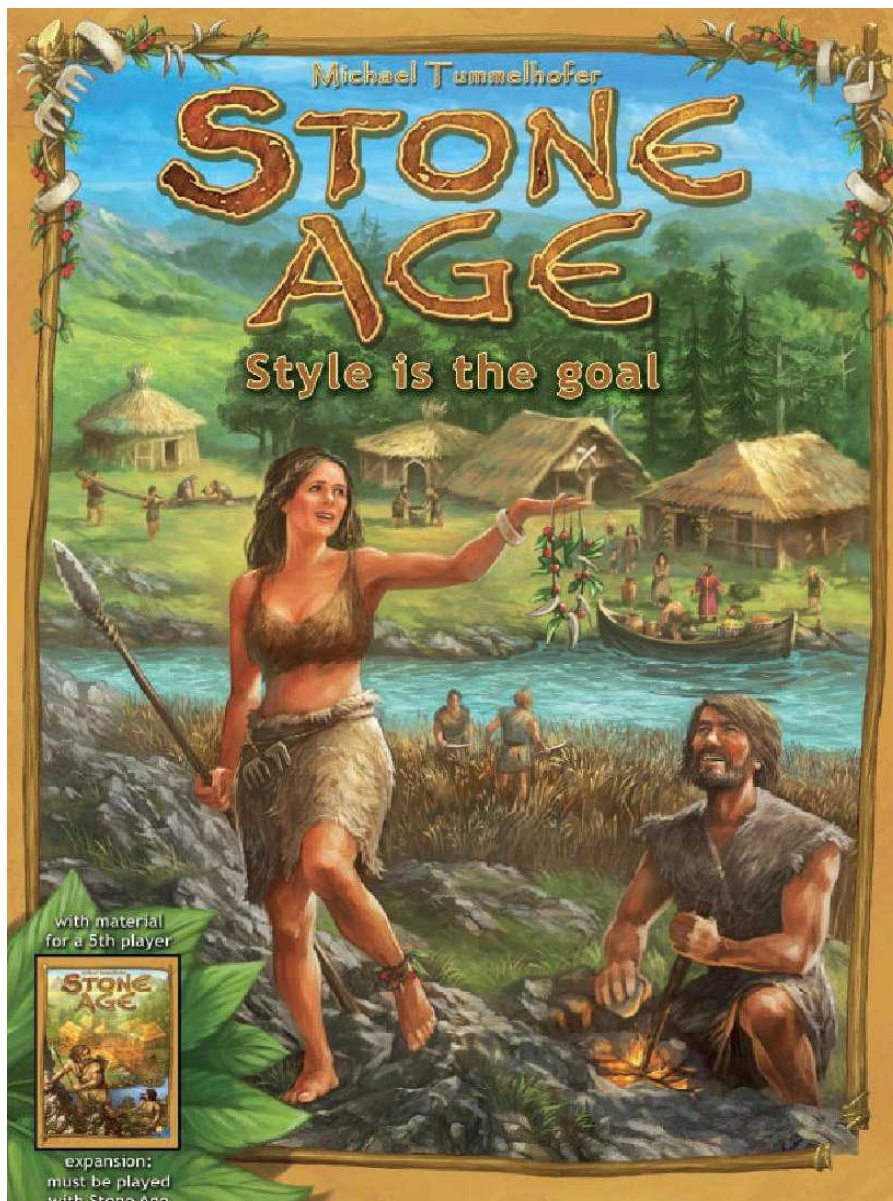


ストーン・エイジ 文明への第一歩

ストーン・エイジ拡張 5人用セット入り 2~5人 10歳以上 60~90分



準備

内容物：

- ゲームボード 1
- 5人目のプレイヤーボード 1
- 人物駒(黒) 10
- キューブ 大2, 小1
- 4色の小さいキューブ 4
- 牙(装飾品) 10
- 腕輪(装飾品) 5
- 新たな建物タイル 9
- 以前の拡張建物タイル 6
- 新たな文明カード 9
- 100/200点タイル 5

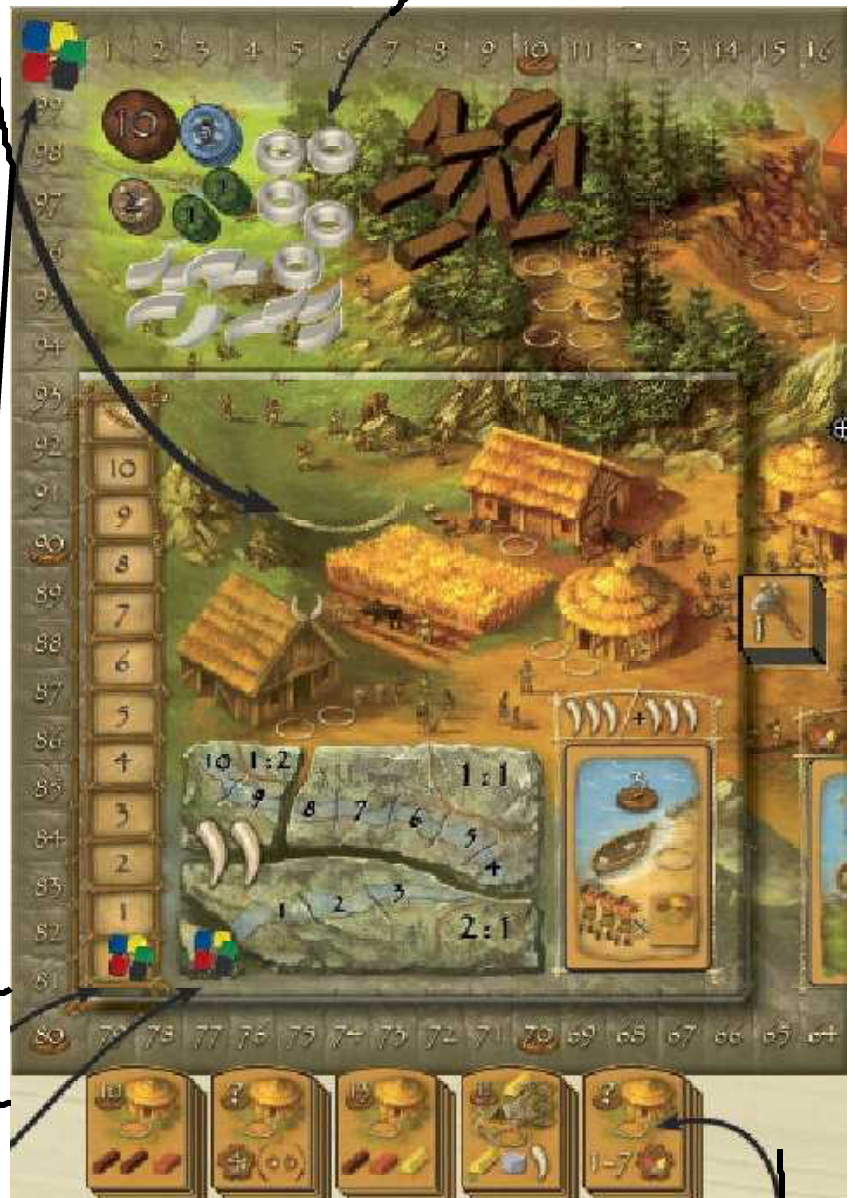
12-13 のルールは基本のゲームと変更ありません。



11. 各プレイヤーは、自分のプレイヤーボードを持ち、自分の色の人間駒5個と、食料12個、牙1個を置きます。

10. 各プレイヤーは、自分の色を決め、そのキューブを大1個は得点トラックの0に、小1個は食料トラックの0に、小1個を取り引き場(食料トラックの右側)に置きます。

1. 新しいゲームボードを図のように元のボードに載せます。
2. 装飾品(牙10個, 腕輪5個)を食料置き場のそばに置きます。



10. 基本のゲームの建物タイルと9枚の新たな建物タイルを伏せてよく混ぜ、7枚ずつの5つの山札にします。そこからプレイ人数分の山を取ってボードのそばに置きます。使わない山札は箱に戻します。一番上のタイルを表向きにしておきます。

3-7 のルールは基本のゲームと変更ありません。



100/200点のタイルをボードのそばに置き、100点を超えたらタイルを取ります。200点を超えたら裏返して使います。



8 新たな9枚の文明カードを基本のカードとよく混ぜ、ボードの隣に置きます。そして、上から5枚を取り、表向きにして文明カード置き場に置きます。何人でのゲームでも同じです。

生活スタイルの向上

村を発展させるには多くの労力が必要でした。新たな世代を養い、訓練してきました。

この間、装飾に費やす時間はなく、簡素な小屋だけを造ってきました。村を築くために必要な資源や食べるのに必要な食料などを集めることに時間を費やしてきました。

しかし、ついに時代が変わります！わたしたちは装飾のすばらしさに気づいたのです。最初捕らえた獣の牙だけでした。それを首飾りにしました。その後、牙でくしや腕輪、ブレスレットをつくる方法を見つけました。

直ぐに他の部族もいろいろな装飾を始めました。そして、部族間の取り引きも始まりました。

今、あなたの村を成功に導くために、伝統と新たな可能性を結びつけていけるかどうかはあなた次第です！



どこが同じで、どこが変わったか？

同じところは？

基本のゲームでの全てのルールは変わりません。拡張ルールだけ追加すればよいです。

新しいルールは？

5人用セット

5人までプレイできるようになりました。5人目用に、プレイヤーボード、人物駒とキューブ、さらに追加の資源駒が含まれています。5人未満でのプレイについては最後に変更点がのせてあります。

装飾品！


ストーンエイジの村に装飾品ができました。それぞれ1個の装飾品として数える牙と、それぞれ3個分の装飾品として数える首輪があります。いつでも、ストックから3つの牙を1個の首輪にしたり、1個の首輪を3この牙に両替することができます。



例：首輪1個と牙2個を持っています。これで合計5つの装飾品がある計算になります。

装飾品は新たな建物やカードを手に入れるために必要です。さらに、資源を装飾品に交換することもできます。狩場や村にある新しい場所—交易所—で手に入れることができます。

装飾品に限りはありません。もし、ストックに十分な数がなければ、ご自分のリングや歯や適当なアイテムで補います。

装飾品は資源でも食料でもありません。つまり、文明カードの支払や装飾品が示されていない建物の建築には使えないということです。装飾品は、何でもOKな資源  のうちには入りません。もちろん、食料の代わりに人々に与えることもできません。また、ゲーム終了時には得点になりません。

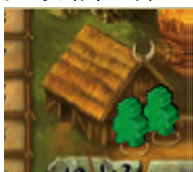
新たなゲームボード



新たなゲームボードは基本のゲームボードに載せて使い、新しい選択肢を用意しています。この拡張ボードによるルールは、基本のルールと同じ順番で行われます。以下に詳細を説明します。

1. プレイヤーは、ボードに人物駒を配置します

交易所（村にできた新しい場所）



小屋と同じように、一度に1人のプレイヤーが2個の人物駒のみ置くことができます。

例：緑は交易所に2個の人物駒を置きました。これでいっぱいなので他にはだれも置くことはできません。

狩場



装飾品は食べ物のそばに準備します。ここでは好きなだけ人物駒を置くことができます。制限はありません。

文明カード



文明カードを置く第5番目の置き場があります。ここも基本のゲームと同様、カードの上には1人が1個の人物駒のみ置くことができます。

例：赤は5番目の文明カードに駒を置きます。これでいっぱいなので、後は別のカードの上に置かなくてははいけません。

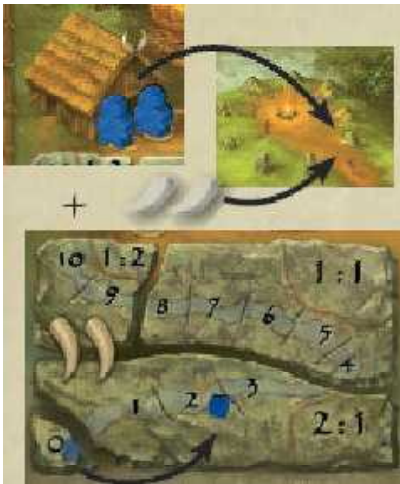
建物



ゲームボードの下側に5人プレイなら5つの山札があります。

各建物には1個の人物駒のみ置くことができます。

2 置いた人物駒のアクションをします



・交易所

交易所のマーカーを2マス進めます。そして人物駒を戻します。直ちに装飾品2個を得ます。(マーカーを進める度にそれがどこにあろうが関係なく2個の装飾品を得ます。)

・交易

交易トラックの進み方によって、ゲームでの交易ができる可能性があります。マーカーが0にあるときは交易はできません。交易ができるのは・・・

- ・少なくとも1マスは交易トラックを進んでいる。
- ・文明カードか建物タイルを取るのに必要なときだけ。
- ・装飾品と資源を選んで交換できる
- ・交易トラックの位置によって交換率が変わり、
2 : 1 か 1 : 1 か 1 : 2 です。

- ・このラウンドで交易所に駒が置いてなくてもよい。
- ・ラウンドに1回のみ

もし1-3にあったら2個を1個に交換できます。2個の装飾品、2個の資源、装飾品と資源1個ずつを購入するのに必要なアイテム1個に交換できます。

アイテムとは、装飾品と資源(木、レンガ、石、金)です。





2 : 1 交換の例 : アンナは青のプレイヤーです。マーカーは交易トラックの2にあります。彼女はこの建物を建てたいと思っています。3個の装飾品と1個のレンガと1個の石を持っていて、あと1個石が必要です。2個の装飾品を1個の石に交換し、建てるのに必要な全ての資源がそろいます。



もし、マーカーが4-8にあれば1 : 1 交換ができます。1個の装飾品や資源を支払に必要な1個のアイテムに交換できます。



例 : マークは黄のプレイヤーです。マーカーは5にあります。この建物を建てるのに、木2個とレンガ1個は持っていますが、あと金1個が必要です。彼は木1個を金1個に交換し、建てるのに必要な資源が全てそろいます。



もし、マーカーが9-10にあれば、1 : 2 の交換ができます。1個の装飾品や資源を支払に必要な2個のアイテムに交換できます。

特別な場合 : 支払に必要以上のアイテムが取れても余分を持っておくことはできません。



例 : ナタリーは緑のプレイヤーです。マーカーは10にあります。彼女はこのカードが欲しいと思っていますが、資源が2個足りません。そこで、装飾品1個を2個のレンガに交換し、カードを手に入れるための資源がそろいました。

狩りと装飾品



狩りによって欲しい装飾品を手に入れることができます。狩場の人物駒1個につきダイス1個を取り、全てを一度に振り、基本のゲームのように道具も追加できます。そして合計を2で割って、食料と装飾品に分けます。(端数切り捨て)

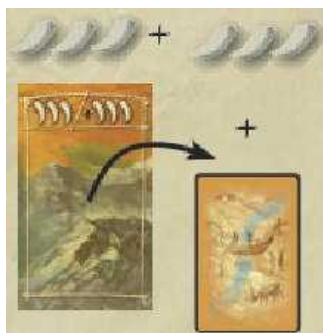
例 : 緑は狩場に5人の駒を置いています。5個のダイスを振り、合計17の目になりました。8個分の食料か装飾品になります。彼女は5個食料を取り、3個装飾品を取りました。



新たな場所での文明カードの獲得



この場所の文明カードが欲しいときは、3個分の装飾品(牙3個または首輪1個)が必要です。装飾品3個を支払、カードから駒を戻しカードを手に入れます。そして、直ちにカードに示されているアイテムをもらいます。



このカードを買ったとき、さらに3個の装飾品を支払、文明カードの山札の一番上のカードを購入することもできます。このカードは最終得点計算でのみ効果があります。このカードの内容は明らかにする必要はなく、またカードの上に表示されているアイテムももらえません。

重要：この場所のカードを装飾品3個で購入したときのみ、追加でもう1枚買うことができ、1ラウンドに1回のみです。

ゲームの終了

ゲームは、ラウンドの始まり時に、文明カードの補充が完全にできないばあいか、または、建物タイルの山札が1つなくなったときに終了となります。

新たなラウンドと2-4人プレイでの変更点

基本のゲームと同じく、残った文明カードは右へずらし、空いた場所に新しいカードを補充します。5番目の置き場も通常の置き場と同じようにします。

4人プレイでは、道具、小屋、畑、交易所のうち3カ所までしか駒を置けません。1カ所は空いたままです。

3人または2人プレイでは、道具、小屋、畑、交易所のうち2カ所までしか駒を置けません。2カ所は空いたままです。

どこを使ってどこが空くかは駒を置いていくことによって決まっていきます。

その他のルールは同じです。

シュピールボックスに付属した拡張建物タイル



直ちに3勝利点を得て、毎ラウンドのフェイズ2の最初に木を1個得る。

直ちに4勝利点を得て、毎ラウンドのフェイズ2の最初にレンガを1個得る。

直ちに5勝利点を得て、毎ラウンドのフェイズ2の最初に石を1個得る。

直ちに5勝利点を得て、さらに人間駒を取って自分のボードに置く。

直ちに5勝利点を得て、さらに道具を1個得て追加する。

直ちに5勝利点を得て、さらに食料マーカーを1進める。

新しい文明カードと建物タイル

文明カード

基本のルールに準じます。いくつか新しいカードがあり、次のような効果があります。

カードの下の部分—最終得点計算用で背景が砂地や草地になっている

緑の背景

首輪の装飾品は通常の文明シンボルとして追加されます。9種類まで文明シンボルを持つことができ、全てのシンボルを集めると81点になります。



砂地の背景

最終得点計算：交易人の数を交易トラックのマーカの位置の数字と掛けます。



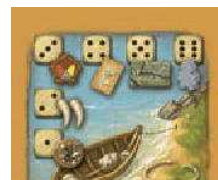
交易人は4でマーカは7 = 28点

カードの上の部分ーゲーム中に使用

次のカードは直ちに効果を発揮します

生活スタイルがついたダイステーブル（4枚）

これらは、基本のゲームのダイステーブルと同様です。



交易トラック（2枚）

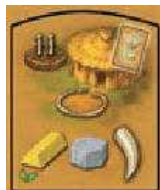
ただちに交易トラックのマーカを1進め、装飾品を2個得ます。



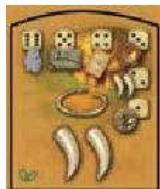
建物タイル



この建物は、使用した装飾品の数に応じて、装飾品1個あたり4点を獲得します。最大で装飾品4個まで使用できます。



文明カードの山札から直ちに1枚引いて獲得します。カードの上の部分の効果はありません。



プレイヤー人数と同じ数のダイスを直ちに振ります。効果は生活スタイル付きのカードと同じです。



これらの建物を建てたい場合は、まず通常通り、大きな円の上に人間駒を置いて獲得します。

もしラウンドの最初にこれらの建物を持っていたら、フェイズ1のときに、人間駒を置くことができます。

それぞれの建物は3人まで駒が置けます。フェイズ2で、他の駒と同じようにこれらの駒によってダイスを振ります。タイルに示された木か金を獲得します。木のコストは3ではなく2で、金のコストは6ではなく5で良いのです。道具で追加することもできます。

全く通常ルール通り他のどの場所にも駒を置くことができます。