

# 100000 ЛЕТ ДО НАШЕЙ ЭРЫ

Роскошь каменного века



Дополнение  
к игре  
«100000 лет  
до нашей эры»



Увеличивает  
количество игроков  
до пяти



8795

# 10000 ДО НАШ

### Состав игры:

- 1 игровое поле
- 1 карточка пятого игрока
- 10 фигурок людей
- 3 черных кубика
- 4 цветных кубика
- 10 фишек клыков (украшение)
- 5 фишек колец (украшение)
- 9 фишек новых жилищ
- 6 фишек жилищ из предыдущего дополнения
- 9 новых карточек цивилизации
- 5 жетонов 100/200 очков

12-13. Не изменилось по сравнению с оригинальной игрой.



11. Каждый игрок получает свою карточку игрока, на которую он помещает 5 фигурок людей своего цвета, 12 еды и 1 клык.

10. Каждый игрок выбирает цвет и ставит 3 кубика своего цвета на поле на нулевые позиции шкалы подсчета очков (большой кубик), шкалы питания и на поле торговца.

1. Положите **новое игровое поле** поверх поля из оригинальной игры, как показано на рисунке.

2. Положите **украшений** (и 5 колец) на рядом с едой



9. Смешайте 9 фишек **новых жилищ** со старыми и сформируйте по 7 жилищ в каждой. Выложите на поле столько стопок жилищ, принимает участие в партии, и верните остальные в коробку.

# 10 ЛЕТ НОВОЙ ЭРЫ



2-5



10 +



60-90 мин.

фришки  
10 клыков  
поле охоты,

6 17 18 19 20 21 22 23



64 63 62 61 60 59 58 57

ируйте 5 стопок  
иц, сколько игроков

3-7. Не изменилось по сравнению с оригинальной игрой.



Положите **жетоны 100/200** очков рядом с полем. Когда игрок набирает 100 очков, он получает этот жетон, когда игрок набирает 200 очков, он переворачивает этот жетон.



8. Замешайте **9 новых карточек цивилизации** в колоду оригинальных карточек и разместите ее рядом с полем. **5 верхних карт** (при любом количестве игроков) вскрыть и положить на **5 секторах** предназначенных для них.

## Роскошь каменного века

Потребовалось много месяцев, чтобы отстроить наше поселение. В это время силы были только на решение практических вопросов, у нас не было времени на красоты. Мы использовали свое время для сбора ресурсов, необходимых для строительства нашей деревни, поддержания запасов еды и прочего необходимого.

Но время перемен пришло. Мы стали видеть ценность украшений. Сперва мы использовали клыки убитых на охоте животных, которые вешали на шею. Но потом научились создавать гребни, кольца и браслеты.

Скоро и другие племена заинтересовались украшениями. И процесс торговли между племенами начался. Так появились первые торговцы.

А теперь идите и используйте новые возможности вместе со старыми, чтобы сделать вашу деревню успешной!



# Что старого? Что нового?

## ЧТО СТАРОГО?

Все правила оригинальной игры остались без изменений! Вам надо узнать только правила этого дополнения.

## ЧТО НОВОГО?



### Возможность играть впятером

В состав дополнения входит все необходимое для 5 игрока (карточка игрока, кубики и фигурки людей). Также осталась возможность играть вдвоем, втроем или вчетвером (см. Стр. 7).

1 клык =  
1 украшение  
1 кольцо =  
3 украшения

### Украшения



Появился новый ресурс – украшения. **Клыки**  считаются за 1 украшение. **Кольца**  считаются за 3 украшения. Игроки в любое время могут обменять 1 кольцо на 3 клыка и наоборот 3 клыка на 1 кольцо.



**Пример:** У игрока 1 кольцо и 2 клыка на его карточке. У него 5 украшений.

Игрокам потребуются украшения для покупок новых жилищ и карточек. Ресурсы можно менять на украшения, еще украшения приобретаются на охоте или в новом месте деревни – **лавке торговца**. Нет никаких ограничений на количество украшений. Если игровой запас закончен, используйте свои кольца, цепочки или прочие украшения, которые вам покажутся подходящими.

Украшение – не ресурс и оно не приносит очков в конце игры

**Украшения - не ресурсы и не еда!** За них нельзя покупать карточки цивилизации или хижины, которые требует любой ресурс, а также ими не накормишь людей. И они не приносят очки в конце игры.



### Новое игровое поле

Новое поле выкладывается на поле оригинальной игры. Его дополнительные возможности расписаны в том же порядке, как в правилах оригинальной игры, чтобы вам было легче ориентироваться.

### 1. Игроки ставят своих людей на игровое поле

Торговец:  
2 фигурки  
одного игрока  
одновременно

**Торговец (новое место в деревне)**

Как и в оригинальных правилах игры, в хижину необходимо выставлять ровно 2 фигурки одного игрока.



**Пример:** Зеленый игрок поставил 2 фигурки на клетку лавки торговца. Другие игроки не могут ставить фигурки людей в лавке торговца, после того, как она занята.

## Охота



Как и в оригинальных правилах, здесь каждый игрок может ставить любое количество фигурок.

Охота:  
любое  
количество  
фигурок

## Карточки цивилизации



Появилось дополнительное поле для карточек цивилизации (всего 5 полей для карточек). Как и в оригинальной игре, на одну карточку можно ставить только одну фигурку.

**Пример:** Красный игрок ставит 1 фигурку на пятую карточку цивилизации – теперь она занята. Теперь все игроки могут занимать только остальные 4 карточки цивилизации.

1 фигурка  
на одной  
карточке

## Жилище

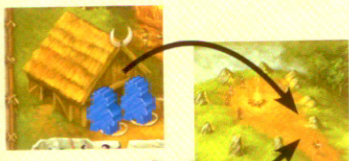


Игроки ставят 5 стопок с жилищами (для 5 игроков) под игровым полем. На каждое жилище можно ставить только 1 фигурку.

1 стопка жилищ  
за 1 игрока



1 фигурка  
на одном жилище



### 2. Игроки действуют людьми, расставленными на поле

#### • Торговец

Игрок перемещает кубик своего цвета по шкале торговли на 2 клетки вперед, забирает 2 фигурки обратно и получает 2 украшения. Каждый раз, когда игрок перемещает по этой шкале свой кубик вперед, он получает 2 украшения (независимо от того, как далеко продвинулся его кубик).

Торговец:  
получите  
2 украшения  
и переместите  
кубик на 2 клетки  
вперед на шкале  
торговли



#### • Торговля

Если кубик игрока оказывается на клетке 0 шкалы торговли, он не может торговать.

Правила торговли

Игрок может...

- ...торговать, если он продвинулся хотя бы на одну клетку на шкале торговли;
- ...торговать, если это необходимо для получения карточки цивилизации или жилища;
- ...торговать украшениями и ресурсами по собственному выбору;
- ...в зависимости от положения кубика игрока на шкале торговли, обменный курс равен 2 к 1, 1 к 1, или 1 к 2;
- ...торговать, даже если он ставил фигурки людей на лавку торговца в этом ходу;
- ...торговать только 1 раз в ход.









При обменных курсах 2:1 и 1:2 не обязательно должны быть одинаковые ресурсы или украшения там, где указано 2.

Клетки 1-3:  
курс обмена 2 к 1

Предмет может быть либо ресурсом, либо украшением . Ресурсы – древесина , глина , камень , золото .

Если кубик игрока находится на клетке 1-3 шкалы торговли, этот игрок может обменивать ресурсы или украшения с курсом 2 к 1.








**Пример обмена 2 к 1:** Кубик синего игрока находится на клетке 2 на шкале торговли. Он хочет получить это жилище. У него есть 3 украшения , 1 единица глины  и 1 камень , ему необходим еще 1 камень . Он обменивает 2 украшения  на 1 камень . Теперь у синего игрока есть все необходимое для получения жилища.

Клетки 4-8:  
курс обмена 1 к 1



Если кубик игрока находится на клетке 4-8 шкалы торговли, этот игрок может обменивать ресурсы или украшения с курсом 1 к 1.





**Пример обмена 1 к 1:** Кубик желтого игрока находится на клетке 5 шкалы торговли. Он хочет получить это жилище. У него есть 2 единицы древесины  и 1 единица глины . Ему необходимо 1 единица золота , для того чтобы получить жилище. Он обменивает 1 единицу древесины  на 1 единицу золота . Теперь у желтого игрока есть все необходимое для получения жилища.

Клетки 9-10:  
курс обмена 1 к 2



Если кубик игрока находится на клетке 9-10 шкалы торговли, этот игрок может обменивать ресурсы или украшения с курсом 1 к 2.



**Пример обмена 1 к 2:** Кубик зеленого игрока находится на клетке 10 шкалы торговли. Он хочет получить карточку цивилизации. Ему не хватает 2 единицы ресурсов для получения карточки. Игрок обменивает 1 украшение  на 2 единицы глины  (он мог взять 2 разные единицы ресурса). Теперь у зеленого игрока есть все необходимое для карточки цивилизации.

Сбор еды  
и украшений  
на охоте



### Охота и украшения

Украшения можно добывать на охоте. Игрок бросает кубики и использует инструменты для охоты, как в оригинальной игре. Потом делит результат на 2 и получает суммарное значение, сколько еды и украшений он добыл. Он сам выбирает, какую получить добычу.

**Пример:** Игрок выкинул на кубиках 17. Он получит суммарно 8 единиц еды и украшений. Он берет 5 единиц еды и одно кольцо (стоимостью 3 украшения).

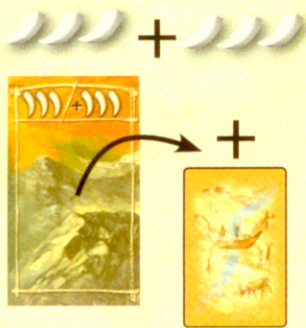


Новое поле  
для дополнительной  
(пятой) карточки  
цивилизации  
на игровом поле



### Приобретение карточек цивилизации на новом месте

Если игрок покупает карту цивилизации на новом месте, он платит 3 украшения (3 клыка или 1 кольцо).



Но при покупке карточки игрок **может** заплатить **3 дополнительные** украшения и получить еще одну верхнюю карточку с колоды цивилизации. Эта карточка используется только для финального подсчета очков. Игрок не показывает ее другим игрокам и не получает указанное в верхней части карточки.

**Важно:** Игрок может заплатить за дополнительную карточку только после уплаты за основную карточку. Можно взять только одну дополнительную карточку.

Дополнительная карточка стоит **3 дополнительные украшения** (используются только для финального подсчета очков)

## Конец игры

Как и в оригинальной игре, партия заканчивается, когда пуста одна из стопок жилищ или невозможно выложить ряд карт цивилизаций.

## Правила нового раунда и игры при 2-4 игроках

Изменения для 2-4 игроков

В начале нового раунда, как и в оригинальной игре, карты цивилизации сдвигаются вправо для заполнения пустых мест. Это означает, что карта с нового поля перекладывается на поле оригинальной игры.

Если игроков четверо, то в деревне могут быть заняты только 3 места из 4-х: мастер по производству орудий труда, пашня, хижина и лавка торговца.

При 2 или 3 игроках могут быть заняты только 2 места из 4-х.

Остальные правила сохраняются, как в оригинальной игре.

## Жилища предыдущего дополнения



Игрок получает 3 победных очка и будет получать 1 единицу древесины каждый ход в начале фазы 2.



Игрок получает 4 победных очка и будет получать 1 единицу глины каждый ход в начале фазы 2.



Игрок получает 5 победных очков и будет получать 1 камень каждый ход в начале фазы 2.



Игрок получает 5 победных очков и 1 дополнительную фигурку на свою карточку игрока.



Игрок получает 5 победных очков и 1 орудие труда.



Игрок получает 5 победных очков и передвигает на 1 вверх свой кубик на шкале питания.

# Свойства новых карточек и жилищ

## КАРТОЧКИ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Основные правила не меняются. Появились новые символы, значения которых поясняются на следующих рисунках.



Теперь в игре 18 карточек с зеленым фоном, на 2 из них изображен новый культурный символ

### Нижняя часть карты

Нижняя часть карты – зеленая или песочная – необходима только для финального подсчета очков.

#### Зеленый фон

Появляется новый культурный символ – кольцо. Теперь культурных символов стало 9. Если игрок соберет 9 разных культурных символов, то получит 81 очко при финальном подсчете очков за них.



Теперь в игре 27 карточек с песочным фоном, на 5 из них изображено в общей сложности 7 торговцев

#### Песочный фон

При финальном подсчете количество торговцев умножается на значение, которое указывает кубик игрока на шкале торговли.



**Пример:** 4 (торговца на карточках) умножается на 7 (шкала подсчета торговли), итого – 28 очков.

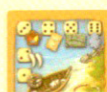
### Верхняя часть карты

Верхняя часть карточки используется сразу при получении этой карточки.

1 случайную карточку лицом вниз  
1 ресурс на ваш выбор  
2 украшения  
2 единицы еды

Кубик на шкале торговли на одну клетку вперед

Дополнительную фигурку игрока из запаса положить на карточку игрока



#### Новые карточки с таблицей результатов броска кубиков

Карточки работают по тем же правилам, что и в оригинальной игре.





#### Шкала торговли

Игрок передвигает свой кубик на 1 вперед на шкале торговли и получает 2 украшения.

## ЖИЛИЩА

Новые жилища действуют по правилам оригинальной игры.



- Для покупки этого здания игрок тратит 1-4 украшения. За каждое потраченное украшение игрок получает 4 победных очка.
- Игрок при покупке сразу получает верхнюю карточку из колоды карт цивилизации. Верхняя часть карты не срабатывает.
- Игрок бросает столько кубиков, сколько игроков в игре. Результат броска кубиков считается так же, как у новых карточек с таблицей результата броска кубиков.
- Эти жилища приобретаются, как обычные: игрок должен поставить 1 фигурку на большой круг на жилище . Если у игрока есть одно или несколько таких жилищ, то в фазу 1 он может поставить до трех фигурок на каждое из них . В фазе 2 он кидает кубики за каждую фигурку и может использовать орудия труда для изменения результата броска. Фигурки на этих жилищах добывают ресурсы по курсу, указанному на самих жилищах. Размещение фигурок на своих жилищах никак не ограничивает игрока в возможности размещать свои фигурки в других местах.