avanti, ogni volta (primavera, estate) che il giocatore esegue l'azione sul megalite, 1 dei suoi membri della tribù può migrare dalla sua plancia al campo di partenza o in una delle proprie tende gratuitamente.



Megaliti E (4x): Se un membro della tribù si ferma sul megalite lo ottiene. Alla fine del gioco può essere usato scegliendo un altro megalite. Il megalite scelto guadagna il doppio PV per quel giocatore.



Trappola per pesci (4x): Alla fine di ogni estate, dopo averlo guadagnato, ti fornisce 1 punto sviluppo / PV / risorsa / cubetto azione aggiuntivo al tuo reddito da pesca. Tuttavia, una volta acquisito, non ti dà alcun punto sul tracciato di pesca.



Località (6x): Durante il setup, forma una riserva di tessere cava. Durante l'autunno, qualsiasi giocatore può piazzare una cava selezionata sulla mappa su uno spazio indicato sul lato anteriore della tessera. Sono piazzate nello stesso modo in cui sono costruite le tende. Non è possibile piazzare su uno spazio per tende o contenere alcuna tessera. Il giocatore che lo crea riceve immediatamente 2 PV. Da questo punto il giocatore che ha la maggioranza attorno alla cava all'inizio della primavera riceve 1 risorsa che viene mostrata sulla tessera. Se più giocatori ottengono la maggioranza, tutti ricevono il bonus. Importante: nessun giocatore può calpestare la cava costruita.

Giocabile solo con il gioco base di PREHISTORY!

Designer: Attila Szógyi. Graphics: Attila Szógyi, Gyula Pozsgay. English rules: Domi Krantz. German rules: André Heines. French rules: Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft. • © 2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Made in Hungary

Marauders game mode (1-3 players)

In questa modalità di gioco, 1-3 giocatori competono contro una tribù di predoni, controllata da una serie di regole automatizzate.

Preparation



Imposta il gioco base in base al numero di giocatori, inclusa la tribù dei predoni. Scegli un colore e dai una plancia giocatore alla tribù dei predoni assegnagli tutti i membri della tribù e i marcatori di questo colore. Posiziona la scheda di controllo in una qualsiasi direzione in linea con la mappa in un'area accessibile vicino alla scheda giocatore assegnata. Posiziona il segnalino di priorità (indicatore di sviluppo originario) accanto al simbolo del campeggio della traccia di priorità. Accanto al tabellone di controllo forma una pila di tessere predoni da sorteggiare casualmente.

2 Difficoltà: La forza della tribù dei predoni è regolabile usando le tessere del predone. Se vuoi giocare una partita più facile, usa i lati con il numero 2. Se si preferisce una difficoltà maggiore, rigira il numero delle tessere sul loro numero 3.

Primavera

All'inizio della primavera, pesca e piazza una nuova tessera predoni sul pannello di controllo (il simbolo incorniciato dovrebbe puntare verso l'alto verso un nord immaginario). Ruota la tessera meteo della tribù dei predoni in senso orario di 1 unità, quindi posiziona le risorse guadagnate sul pannello di controllo, in base al loro colore.



Giocatore: Le azioni del giocatore funzionano nel modo classico, ma i cubetti devono essere pagate sui vassoi del pannello di controllo, in base al loro colore (l'unica eccezione è la risorsa extra pagata sul tabellone). Se ci sono più giocatori, solo il giocatore avanti nell'ordine di gioco lo fa. *Esempio: Se l'ordine del giocatore è predone, giocatore no. 1, giocatore n. 2; quindi il giocatore no. 1 deve farlo.*

Predoni: La tribù dei predoni esegue l'azione sulla tessera dei predoni che si trova accanto al vassoio che contiene il maggior numero di cubetti sul pannello di controllo (e almeno 2). Quando non c'è una maggioranza chiara, viene scelto il primo vassoio in senso orario dal marcatore di priorità (da quelli con il numero più alto di marcatori). Se le colonne dell'azione reale sono già occupate sul tabellone di gioco, il vassoio successivo viene scelto sulla scheda di controllo usando le regole di maggioranza precedenti. Dal vassoio scelto posiziona 1 segnalino nella riserva generale e 1 su una colonna vuota sul tabellone di gioco accanto al simbolo dell'azione scelta.

Estate

Assegna una nuova tessera predoni sul pannello di controllo (il simbolo incorniciato dovrebbe puntare verso l'alto). Scartare quello precedente. Quando la tribù dei predoni sta compiendo un turno e sta riprendendo i cubetti azione, dovresti controllare che la posizione del simbolo incorniciato dalla tessera del predoni corrente sia nella casella centrale dei prezzi. In senso orario, la tribù dei predoni sceglie il pilastro che contiene il maggior numero di cubetti azione. Posiziona i cubetti azione sulla tavola centrale, in base al loro colore. Poi, come al solito, attraversi tutti i luoghi delle azioni usando le regole dell'estate.

Giocatore: Le azioni del giocatore si svolgono nel solito modo, ma le spese devono essere pagate sui vassoi del pannello di controllo, in base al loro colore. Se ci sono più giocatori, solo il giocatore con la migliore posizione nell'ordine di gioco fa questo.

Predoni: Se ha almeno 3 marcatori accanto al simbolo dell'azione corrente (tessera predone) nel vassoio, esegue l'azione corrente, quindi restituisce 3 cubetti alla riserva comune da quel vassoio. Può differire dal colore del colore dell'azione eseguita indipendentemente dalle regole di base del gioco.

Suggerimento: I giocatori devono stare attenti poiché i pagamenti effettuati sul pannello di controllo aumenteranno il numero delle azioni della tribù dei predoni.

Orientamento



Una linea immaginaria collega il centro della scheda di controllo e il marker di priorità. Devi girare questo indicatore immaginario in senso orario lungo i lati dell'esagono quando ti imbatti in una situazione che richiede una decisione. Ciò aiuta a selezionare un vassoio sulla scheda di controllo o a definire una direzione sulla mappa. Sugeriamo di posizionare gli elementi del gioco in un modo che faciliti l'impostazione delle direzioni in base al pannello di controllo.

Caratteristiche della tribù dei predoni:

- Ogni volta che riceve una risorsa o un cubetto azione come reddito o ricompensa dalle sue azioni vanno sul pannello di controllo nel vassoio giusto ordinato per colore. Inoltre, il giocatore che occupa la prima posizione nell'ordine del giocatore (non necessariamente il 1° giocatore) paga le spese delle proprie azioni sul pannello di controllo (invece della riserva comune).
- Non raccoglie un punto di sviluppo, invece quando riceverebbe un punto di sviluppo, il suo marcatore di priorità si sposta in avanti in senso orario di tanti spazi in base ai punti di sviluppo ricevuti.
- Esegue le sue azioni in base a semplici regole e tutti i membri della sua tribù sono disponibili dall'inizio del gioco.



2 Il numero nel mezzo della tessera dei predoni mostra quante azioni avrà la tribù dei predoni. Questo è indipendente dai giocatori. In quei casi molto rari in cui la tribù dei predoni ha ulteriori azioni da intraprendere, ma non può, perché non c'è un vassoio che si adatti ai requisiti (ci sono meno di 2 cubetti o tutte le colonne sono occupate accanto al simbolo dell'azione sulla plancia di gioco), la tribù dei predoni ottiene tanti PV in base al numero mostrato nel mezzo della tessera dei predoni.

Esempio: Il giocatore esegue un'azione di pittura. Paga le spese, 1 risorsa blu e 1 risorsa gialla sul pannello di controllo. Quindi la tribù dei predoni è la prossima. Il maggior numero di cubetti si trova nei vassoi accanto ai simboli di raccolta e pesca della tessera del predatore (entrambi hanno 3 cubetti). Sceglie l'azione di pesca, perché quel simbolo è il più vicino al marcatore di priorità in senso orario. Quindi paga 1 cubetto giallo alla riserva comune e 1 altro cubetto giallo su un pilastro vuoto accanto alla tessera centrale dei prezzi sul tabellone principale. Quindi prende il pesce più grande dalla slot di pesca.



Esempio: È il turno dei predoni. Ci sono 2 pilastri con 3 cubetti. Sulla tessera dei predoni è incorniciato il simbolo della pittura rupestre. Sceglie il pilastro con il segnalino marrone, rosso e blu, poiché è il più vicino in senso orario al simbolo della pittura rupestre sulla tessera centrale dei prezzi. Dopo aver preso i cubetti, avrà 4 cubetti rossi, 2 gialli, 2 blu, 3 marroni e 1 bianco sul pannello di controllo. Secondo i simboli attualmente accanto ai vassoi, sarà in grado di eseguire 1 raccolta e 1 azione di migrazione durante l'estate (ci sono almeno 3 cubetti in questi vassoi). Ma ci sono possibilità di ulteriori azioni, a seconda delle azioni del giocatore pagatore ...



Azioni della tribù dei predoni (primavera ed estate)

Pittura rupestre

La tribù dei predoni dipinge l'immagine da sinistra a destra, riga dopo riga, iniziando dalla riga superiore. Quando esegue un'azione di pittura dipinge la sezione successiva nella riga corrente.

Raccolta

La tribù dei predoni prende la tessera di raccolta che fornisce il maggior reddito. Se questo non è chiaramente deciso, prende la prima tessera in senso orario dal simbolo incorniciato sul riquadro dei prezzi (tra quelli con lo stesso valore).

Cerimonia

Quando la tribù dei predoni sta facendo una cerimonia, prende la carta che dà il maggior reddito. Se non può decidere, prende quello che è più vicino al fondo del tabellone (tra quelli con lo stesso valore). Se non c'è alcuna carta che dà PV in quel momento (se il gioco sarebbe terminato immediatamente), la tribù del marauder ottiene tanti PV quanto è il numero mostrato nel mezzo della tessera dei predoni. Il segnalino ordine giocatore si muove nel solito modo, cambiando l'ordine futuro tra i giocatori e la tribù dei predoni.

Autunno

Giocatore: Le azioni del giocatore si svolgono nel solito modo ma le spese devono essere pagate sui vassoi del pannello di controllo in base al loro colore. Se ci sono più giocatori solo il giocatore con la migliore posizione nell'ordine di gioco fa questo.

Predoni: All'inizio i membri della tribù più vicini al campo di partenza vengono attivati sulla mappa. In caso di parità si sceglie il primo in senso orario da quelli che si trovano alla stessa distanza. Se si trovano nello stesso posto non importa quale si attiva per primo.

Movimenti: Il membro tribù attivato cerca di trovare una direzione in base alla tessera che contiene il maggior numero di cubetti (almeno 1) sul pannello di controllo. La freccia immaginaria che punta dal centro della scheda di controllo al vassoio mostrerà la direzione del possibile movimento. Il bersaglio del membro della tribù attivato è sempre quella tessera o oggetto che viene mostrato dal suo marcatore di priorità (traccia prioritaria). Se riesce a trovare una tessera o un oggetto in base alla sua priorità principale in quella direzione, controllando una linea larga di 3 linee, si sposta lì indipendentemente dalla distanza. Se ci sono più scelte nella stessa distanza, sceglie il primo in senso orario. Se non ce ne sono, cerca di trovare la priorità successiva (priorità successiva in senso orario dalla posizione del marcatore di priorità), e così via. Se non è in grado di trovare nessuna delle sue priorità, il membro della tribù si sdraia e non si muove in questo round.

Indipendentemente dal fatto che il membro della tribù attivato si sia spostato o meno, metà dei segnalini dal vassoio che mostrava la direzione ritornano nella riserva comune (arrotondata per eccesso). Quindi passa al prossimo membro tribù attivabile (se ce ne sono).

Pesca

La tribù dei predoni prende il pesce che fornisce il maggior numero di passi, poi si sposta verso l'alto sulla pista da pesca come al solito. Non vi è alcuna differenza su quali pesci pescare con valori identici.

Caccia

La tribù dei predoni prende la carta che fornisce il reddito più alto per essa (secondo il momento e la fine del gioco). Se la decisione non è chiara prende quella che è più vicina al fondo del tabellone (tra quelli con lo stesso valore).

Migrazione

2 membri della tribù della tribù dei predoni si spostano dal campo di partenza (se è possibile).

Importante: in situazioni discutibili, la tribù dei predoni decide sempre in base al seguente ordine, quando calcola il reddito più alto: PV > segnalino azione > risorsa > punto di sviluppo

Note: In alternativa, durante l'azione della cerimonia, i giocatori possono fare una scelta delle situazioni discutibili, in base alla loro opinione su quali carte possono essere segnate o produrre migliori ricompense alla fine della partita.

Esempio:

I membri della tribù dei predoni nella tessera di partenza possono spostarsi per primi. Il maggior numero di cubetti è nel vassoio rosso, questo darà la sua prima direzione. L'indicatore di priorità si trova accanto all'icona dell'animale, quindi cercherà gli animali. Non c'è nessuno in quella direzione, il che significa che cerca la sua priorità successiva, ovvero le tessere di raccolta. Trova un frutto; si sposta lì e lo prende. Quindi il membro della tribù si sposta e 2 cubetti rientrano nella riserva comune dal vassoio rosso.

Sebbene siano rimasti 2 segnalini marroni e 2 gialli, il vassoio marrone è più vicino al marker di priorità in senso orario. Quindi, il prossimo membro della tribù si muove in quella direzione. Trova un animale. Si sposta lì e lo prende, quindi 1 segnalino marrone torna nella riserva comune.

L'ultimo membro della tribù si muoverà nella direzione concessa dal vassoio giallo, ma non trova nessuna delle sue priorità (è sul bordo della mappa). Si sdraia e 1 segnalino giallo torna nella riserva comune.



Priorità della tribù dei predoni sulla mappa (autunno)



Spazi del campeggio: La tribù dei predoni si sposta nello spazio, costruisce la sua prossima tenda seguendo l'ordine di costruzione mostrato sopra. Non usa il solito costo elencato nei membri della tribù. Invece, ogni volta che costruisce un campeggio il membro della tribù torna sul suo tabellone.



Tessera Pesca-cacciare-raccolta: Se c'è uno spazio che contiene una tessera nella direzione indicata si sposta lì e la prende.



Segnalini azione: Se c'è uno spazio con un segnalino azione nella direzione indicata, si sposta lì. Prende 1 cubetto azione nel colore mostrato.

Fine del gioco

La partita termina dopo il quinto round come al solito. Non vi è alcun cambiamento nel calcolo dei punti vittoria.

Nota: La tribù dei predoni non ottiene PV per i punti sviluppo.



Megaliti: Se c'è un megalite libero nella direzione indicata, si sposta lì. Se è già occupato, passa su uno spazio vuoto adiacente più vicino (in senso orario).

Se il membro della tribù attivato si trova su un megalite o su un campo adiacente e il megalite è la sua priorità principale, rimane lì. Si sdraia e il prossimo membro della tribù si attiva.