

Marko Teubner

# MY FIRST STONE AGE



2-4 igrača



5 i više godina



do 15 minuta



**Zdravo,  
ja sam mamut Martin! Dobrodočli u komšiluk.  
Ja će vam pomoći da naučite pravila.  
Pre nego što počnemo da se igramo, hajde da  
naučimo nešto o kamenom dobu od Jona i Jade.**

## Jono i Jada, deca iz kamenog doba

U kamenom dobu pre 10 000 godina, ljudi su živeli veoma drugačije nego danas. Morali su naporno da rade da bi izgradili jednostavne kolibe u kojima su živeli. Lovili su i skupljali bobice i pečurke da bi se prehranili. Živeli su okruženi prirodom. Kada bi Sunce zašlo okupljali su se oko vatre radi svetlosti i topote.



U ovom periodu živeo je i dečak Jono. Imao je tršavu plavu kosu i bio je veoma jak za svoje godine. Jono je imao stariju sestru koja se zvala Jada. Ona je imala prćasti nos kao i njen brat.

Jono i Jada su bili nerazdvojni.

**Pogledajte tablu za igru.  
Da li možete da  
pronađete Jona i Jadu?  
Pratite ih dok lutaju  
unaokolo.**



Njihov najbolji prijatelj je bio njihov pas Guf. Pronašli su ga ispred pećine u kojoj je živeo medved kad je još bio štene. Plašili su se da će medved pronaći Gufa, pa su ga odveli kući i brinuli o njemu. Od tada Guf ih svuda i uvek prati.

Deci u kamenom dobu često nije bilo lako. Morali su da pomažu roditeljima u teškim poslovima tako da nisu imali mnogo vremena da sve igraju. Jono i Jada su bili veoma vredni i pomagali su svojoj porodici u svakodnevnim poslovima.



Baš kao što i deci ispadaju mlečni zubi i rastu novi, tako i mamuti čak šest puta u toku svog života menjaju zube! Ponekad mamuti izgube Zub dok jedu ukusnu travu na livadi i Jono i Jada odlaze da pokupe zube koju su im ispalili.



**Mnoge alatke, muzički  
instrumenti i nakit u kamenom  
doru su bili napravljeni od  
starih kostiju i zuba.**





Deca su pomagala i u branju bobica u šumi. Taj zadatak nije bio mnogo težak jer je bilo jako mnogo bobica. Ali bobice su bile veoma ukusne i deca bi većinu pojela. Majke su se često pitale kako deca provedu toliko mnogo vremena u šumi, a kući donesu toliko malo bobica.



Postoji mesto, iza čume gde je zemlja gnjecava i klizava. Ujak Jona i Jade, koji se zvao Nubu otkrio je da se ta zemlja stvrdne kada se na njoj založi vatra. Nubu je iskoristio to znanje da napravi činije i tanjire koje je ispekao u vatri.



U planinama deca su mogla da pronađu kamenje različitog oblika i veličina. Neko kamenje je imalo čvrste i oštре ivice i njih su Jono i Jada nosili čoveku u selu koji je od njih pravio primitivne alatke i oružje. Deca su morala da budu jako pažljiva kada su nosila te alatke porodici u dolinu.

Na putu za dolinu deca su volela da prolaze pored reke. Seljani su tamo koristili štapove i korpe, koje su sami pleli, da love ribu i Jono i Jada su im uvek rado pomagali. Gle, Guf je uskočio u vodu da se okupa na brzinu.



U kamenom dobu nije postojao novac. Ako je porodici trebalo nešto što nisu mogli sami da naprave morali su da trampe nešto za to što im je trebalo. Porodice iz doline su se okupljala da razmenjuju robu. Jono i Jada su uvek bili nestrpljivi da vide šta će njihovi susedi doneti.



Uveče su se deca vraćala u selo. I dalje je bilo dosta posla koji je trebao da se uradi u kolibama. I kada bi sunce konačno zašlo celo selo bi se okupilo oko velike vatre i bile bi pripovedane zanimljive priče o danu koji je prošao.



**Mi mamuti smo živeli pre 10 000 godina kada je na Zemlji bilo mnogo hladnije nego sada. Tada nam je bila potrebna debela koža i gusto krzno da bismo mogli da preživimo surove zime.**

U ovoj igri možete da se pretvarate da živate u kamenom dobu. Možete da istražujete dolinu i skupljate različite resurse, da trgujete njima i da gledate kako vaše naselje raste.

**Kako je vreme prolazilo na Zemlji je otoplilo, što nije bilo dobro za nas. Sad možete da sretnente samo naše čosave rođake slonove.**



# Komponente i postavka

## KOMPONENTE

- 1 pravila
- 1 tabla za igru
- 4 sela
- 4 markera za igrače (plava, žuta, zelena, roza)
- 4 figurice za igrače (plava, žuta, zelena, roza)
- 20 dobara (po 4 od svake vrste - bobice, ribe, vrhova za strele, grnčarije, mamutskih zuba)
- 15 sojenica
- 2 žetona psa
- 14 šumskih žetona (6 sa oznakama kockica, 5 sa oznakama dobara (bobice, ribe, grnčarija, vrhovi za strele, mamutski zubi), pijaca, pas, izgradnja)

**8.** Promešajte sve šumske žetone i postavite ih licem na dole (da se ne vidi šta je na njima) oko table, tako da sa leve i desne strane table ima po 3 žetona, dok sa gornje i donje strane table postavite po 4 žetona.

**7.** Postavite 2 žetona pasa na tablu pored polja za pse.

**6.** Promešajte sojenice licem na dole kako se ne bi videla cena izgradnje i zatim napravite 3 gomile od po 5 sojenica i postavite ih na mesta na tabli. Zatim okrenite prvu sojenicu na svakoj gomili.

**1.** Postavite **tablu za igru** na sredinu stola

šumski tokeni



Zadnja strana sojenica

Svaki igrač bira boju i uzima selo koje ima mamuta u odabranoj boji. Tokom igre ćete postavljati svoje sojenice u selo.



Pre prve partije  
moraćete da sklopite  
sela.



Savite donji deo (sa ognjištem) i  
postavite gornji deo na mesto.

Sastavljeni selo treba ovako da  
izgleda.

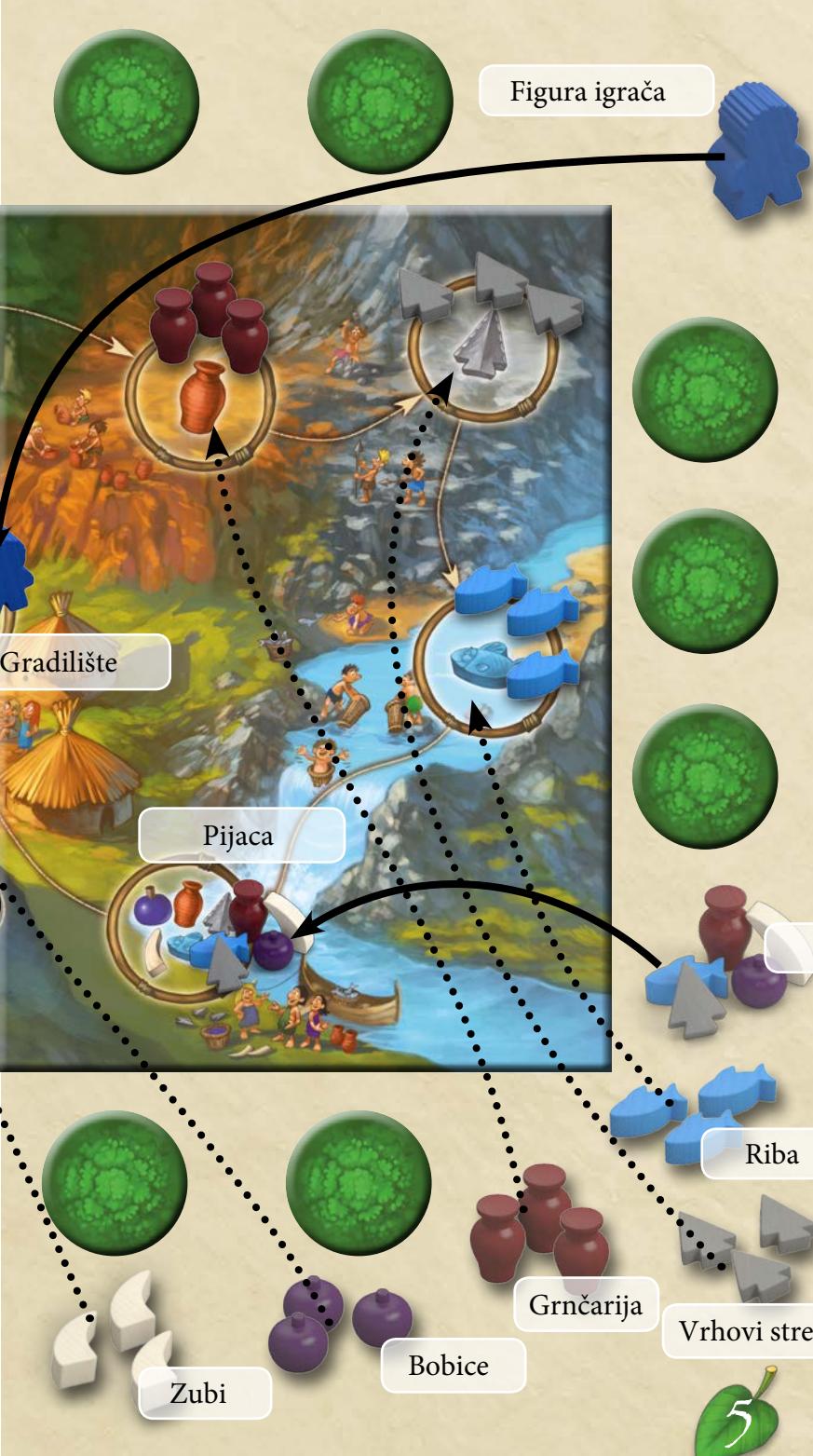


Figura igrača

3. Svaki igrač uzima 1 figuricu i 1 marker u odgovarajućoj boji. Figuricu postavite na sred table, na polje Gradilište, a marker ispred sebe. Figuricu ćete pomerati po tabli i skupljati različita dobra.

Ukoliko igrate sa manje od 4 igrača, boju koju ne koristite, ostavite u kutiji.

4. Postavite **dobra** na odgovarajuća mesta da na tabli. Ukoliko igrate sa 3 ili 4 igrača, koristićete 4 od svakog dobra (bobice ⚪, riba ⚡, grnčarija ⚫, vrhovi strela ⚪, mamutski zubi ⚪). Ukoliko igrate sa dva igrača, koristićete po tri dobra od svake vrste (ostatak vratite u kutiju).

Zatim postavite **tačno jedan od svake vrste dobra** na pijacu.

5 različitih dobara

5. Postavite preostala dobra na odgovarajuće pozicije na tabli za igru:

**Mamutske zube** postavljate kod mamuta u mošvaru;

**Bobice** postavljate u šumu;

**Grnčariju** postavljate kod nalazišta gline;

**Vrhove strela** postavljate na planinu i

**ribe** postavljate u reku.

# CILJ IGRE

Pokušavate da skupite različita dobra koja ćete iskoristiti na gradilištu  da biste izgradili sojenice  . Prvi igrač koji izgradi tri sojenice je pobednik.

## TOK IGRE

Igra teče u krug u smeru kretanja kazaljke na satu. Igru započinje najmlađi igrač.

Kada dođete na potez, potrebno je da uradite 3 koraka:

Okrenite 1 šumski žeton - Pomerite figuricu - Uradite akciju

Zatim se sledeći igrač u smeru kretanja kazaljke na satu treba da uradi navedena 3 koraka i tako u krug.

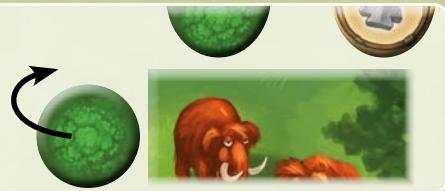
## OKRENUITE JEDAN ŠUMSKI ZETON

Okrenite 1 od žetona koji se nalaze oko table koji su i dalje okrenuti licem na dole. Okrenuti žeton vam govori šta možete da uradite u svom potezu.



Žeton koji ste  
okrenuli, ostaje gde  
ste ga našli, ne  
pomerate ga.

**Primer:**  
Okrenite jedan  
šumski žeton.



## POMERITE FIGURICU

### ŠUMSKI TOKENIMA KOCKICU NA SEBI

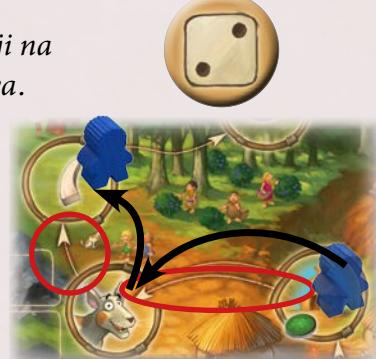
Ako šumski token pokazuje jednu od kockica:



pomerate vašu figuru, u smeru strelica, tačno onoliko polja koliko odgovara broju kockice koju ste okrenuli.

**Primer:**  
Okrenuli ste šumski token koji na  
sebi ima kockicu vrednosti dva.

Pomerite vašu figuru  
tačno dva polja  
unapred, sa gradilišta  
na polje sa  
mamutovim zubima.



### ŠUMSKI TOKENIMA SIMBOL NA SEBI

Ako šumski token pokazuje  
jedan od ovih simbola:



Pomerite vašu figuru direktno na polje koje odgovara tom simbolu.

**Primer:**  
Okrenuli ste šumski token koji na sebi  
ima ribu.

Pomerite vašu  
figuru direktno na  
polje sa ribom.



# URADITE AKCIJU

Kada god se pomerite na novo polje, na njemu možete da uradite akciju ukoliko to želite. Akcija koju možete da uradite zavisi od polja na koje ste se pomerili.

## NA KOM AKCIONOM POLJU STE ZAVRŠILI KRETANJE?



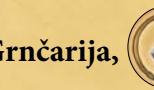
Bobice,



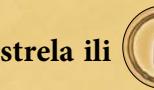
Riba,



Grnčarija,



Vrhovi strela ili



Mamutovi zubi

Uzmite 1 **dobro** sa tog polja i postavite ga u vaše selo, **iza** paravana. Dozvoljeno je da skrivate od drugih igrača koja dobra imate. Ukoliko je polje na koje ste stali **prazno**, više sreće sledeći put! U ovom krugu **nećete** uraditi akciju.



Pijaca

Na pijaci možete **da menjate** koliko god želite dobara za dobra koja se nalaze na pijaci.

**Za svako dobro** koje uzmete sa pijace, **morate da postavite** jedno dobro na pijacu (da ga zamenite).

Dobra koja ste uzeli stavljate **iza vašeg sela**, a dobra koja dajete umesto njih se stavljaju **na pijacu**. Na pijaci uvek mora da ima 5 dobara.

### Primer:

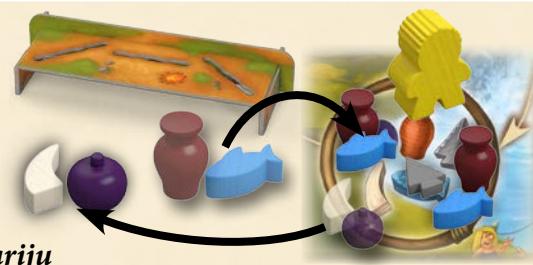
Završili ste kretanje na **polju sa zubima**.



Uzmite 1 **mamutov Zub** i stavite ga u vaše selo, **iza** paravana.

### Primer:

Završili ste kretanje na **pijacu**.



Odlučili ste da menjate 1 **ribu** i 1 **grnčariju**

iz vašeg sela za 1 **mamutski Zub** i 1 **bobicu** sa pijace. Postavite ribu i grnčariju na polje sa pijacom, a mamutski Zub i bobicu u vaše selo, **iza** paravana.



Polje sa psima

Ukoliko ste stali na ovo polje, uzmite **jedan žeton psa** i stavite ga **pored** vašeg sela, gde ostali igrači mogu da ga vide.

Ukoliko na tabli **nema** žetona psa, **možete** da ukradete jedan žeton psa od nekog igrača.

Ukoliko 2 različita igrača imaju po 1 žeton psa, **morate** ukrasti od onog igrača koji vam je najbliže, gledajući sa leve strane.

Ukoliko se oba žetona psa već nalaze kod vas, onda nećete uraditi akciju kada stanete na Polje za pse.

Psi se koriste prilikom izgradnje sojenica (pogledajte polje **Gradilište**).

### Primer:

Završili ste kretanje na **polju sa psima**. Uzmite **jedan žeton psa** i stavite ga **pored** vašeg sela.



**Gradilište** – Kada stanete na polje gradilište, možete da uradite 2 akcije: da izgradite jednu sojenicu (možete ali i ne morate), da okrenite sve otkrivenе šumske žetone licem na dole (obavezno).

## Izgradi sojenicu

Da bi izgradili 1 sojenicu, potrebno je da imate **sva dobra** prikazana na jednoj od otkrivenih sojenica. Ukoliko imate, uzmite ta dobra iz vašeg sela i vratite ih na njihova mesta na tabli.

Uzmite sojenicu za koju ste platili cenu i postavite je u vaše selo (na jedno od 3 mesta).

### Primer:

Završili ste kretanje na gradilištu.

Imate sva dobra neophodna da izgradite sojenicu. Vratite 2 dobra ( ) na njihovo mesto na tabli. Onda uzmite sojenicu postavite je u vaše selo.



Ukoliko **nemate dovoljno** dobara potrebih za izgradnju sojenice, onda **nećete izgraditi** sojenicu u ovom potezu.

Po potezu **morate da izgradite samo jednu** sojenicu

Ukoliko ste izgradili sojenicu u vašem potezu, onda morate da otkrijte sledeću sojenicu sa te gomile. Ukoliko nema više sojenica u toj gomili, onda će biti otkrivene samo 2 sojenice (na 2 preostale gomile).

### Žeton psa

Pas je **džoker**. To znači da prilikom izgradnje sojenice, žeton psa možete da iskoristite kao bilo koje dobro koje vam nedostaje. Nakon izgradnje, **vratite žeton psa** na njegovo mesto na tabli i **platite 1 dobro manje** nego što je nacrtano na sojenici (pas menja to dobro).

Ukoliko imate 2 žetona psa, možete oba da iskoristite kao 2 džokera prilikom izgradnje.

*Svaki put kada izgradite sojenicu vaše selo postaje veće!*



#### **Primer:**

Želite da izgradite ovu sojenicu ali nemate 1 mamutove zube  . Umesto toga plaćate

**1 grnčariju** , **1 vrh strele**  i

**1 žeton sa psom**  i vraćate ih na tablu za igru. Uz pomoć psa izgradili ste sojenicu bez mamutovih zuba.  
Postavite sojenicu u vaše selo.



Okrenite licem na dole sve otkrivene šumske žetone.

Kada god stanete na Gradilište, morate da okrenete sve otkrivene šumske žetone, nazad u prvobitni položaj, licem na dole (da se vidi šuma). Nije bitno da li ste izgradili sojenicu ili ne, žetone morate da okrenete.

Zatim **morate** da zamenite pozicije bilo koja dva žetona. Pobriniti se da svi igrači obraćaju pažnju kad ovo radite.

#### **Primer:**

Okrenite licem na dole sve otkrivene šumske žetone.



#### **Primer:**

Zamenili ste ova dva šumska žetone.



**Ne zaboravite da okrenete šumske žetone kada posetite gradilište. Ako ste zaboravili, nije problem. Samo uradite to čim ste shvatili da ste zaboravili. (Ako pogledate videćete da sam vam ostavio podsetnik na tabli za igru.)**



## KRAJ IGRE

Igra se završava **odmah** nakon što je jedan od igrača izgradio svoju treću sojenicu. Taj igrač je pobednik. Čestitamo!



**Želim vam puno zabave u kamenom dobu!**

Marko Teubner je posvetio ovu igru svom sinu Paulu. Izdavač i dizajner žele da se zahvale svim igračima koji su testirali igru na njihovom radu.



Uvoznik za Srbiju: MIPL  
Pridemage games,  
Josifa Runjanina 3,  
21000 Novi Sad.  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)

**Z-MAN**  
games  
[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)