

Stone

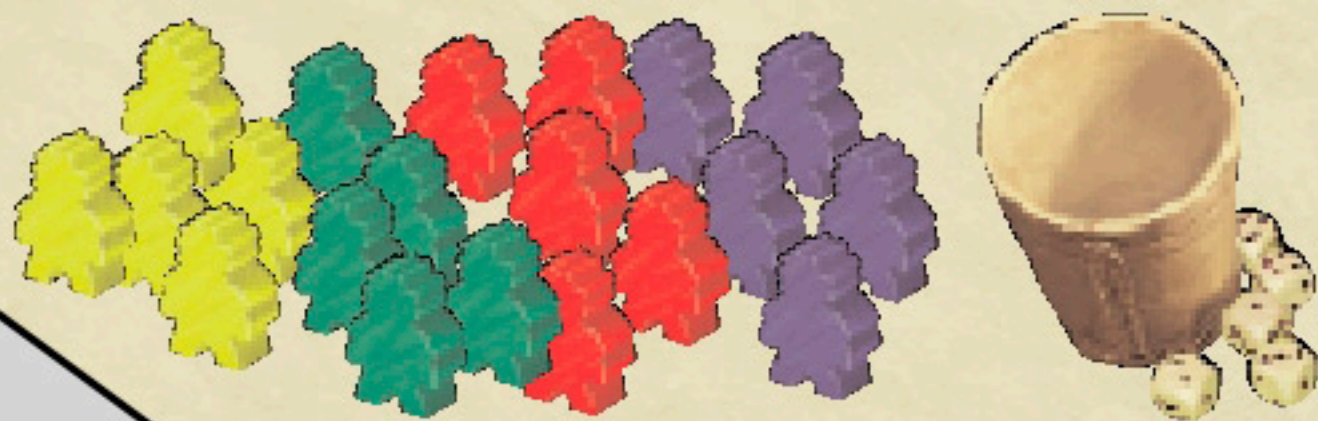
游戏组件：

- 1 块 主游戏板
- 4 块 玩家游戏板
- 58 个 木制资源
- 40 个 木制工人
- 8 个 木制计分标记
- 53 个 食物标识
- 28 个 房屋标识
- 18 个 工具标识
- 1 个 起始玩家标记
- 36 张 文明卡牌
- 7 个 骰子
- 1 个 皮制骰盅
- 1 张 信息表

1. 将主游戏板放置在桌面的中央

2. 将食物标识按数值分类，放置在狩猎场区域

13. 选择一位起始玩家，拿取起始玩家标记。按照第4页所述开始游戏。



12. 将剩余的工人（每种颜色5个）放置在主游戏板的一旁，作为备用。将7颗骰子和皮制骰盅也同样放置在一旁。



放置工具标识

放置房屋标识

放置文明卡牌，最终分值表

生产物外形以及对应资源积分

11. 每位玩家拿取一块玩家游戏板，并在其上放置5个自己颜色的工人和12个食物。玩家游戏板用于存放游戏物资、显示游戏信息以及最终分值信息。

12. 每位玩家选择一种颜色，并分别在食物指示条（左下角）和分值指示条（左上角）上各放置一个所属颜色的记分标记。



3. 在森林中放置20块木头资源

4. 在砖窑中放置16块砖块资源

5. 在采石场中放置12块石块资源

6. 在河流中放置10块金块资源

7. 将工具标识按 1/2 和 3/4 分成两堆，放置在工具制造所旁边

8. 将文明卡牌洗混，牌面朝下放置在主游戏板的一旁。

抽取最上方的4张卡牌（依照玩家的数量）从右至左放置在4个空位上。

9. 将房屋标识洗混，面朝下分成4堆，每堆7张。如果是4位玩家，则在主游戏板上放置4堆。3位玩家则放置3堆，2位玩家放置2堆。将未使用的房屋标识放回游戏盒。翻开每堆最上方的一张房屋标识。

游戏总览

每一个时代都有其特殊的挑战机遇。农业的初现使得石器时代逐步成型，开始利用加工有用的资源，建造简单的棚舍。贸易、社会文明逐步出现并得以传承。另外，为了繁衍后代增加人口，传统的技能比如狩猎仍然是必须的。

玩家的目标就是掌控这些挑战机遇。这里有多种方式达到目标。所以每位玩家可以使用自己方式去实现目标。

寻找一条属于你自己的发展路线，并在游戏的最后判断它是否是一条最好的发展线路。

游戏进程


每一轮分为3个阶段，并按以下顺序执行：

1. 玩家在主游戏板上放置工人
2. 玩家根据所放置的工人执行相应动作
3. 玩家为工人提供食物

1. 玩家在主游戏板上放置工人



每个圆环可以容纳1位工人

由起始玩家开始，由他选择一个场所并必须放置一或多个自己的工人。然后按顺时针方向由下一位玩家选择一个场所并必须放置一或多个自己的工人。按此顺序方式放置，直到所有玩家在主游戏板上放完所有的工人。每个区域里的圆环数  表明该区域可以容纳多少名工人。如果尚有空余位置可放置工人则不可以放弃放置。另外，同一个区域禁止执行多次放置。例如，如果红色玩家在森林区域放置了4名工人，那么他不可以同一轮里再对森林区域放置工人，即使有多余的空位也不可以放置。

每个独立的区域可以容纳多少工人？

工具制造所
1名工人



工具制造所

这里可以容纳1位工人

例如：蓝色玩家放置了1位工人在工具制造所，那么这个区域则被完全占据了。

小屋
2名工人

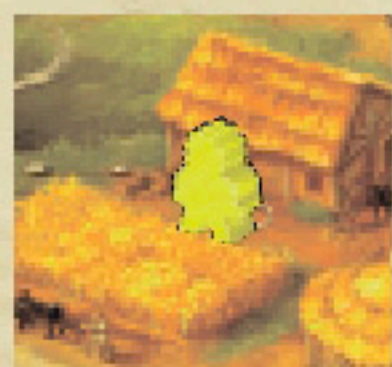


小屋

这里可以容纳2位工人

例如：绿色玩家放置了2位工人在小屋中（如果玩家选择在小屋中放置工人，则必须一次同时放置2人）。小屋即为满员。

田地
1名工人

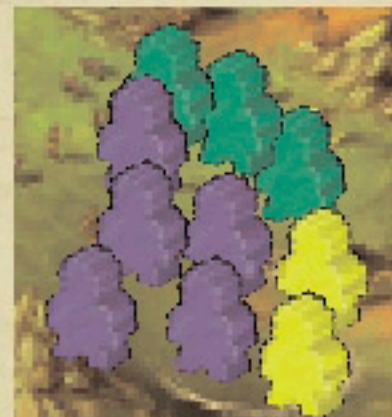


田地

这里可以容纳1位工人

例如：黄色玩家放置了1位工人在田地，田地即为满员。

狩猎场
没有工人限制



狩猎场

这是唯一没有圆环的场所。在这里任何玩家都可以按其希望人数放置工人。但是同一轮中只能放置一次。

资源场所
每个场所最多容纳7名工人



森林、砖窑、采石场、河流

每一个这些区域中最多可以容纳7名工人

例如：红色玩家已经放置了4名工人，黄色玩家已经放置了2名工人，致使总工人数已为6。蓝色玩家放置1名工人。此时，森林里因已经拥有了7名工人而满员了。



砖窑、采石场、河流与森林区域相同



文明卡牌

每一张卡牌，可以容纳1名工人。工人可以放置在任意一张卡牌上。
例如：红色玩家在第2张文明卡牌上放置了1名工人。此卡牌现已满员。余下的3张文明卡牌可以由其他玩家或同一玩家继续放置工人。

每张卡牌上可容纳1名工人



房屋标识

每幢房屋标识可以容纳1名工人。工人可以放置在任意一幢房屋标识上。
例如：黄色玩家在第3幢房屋标识上放置了1名工人。此房屋现已满员。余下的3幢房屋标识可以由其他玩家或同一玩家继续放置工人。

每幢房屋可容纳1名工人

例如在工人放置阶段，按以下顺序进行：红色玩家（起始玩家），蓝色玩家，绿色玩家，黄色玩家。



红色玩家在这张文明卡上放置了1名工人



蓝色玩家在狩猎场放置了5名工人



绿色玩家在小屋中放置了2名工人



黄色玩家在这幢房屋标识上放置了1名工人

玩家按顺时次序轮流放置

选择所放置的场所可以按任意顺序

由于每个区域里放置了不同数量的工人，经常会发生一位或多位玩家在其他玩家还有工人可安排放置的时候，自己已经没有多余的工人可供放置了。

当所有玩家都无法再放置工人时（玩家用尽了自己的工人或者已没有合法的场所可容纳工人），进入当前一轮的第2阶段。

2. 玩家根据所放置的工人执行相应动作

由起始玩家开始，执行由他放置的全部工人的行动。全部完成后再转由顺时针方向的下一位玩家执行。全部工人执行行动的顺序全由玩家自己决定。一旦执行完工人的行动后，将相应的工人从主游戏板上取回放置在自己的玩家板上。按此方式，直到玩家将自己的工人全部从主游戏板上取回后，该玩家行动结束。



玩家游戏板

每个区域可以执行哪些行动？



工具制造所

这里的工人可以帮助玩家获得1个新的工具。如果此时玩家没有任何工具，那么他只能拿取数值标记为1的工具，并将数值1正面朝上放置在自己游戏板上放置工具标识的位置。

获得1个新工具

此后，按此步骤操作：



当玩家拿取第2和第3个工具时，将数值1正面朝上放置在余下的两个空位中



当玩家拿取第4至第6个工具时，将数值1翻面至数值2



第7到第9个工具，玩家使用数值标记为3的工具取代数值标记为2的工具。10到12个工具时，将数值翻面至4

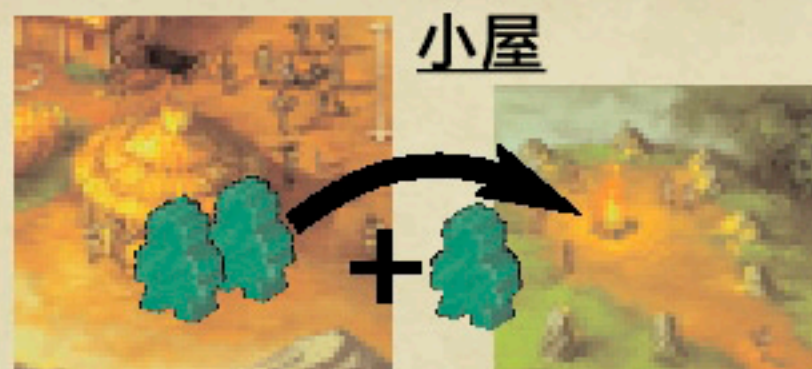
使用：当狩猎或生产资源投掷骰子时可以使用工具，每个工具在同一轮中仅能使用一次。可以在一次投掷骰子中使用所有的工具。当然，也可以分开在今后不同次的投掷骰子中使用。玩家可根据所使用的工具数量增加所投掷出的点数。玩家将使用过的工具旋转90°，以示区分。



一轮中玩家仅可对每件工具是使用一次。

有关工具的使用例子，详见狩猎和资源生产（第6页）。

获得1个新工人



小屋

这里的工人可以帮助玩家从备用工人堆中获得1个自己所属颜色的新工人。再以后的轮次中玩家可以多拥有1名工人。

例如：绿色玩家在小屋中放置了2名工人。他取回小屋中的2名工人以及从备用工人堆拿取一名绿色的工人，共计3名工人放回自己的游戏板上。

增加玩家的食物产量



田地

玩家取回自己的工人放置在自己的游戏板上，并将自己在食物指示条上的计分标记向上移动1格。从而在每轮结束的时候，提升自己的食物产量。

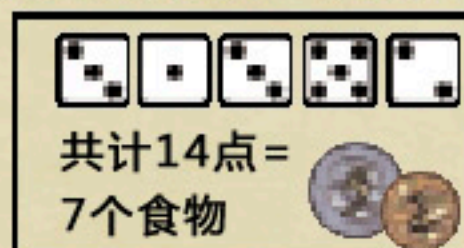
从狩猎中获取食物



狩猎场——这里的玩家需要投掷骰子

玩家根据在狩猎场安置的工人数同时投掷相应数量的骰子。将所有骰子的点数相加。然后玩家可以使用相应数量的工具修正最终点数。最后，每2个点数，玩家可以获取1个食物。

例如：蓝色玩家使用7颗骰子并掷出14点。他不使用工具，因此他从食物堆中获取7个食物（7个2点）



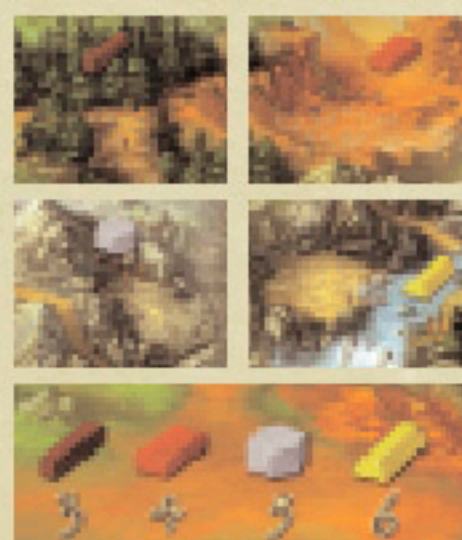
例如：绿色玩家使用3颗骰子并掷出11点。那么他将得到5个食物。他决定使用个1个数值为1的工具。因此，他的总点数修正为12点，从获得了6个食物（6个2点）。然后将所使用的工具旋转90°并且在本轮中不可以再使用此工具。

例如：黄色玩家使用2颗骰子并掷出4点。黄色玩家拥有2个数值为1的工具并一同使用。因此，他的总点数修正为6点获得3个食物（3个2点）。

当玩家在食物指示条上的食物产量不能为工人提供充裕的食物时（详见第3阶段），玩家可以在狩猎场获得额外的食物。

资源生产

- 木头
- 砖块
- 石块
- 金块



在这4个区域，玩家可以获得木头，砖块，石块和金块。资源生产的方式与狩猎场相同，除了产量略有区别：

- 森林 — 每3个点数，玩家从木头堆中获取1块木头
- 砖窑 — 每4个点数，玩家从砖块堆中获取1块砖块
- 采石场 — 每5个点数，玩家从石块堆中获取1块石块
- 河流 — 每6个点数，玩家从金块堆中获取1块金块



例如：绿色玩家在河流中有2名工人，投掷2颗骰子，总计得到5点。由于他已经在狩猎时使用了所用的工具，因此他没有在掘金时可使用的工具。因没有达到整6点而无法获得金块。

例如：红色玩家拥有3名工人，投掷3颗骰子得到7点。他拥有并使用了3个数值为2的工具，使其修正位13。从而，他获得了2块金块（2个6点）。



资源是没有上限的。如果资源被取尽时，可以寻找其他物件代替（如：火柴代替木头）

玩家发展文明或建造房屋时，需要提供相应的资源。

文明卡牌——可立即生产以及在最后算分时计分

获取文明卡牌



玩家依照卡牌上方资源数量的显示，支付相应数量的资源。玩家可以根据自己所拥有的资源种类支付何种资源（从木头、砖块、石块到金块）通常会支付木头以及砖块。但不能支付食物。

如果玩家不能或不愿支付所需的资源，他可以直接取回他的工人，但文明卡牌仍然留在主游戏板上。

每位玩家将获得的文明卡牌面朝下堆放在自己游戏板的指定位置中。卡牌使用的详细描述，请参考信息表。

使用 →

详见信息表



房屋——在游戏中获得相应的分值

玩家依照房屋标识上所示的资源支付，并拿取该房屋。然后玩家立即将自己在分值指示条上的标记按房屋标识上所示的分数移动相应的格数。随后，翻开此标识牌堆的下一张房屋标识。

获取房屋标识

例如：黄色玩家支付了2个木头和1个砖块，获得了相应的房屋标识并且将自己的分值标记向前移动的10格。

如果玩家不能或不愿支付所需的资源，他可以直接取回他的工人，但房屋标识仍然留在主游戏板上。

这里有8个房屋标识，玩家可以选择支付何种资源，但数量固定。还有3个房屋标识，玩家需要支付两种不同类型的资源，数量最多不能超过7个。当玩家获取这种类型的房屋时，他必须自行计算在分值指示条上移动的距离（得分）。计算是相当简单的。

不同的房屋：



这里的点数是玩家的得分。
这里是建造房屋时需要支付的资源。

使用特定资源
建造房屋



玩家根据资源的价值计算得分。
玩家必须支付4个资源。
4个资源必须是2种不同的类型。
由玩家决定支付哪两种资源。



选择使用资源
建造房屋



玩家根据资源的价值计算得分。
玩家必须支付至少1个，最多不超过7个资源。
由玩家决定支付哪几种类型的资源。



例如：蓝色玩家支付4个资源：3个石块 和1个木头（4个资源必须由2中资源组成）。根据所使用的资源，玩家获得18点得分：每个石块5点，每个木头3点。

玩家将获取的房屋标识放置在自己游戏板的指定位置中，如果玩家获取了超过5个房屋标识，他可以堆放在这些位置上。

3. 玩家为工人提供食物

当所有的玩家将主游戏板上的工人全部取回时，玩家必须为他们的工人提供食物。每一名工人需要1个食物。



1名工人
1个食物

首先，每位玩家根据自己计分标记在食物指示条上的位置获得相应数量的食物。然后每位玩家为其每一名工人支付1个食物。

如果玩家没有足够的食物来供给给自己的工人，那么：

他首先必须将所有的食物放回食物堆。然后，他可以，如果他愿意（并且可以）支付其残余的资源。每一个资源代替1个食物。如果他不能或不愿支付，那么他将立即在分值指示条上失去10点分数。

事实上，玩家首先必须将其所有的食物归还到食物堆！

当所有的玩家为其工人提供过食物后（或则失去10分），游戏一轮结束。起始玩家标记转给当前起始玩家左边相邻的玩家，新一轮开始。

新一轮

开始新一轮：

在开始新一轮前，首先将剩余未被取走的文明卡牌向右移动到空置的位置。然后，从文明卡牌堆中翻开新的文明卡牌放入余下的空位——从右到左。最后玩家扶正所有使用过的工具标识，由第1阶段开始新一轮。

补放文明卡牌以及扶正使用过的工具标识



例如：在刚才的一轮中，玩家取走了第2和第3张文明卡牌。因此第1张卡牌仍然保留不动，将第4张文明卡牌向右移动到第2位置，并且玩家从文明卡牌堆抽取2张文明卡牌按次序放置在第3和第4位置上。

游戏结束

没有足够的文明卡牌

一堆房屋标识被取尽

当游戏出现以下两种情况之一时，游戏结束：

如果在游戏新一轮前，已经没有足够的文明卡牌放置在空缺位上时，游戏立即结束。同时也不执行新一轮。

如果至少有一堆房屋标识被取空，那么当前轮将是游戏的最后一轮。同样，在最后依旧需要向工人提供食物。随后开始计算总分。

计算总分与胜者！

首先，使用信息表的计分信息计算文明卡牌的得分
每位玩家按下述流程计算：

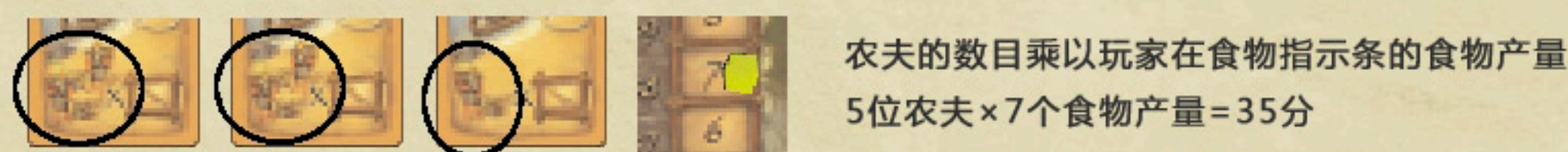
绿色背景的文明卡牌

每张绿色背景的文明卡牌得5分。

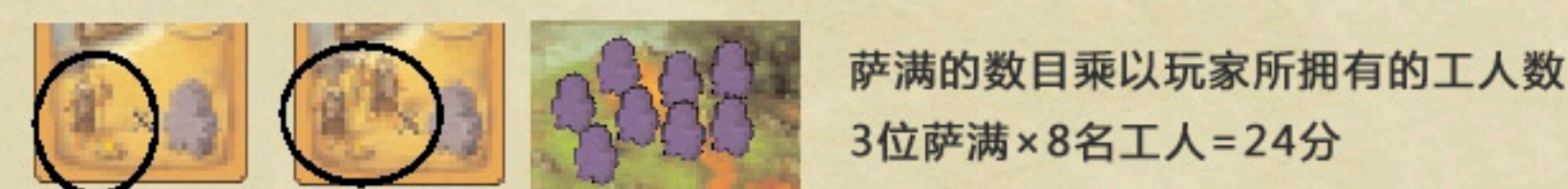
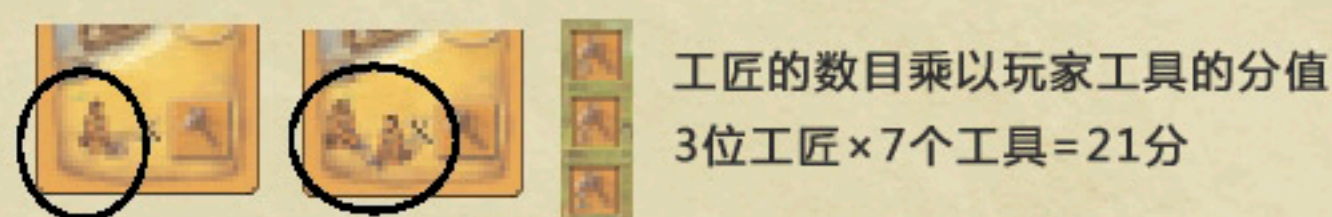
例如：某位玩家拥有5张不同文化符号的文明卡牌



土黄色背景的文明卡牌计分如下：



土黄色背景的文明卡牌



每位玩家在其游戏板上的每一个资源价值1分。

玩家根据所得的分值移动计分条上计分标记的相应位置。

拥有最高分数的玩家获胜！

如果有玩家并列获得最高分，那么拥有食物产量、工具数量以及工人总和数最高的玩家获胜。

2-3位玩家的规则变化

2-3位玩家

如果是2或3位玩家游戏，那么工具制作所、小屋和田地这3个场所在每一轮中只有2个场所可以使用。第3个场所禁止安排工人。事实上，在每一轮中禁止的场所会有所不同。

3位玩家时，森林、砖窑、采石场、河流每个场所在一轮中只有2位玩家可以安排工人。

2位玩家时，森林、砖窑、采石场、河流每个场所在一轮中只有1位玩家可以安排工人。

其余的规则没有变化。

For many test rounds and suggestions, the author and publishers thank Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiß and all others who helped, especially Dieter Hornung.



© 2008 Hansim Glück Verlags-GmbH
If you have comments, questions, or suggestions, please write us at: RioGames@aol.com or Rio Grande Games
PO Box 45715, Rio Rancho, NM 81774, USA
Also, please visit our website at www.riograndegames.com

文明卡牌

玩家将取得的文明卡牌放在自己的游戏板中直到游戏结束。

所有的卡牌分为上、下两部分。



当玩家获得卡牌时，玩家立即获得卡牌上半部分所示的内容。

在最终计时时，卡牌下半部分显示所要计算的得分。

卡牌底部——绿色和土黄色背景的最终得分



16张绿色背景卡牌，8种不同文化符号的卡牌各2张

绿色背景



医疗



艺术



书写



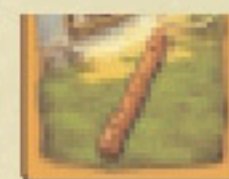
陶瓷



计时



运输



音乐



纺织

在最后计分阶段，每位玩家统计自己不同类型的卡牌以及额外的得分。

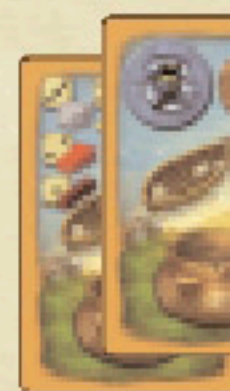
例如：某位玩家拥有5张不同文化符号的文明卡牌=25分 (5×5)
另外，他还有一张额外的陶瓷卡+1分 (1×1) =26分



书写



医疗



陶瓷



艺术



音乐

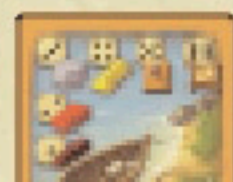
20张土黄色背景卡牌



土黄色背景：详见最终计分规则，第8页

卡牌上部——在游戏中使用

以下卡牌，当玩家在获取时立即执行使用。



投掷骰子决定获取内容 (10张)

当玩家获取此类卡牌时，他立即投掷相当于玩家数量的骰子。然后将所掷出的骰子放置在卡牌的一旁，比对掷出的点数。由获取该卡牌的玩家开始，每位玩家选择一个骰子，拿取相应的资源并移除骰子。玩家按顺时针方向轮流拿取直到所有骰子取完，所有玩家拿取了对应的资源或增加了食物的产量。

玩家不可以利用他的工具来修正骰子点数。

例如：**红色玩家**获取了该卡并掷出4个骰子：[骰子图标]

他第一位选择，并决定拿取一个工具。因此他拿走一个5点的骰子。

下一位是**蓝色玩家**，他增加了他的食物产量，并拿走了一个6点的骰子。

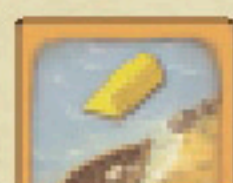
绿色和黄色玩家各拿取1个砖块，并拿走余下的2个2点的骰子。



食物 (7张)

玩家立即从食物堆中拿取卡牌上所显示数量的食物。

例如：如卡所示，玩家拿取从食物堆中拿取4个食物。



资源 (5张)

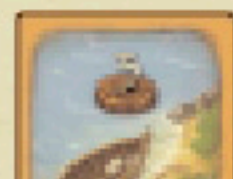
玩家立即拿取卡牌上所显示的资源。

例如：如卡所示，玩家拿取从1块金块。



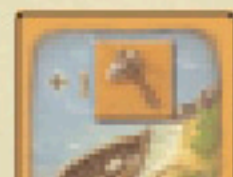
投掷骰子决定资源数量 (3张)

玩家立即投掷2颗骰子并拿取相应所显示的资源。玩家可以使用未曾使用的工具修正点数。
例如：如卡所示，玩家投掷2颗骰子，每3点获取1个木头（与资源生产类似）



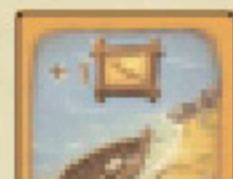
计分 (3张)

玩家立即将其分值指示条上的计分标记向前移动3格。



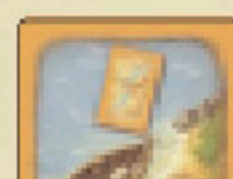
新工具 (1张)

玩家立即获得一个工具（与工具制造所得功能类似）。



增加食物产量 (2张)

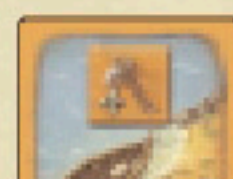
玩家立即将其食物指示条上的计分标记向上移动1格（与田地的功能类似）。



附加卡，仅在最终计时时使用 (1张)

玩家从牌面朝下的文明卡牌堆中拿取最顶部的一张。自己查阅后将其面朝下与自己其他的文明卡牌放置在一起。此卡牌仅在最后计时时使用，不执行卡牌上半部分的能力。

以下卡牌，当玩家在可以立即执行使用或稍后使用：



单次使用的工具 (3张)

玩家将此卡面朝上放置在自己游戏板的旁边。他可以通过此卡的工具修正一次所掷骰子的点数（可以与其他工具一同使用）。一旦使用，玩家将此卡面朝下与自己其他的文明卡牌放置在一起。



由玩家任选2种资源 (1张)

玩家将此卡面朝上放置在自己游戏板的旁边。玩家可以一次性拿取任意2个资源（2个不同的或2个相同的资源）。一旦使用，玩家将此卡面朝下与自己其他的文明卡牌放置在一起。

Tactical notes

- Do not neglect the civilization cards! Apart from the immediate gain of resources, food, and so on, they can earn a player many points during final scoring.
- Further people figures, increased food production, and tools are valuable, since they are available for the rest of the game. In addition, a card, which costs only 1 resource, is always worth the price.
- Collect the civilization cards with the final scoring in mind. A wide selection of cards is usually not as effective as cards which work together. If you plan to add people to your player board, you must also plan increased food production to feed them. If you work this strategy properly, at game end you will have many people and your food marker will be high on the food track. With this strategy, you should also plan to collect civilization cards with shamen and farmers, **from the beginning**. You should employ similar guidelines to other strategies
- Do not shrink from blocking other players' access to "cheap" resources, so that they are forced to buy their cards with more valuable resources.
- Choose the order of using your people carefully. If you have, for example a people figure on a civilization card which gets you a tool, then you should take this card before you use your people figure in the quarry. In this way, you can use the tool, if necessary in the quarry.
- Consider blocking a building stack when it has 1 or 2 buildings left. Remember, when a building stack is exhausted, the game ends. If you do not want the game to end soon, then place one of your people figures on the stack with the intent of not acquiring the building. In this way, you can extend the length of the game by a round or two.