

Marco Teubner

My First STONE AGE



2-4 players



5 years and up



15 minutes



سلام،

من مارتین هستم، یک ماموت! به محله ما خوش آمدید. من اینجا هستم تا به شما کمک کنم تا قوانین را یاد بگیریم. بیاید قبل از شروع بازی، عصر حجر را با جونو و جادا بررسی کنیم.

جونو و جادا، کودکان عصر حجر

۱۰,۰۰۰ سال پیش در عصر حجر، زندگی مردم بسیار متفاوت از امروز بود. آن‌ها سخت کار می‌کردند تا کلبه‌های ساده بسازند، به شکار می‌رفتند و انواع توت و قارچ‌ها را برای خوردن جمع‌آوری می‌کردند. آن‌ها زندگی خود را در طبیعت محصور کرده بودند. هنگامی که خورشید غروب می‌کرد، آن‌ها برای نور و گرما در اطراف آتش جمع می‌شدند. در طول این مدت یک پسر کوچولو با موهای پر پشت طلایی به نام جونو وجود داشت.



او برای سنش خیلی قوی بود. جونو یک خواهر بزرگتر به نام جادا داشت. او همیشه جفت برادرش بود. جونو و جادا جدا نشدنی بودند.

به صفحه بازی نگاه کنید. آیا می‌توانید جونو و جادا را پیدا کنید؟ به دنبال آن‌ها بگردید.



بهترین دوست آن‌ها گاف، سگ خال خالی شان بود. وقتی گاف فقط یک توله سگ بود، آن‌ها او را در مقابل لانه یک خرس پیدا کردند. آن‌ها می‌ترسید که خرس گاف را پیدا کرده و بخورد. در نتیجه گاف را به خانه بردند و از مراقبت کردند. از آن زمان گاف هرگز آن‌ها را ترک نکرده است.



بچه‌های عصر حجر خیلی قوی بودند. آن‌ها مجبور بودند به والدین خود در کارهای سخت‌شان کمک کنند، بنابراین آن‌ها زمان زیادی برای بازی نداشتند. جونو و جادا در کمک به خانواده خود و انجام وظایف روزانه شان بسیار خوب بودند.



درست مثل انسان‌ها که دندان‌های کودکی خود را از دست می‌دهند و دندان‌های جدید در می‌آورند، ماموت‌ها هم در طول زندگی خود شش بار دندان‌های تازه پیدا می‌کنند! گاهی اوقات دندان‌های ماموت‌ها را در هنگام خوردن چمن خوشمزه در این چمنزار پر از گل می‌افتاد. جونو و جادا هم برای جمع‌آوری دندان‌هایی که افتاده بود، به آنجا می‌رفتند.



خیلی از ابزارهای عصر حجر مثل ابزار و آلات موسیقی و جواهرات، از استخوان‌ها و دندان‌ها ساخته می‌شدند.





بچه ها نیز با چیدن انواع توت در جنگل به والدین خود کمک می کردند. این کار بسیار سختی نبود، زیرا آنجا فقط توت وجود داشت. اما توت ها به قدری خوشمزه بودند که بچه ها کم کم از آن ها می خوردند. مادران آن ها نیز اغلب تعجب می کردند که چگونه می شود با اینکه بچه ها مدت طولانی را در کنار بوته ها صرف می کردند، با این حال چند توت به خانه می آوردند.



جایی در پشت جنگل وجود داشت که خاک آن لغزنده و نرم بود. نوبو، عموی بچه ها، همان خاک را زیر آتش، به گونه ای کشف کرد که خیلی سخت شده بود. نوبو از این دانش استفاده کرد تا کاسه و بشقاب ها پس از شکل دادن، در آتش قرار دهد تا بپزند.



بچه ها در کوه ها می توانستند سنگ های مختلف را در اشکال مختلف پیدا کنند. بعضی از آن ها لبه های تیز و سختی داشتند. جونو و جادا سنگ های سر به فلک کشیده را به نزد یک مرد روستایی می بردند که آن ها را به ابزار و سلاح های اولیه تبدیل کند. بچه ها هنگام بردن این ابزار به نزد خانواده خود در دره، بسیار مراقب بودند.

بچه ها در راه خود به دره، عاشق راه رفتن در رودخانه بودند. روستاییان از چشمه ها و سبدهای دست ساز استفاده می کردند تا ماهی بگیرند و جونو و جادا همواره از کمک به آن ها لذت می بردند. نگاه کن! گاف به درون آب پریده است تا یک حمام سریع بکند.



چیزی مثل پول در عصر حجر وجود نداشت. اگر خانواده ای به چیزی که نمی توانست خودش آن را بسازند نیاز داشت، مجبور بود چیز دیگری را برای آن مبادله کند. خانواده ها در دره همسایه جمع می دند تا کالاهای خود را مبادله کنند. جونو و جادا همیشه هیجان زده بودند که ببینند که همسایگانشان چه می کنند.

در شب، بچه ها به روستا بر می گشتند. هنوز کارهای زیادی در کلبه ها برای انجام وجود داشتند. در نهایت خورشید غروب می کرد و روزی دیگر به اتمام می رسید. تمام روستا دور آتش بزرگی جمع می شدند تا داستان های هیجان انگیز روزهای گذشته را برای همدیگر تعریف کنند.



ما ماموتها حدود ۱۰,۰۰۰ سال پیش زندگی می کردیم، زمانی که در اینجا زمین بسیار سردتر بود. در آن زمان، ما یک پوست ضخیم مثل یک کت گرم داشتیم تا در زمستان سخت زنده بمانیم.

در این بازی، شما در نقش یک انسان که در عصر حجر زندگی می کند، حاضر می شوید. در دره ها کاوش می کنید و کالاهای مختلف جمع آوری خواهید کرد. سپس آن کالاها را در محل ساخت و ساز استفاده می کنید تا محل سکونت خود را بسازید.

با گذشت زمان، زمین گرمتر شد که برای ما خوب نبود. امروزه شما فقط خویشاوند های کم موی ما یعنی فیل ها را می بینید.



اجزای بازی

۱ دستورالعمل بازی

۱ صفحه بازی

۴ دهکده

۴ نشانگر بازیکن (آبی، زرد، سبز، صورتی)

۴ فیگور بازیکن (آبی، زرد، سبز، صورتی)

۲۰ کالا (۴ توت، ماهی، گلدان، پیکان و دندان)

۱۵ نشانگر کلبه

۲ نشانگر سگ

۱۴ نشانگر جنگل (۶ تاس، ۵ کالا (توت، ماهی، گلدان، پیکان، دندان)،

۱ محل داد و ستد، ۱ سگ، ۱ جایگاه ساختمانی)

۱. صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید.

نشانگر های جنگل

۸. نشانگر های جنگل را مخلوط کرده و آن

ها را به سمت پایین (سمت جنگل رو به

بالا)، در دور تا دور صفحه بازی قرار دهید. باید ۴ نشانگر در بالا

و پایین، ۳ نشانگر در سمت چپ و راست قرار گیرند.



۷. ۲ نشانگر سگ را در فضاهای مربوطه در صفحه بازی

قرار دهید.

۶. نشانگر های کلبه را به پشت مخلوط کنید (به طوری

که کالای آن ها دیده نشوند). آن ها را به ۳ ستون هر

کدام با ۵ کلبه تقسیم کنید و در ۳ فضای مربوط به کلبه در

سمت چپ پایین صفحه بازی قرار دهید. سپس اولین کاشی هر

ستون را رو به بالا بچرخانید.

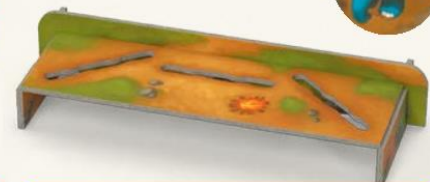
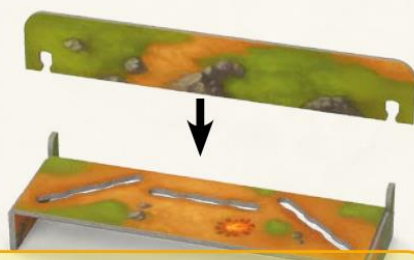
فضای کلبه ها

قسمت پشتی کلبه ها

۲.



هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده و سپس ماموت و دهکده مربوط به آن رنگ را بردارد. در طول بازی، کالاهای هر بازیکن بر روی کلبه بازیکن قرار می‌گیرند.



قسمت پایین (با گودال آتش) را تا بزنید و قسمت بالای آن را در محل مناسب قرار دهید.

هنگامی که دهکده ساخته شد، باید به این صورت به نظر برسد.

قبل از اینکه اولین بار بازی کنید، دهکده‌ها باید درست شوند.



۳. هر نفر یک فیگور و نشانگر بازیکن رنگ خود را می‌گیرد.



فیگور را در محل ساختمان در وسط صفحه بازی و نشانگر را در مقابل خود قرار دهد. شما فیگور را حول صفحه بازی برای جمع‌آوری کالاهای مختلف حرکت می‌دهید. اگر با کمتر از ۴ بازیکن بازی می‌کنید، فیگورها و نشانگرهای استفاده نشده را در جعبه قرار دهید.

۴. حالا کالاهای مربوطه را در صفحه بازی قرار دهید. اگر شما با ۳ یا ۴ نفر بازی می‌کنید، از ۴ عدد از هر کدام از (توت، ماهی، گلدان، پیکان، دندان) استفاده کنید. اگر فقط با ۲ بازیکن، بازی می‌کنید، از ۳ عدد از آن‌ها استفاده کنید. (کالاهای استفاده نشده را در جعبه قرار دهید). دقیقاً ۱ عدد از هر کالا را در محل داد و ستد قرار دهید.



۵ کالای مختلف

۵. کالاهای باقیمانده را در فضاهای مربوط در صفحه بازی قرار دهید.

دندان‌ها را در کنار ماموت‌های کنار باتلاق،
توت‌ها را در بوته‌های جنگل،
گلدان‌ها را منطقه خاک رس،
پیکان‌ها را در کنار صنعتگران کوهستان و
ماهی‌ها را در کنار ماهی‌گیران رودخانه قرار دهید.

فیگور بازیکن



ساختمان‌ها

محل داد و ستد

ماهی

گلدان‌ها

پیکان

توت‌ها

دندان‌ها



هدف بازی

شما در حال تلاش برای جمع آوری کالاهای مختلف و خرج کردن آن ها در محل ساخت و ساز برای ساخت کلبه ها هستید. اولین بازیکن برای ساخت ۳ کلبه برنده بازی است.

ترتیب بازی

بازیکنان به نوبت در جهت عقربه های ساعت بازی می کنند. بازی با جوانترین بازیکن شروع می شود و به نوبت ادامه پیدا می کند. در هر نوبت ۳ مرحله زیر را انجام دهید:

یک نشانگر جنگل را رو کنید

فیگورتان را حرکت دهید

یک کار انجام دهید

سپس، بازیکن بعدی در جهت عقربه های ساعت می تواند نوبت خود را بازی کند.

یک نشانگر جنگل را رو کنید

یکی از نشانگر های جنگل را که در حال حاضر رو به پایین است، رو کنید. نشانگر جنگل به شما نشان می دهد که در نوبت خود چه کاری را انجام دهید.



نشانگر جنگلی را که رو کردید، در صفحه بازی و در همان جایی که شما آن را پیدا کردید، باقی می ماند!

مثال:

یک نشانگر جنگل را رو کنید.



فیگور خود را حرکت دهید

نشانگر جنگلی که شما رو کردید، دارای یک تاس است:

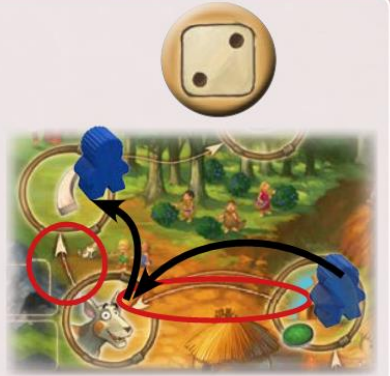
اگر نشانگر جنگل شما یکی از این تاس ها را داشته باشد:



فیگور خود را در جهت پیکان نشان داده شده و به تعداد فضاهایی که برابر با نقطه های تاس باشند، حرکت دهید.

مثال:

شما نشانگر جنگلی را که دارای تاسی با دو نقطه است را رو کردید. شما فیگور خودتان را به اندازه ۲ فضا رو به جلو حرکت می دهید. یعنی از محل ساختمان به محل دندان حرکت می کنید.



یک نماد روی نشانگر جنگل شما است

اگر یکی از این نمادها روی نشانگر جنگل شما باشد:



فیگور خود را به طور مستقیم به فضای مربوط به آن نماد بر روی صفحه بازی حرکت دهید.

مثال: شما نشانگر جنگلی که دارای نماد ماهی در آن

است را رو کرده اید.

فیگور خود را مستقیماً به فضای ماهی حرکت دهید.



انجام یک عمل

هر زمانی که شما به یک فضا حرکت می کنید، می توانید یک عمل انجام دهید. اقداماتی که انجام می دهید بستگی به فضای کاری که شما رفته اید، دارند.

شما در کدام فضای انجام کار فرود آمده اید؟



توت

ماهی

گلدان

پیکان



دندان

۱ کالا از فضایی که در آن جا فرود آمده اید برداشته و آن را پشت دهکده خود قرار دهید. شما مجاز هستید که کالای خود را از دیگر بازیکنان پنهان کنید.

اگر فضای مورد نظر شما خالی باشد، پس این از بد شانسی تان است! شما هیچ چیز دریافت نمی کنید.

محل داد و ستد

به هر تعدادی که می خواهید از کالاهای درون دهکده خود با محل داد و ستد کالا مبادله کنید. شما می توانید به اختیار خود، یا به همان اندازه و یا کمتر مبادله کنید.

هر کالایی که شما از محل داد و ستد می گیرید باید با یکی از کالاهای دهکده تان جایگزین شود.

کالاهایی که بر می دارید را در پشت دهکده خود و کالاهایی که مبادله می کنید را در محل داد و ستد قرار دهید. همیشه باید ۵ کالا در محل داد و ستد وجود داشته باشد.

فضای سگ

یک نشانگر سگ بردارید و آن را در کنار دهکده خود در جایی که دیگر بازیکنان بتوانند آن را ببینند، قرار دهید.

اگر هیچ نشانگر سگی در فضای سگ وجود نداشته باشد، می توانید یک نشانگر از یک بازیکن دیگر بگیرید. اگر نشانگر های سگ توسط ۲ بازیکن مختلف نگه داشته می شوند، شما باید نشانگر را از نزدیک ترین بازیکن از سمت چپ خود که یکی دارد، بگیرید.

اگر قبل از اینکه شما در فضای سگ فرود بیایید، هر دو نشانگر سگ در مقابل شما قرار گرفته باشند، آنگاه شما چیزی دریافت نمی کنید. نشانگر های سگ به شما در ساخت کلبه کمک می کنند (قوانین مربوط به محل ساخت و ساز را ببینید).

محل ساخت و ساز - هنگامی که در اینجا فرود آمدید، ۲ اقدام انجام دهید: ۱ کلبه بسازید (اختیاری) و تمام نشانگر های جنگل را رو به پایین بچرخانید (اجباری).

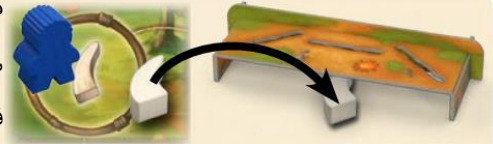


ساخت ۱ کلبه

آیا شما همه کالاهایی را در یکی از کلبه های موجود مشاهده می کنید، دارید؟ اگر چنین است، این کالاها را از پشت دهکده خود بیرون بیاورید و آن ها (توت ها به فضای توت، ماهی به فضای ماهی و غیره) را به محل مناسب خود در صفحه بازی برای ساخت خانه بازگردانید. سپس کلبه ای را که ساخته اید بردارید و آن را یکی از سه شکاف دهکده خود قرار دهید.

مثال:

شما در فضای دندان فرود آمده اید.



۱ دندان بردارید و آن را در دهکده خود قرار دهید.

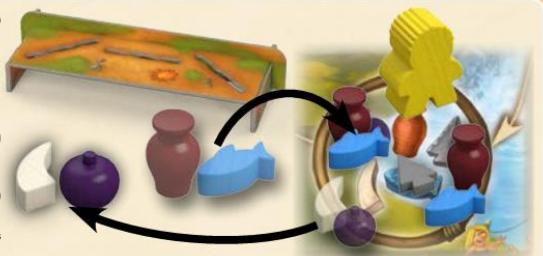
مثال:

شما در محل داد و ستد فرود آمده

و ستد فرود آمده

و تصمیم می

گیرید ۱ ماهی و ۱



گلدان را از دهکده خود با ۱ دندان و ۱ توت در محل داد و ستد مبادله کنید. شما ماهی و گلدان را در این محل و دندان و توت را در پشت دهکده خود قرار می دهید.

مثال:

شما در فضای سگ فرود آمده اید. یک نشانگر سگ از صفحه بازی دریافت کنید و آن را در مقابل خود و کنار دهکده تان قرار دهید



مثال:

شما در محل ساخت و ساز قرار گرفته اید. شما تمام

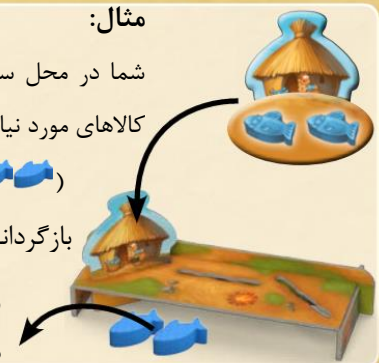
کالاهای مورد نیاز برای ساخت این کلبه را دارید. ۲ کالا

(ماهی و توت) را به فضای خود بر روی صفحه

بازگردانید. سپس کلبه را بیرون بیاورید و آن

را در یک شکاف دهکده خود قرار

دهید.



اگر کالاهای کافی برای ساختن هر یک از کلبه ها نداشته باشید، پس در این نوبت نمی توانید کلبه ای در دهکده خود بسازید. شما فقط می توانید ۱ کلبه در هر نوبت بسازید. آیا در این نوبت یک کلبه ساختید؟

هر بار که کلبه ای می سازید، دهکده شما بزرگتر می شود.



در نتیجه باید یک کلبه جدید (کلبه رو به پایین زیر کلبه ای که ساخته اید) را رو کنید. آیا آن ستون کلبه ها خالی شده است؟ در نتیجه تنها ۲ کلبه رو به بالا وجود خواهد داشت.



نشانگر های سگ

نشانگر سگ همه گیر است. این بدان معنی است که هنگامی که شما می خواهید یک کلبه بسازید، می توانید از نشانگر سگ به جای یکی از کالاهای مورد نیاز برای ساخت کلبه استفاده کنید. ۱ نشانگر سگ را به فضای سگ برگردانید و ۱ کالا که در ساخت کلبه درج شده است، کمتر پرداخت کنید. سپس کلبه را در شکاف دهکده خود قرار دهید.

اگر شما هر دو نشانگر سگ را داشته باشید، می توانید از هر دوی آن ها هنگام ساخت کلبه استفاده کنید.



نشانگرهای جنگل را رو به پایین بچرخانید

هرگاه در محل ساخت و ساز قرار می گیرید، باید تمام نشانگر های جنگل های موجود را به سمت پایین بچرخانید. مهم نیست که آیا کلبه را ساخته اید یا نه.

سپس شما باید جایگاه ۲ نشانگر جنگل را با هم عوض کنید. اطمینان حاصل کنید که همه این جا به جایی را می بینند.

مثال:

تمام نشانگر های جنگل را به صورت رو به پایین بچرخانید.



مثال:

شما جای این ۲ نشانگر جنگل را با هم عوض کرده اید.



فراموش نکنید که بعد از فرود در محل ساخت و ساز نشانگر های جنگل را به سمت پایین بچرخانید. اگر فراموش کردید که این کار را انجام دهید، هیچ مشکلی نیست. وقتی متوجه اشتباه خود شدید، فقط مطمئن شوید که در اسرع وقت، نشانگر ها را می چرخانید. (اگر نگاه کنید، خواهید دید که من برای یادآوری این نشانه را روی صفحه بازی گذاشته ام.)

پایان بازی

این بازی زمانی که یک بازیکن خانه سوم خود را ساخت، بلافاصله به پایان می رسد. دهکده او کامل شده است و در نتیجه آن بازیکن برنده بازی می شود. مبارک باشد!



در عصر حجر به شما خوش بگذرد...

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا