

JASKINIOWCY



Kilku brodatych homonidów siedziało pod rozłożystym drzewem chroniąc swe bujne czupryny przed kroplami deszczu. Już któryś dzień z rzędu padało i nikomu się nie chciało opuszczać tego suchego miejsca. A w brzuchach kiszki marsza grały w najlepsze... niestety, nadciągające jeszcze ciemniejsze chmury nie zwiastowały nic dobrego. Ktoś w końcu będzie musiał wyruszyć w poszukiwaniu pożywienia. Każdy patrzył przed siebie unikając wzroku współplemieńców. Siedząc tak z nimi pomyślałeś, że tak dalej być nie może. Nie dość, że byle deszcz sprawia, że tłoczycie się pod drzewem i nie macie nawet odrobiny prywatności, to jeszcze wszyscy cierpicie z powodu głodu, bo nikt nie chce zmoczyć swojego skórzanego wdzianka. Trzeba coś z tym zrobić! Może zbudować szałas, lub poszukać ciepłej przyjaznej jaskini? Może spróbować sklecić jakąś broń, dzięki której polowanie nie będzie już misją samobójczą?

Może w ogóle czas ewoluować, żeby żyło się przyjemniej i bezpieczniej?

Wstałeś, spojrzawszy na swoje brodate oblicza współtowarzyszy, uniosłeś do góry ręce w geście gotowości do działania. Chciałeś z przekonaniem wygłosić mowę motywacyjną, dzięki której będziecie w stanie przenosić góry, może wynaleźć ogień... ale wydałeś z siebie jedynie gardłowy bełkot.

I wtedy pomyślałeś:

W tych warunkach nie można zebrać własnych myśli, zaplanować przyszłości.

Najwyższy czas coś z tym zrobić.

Już czas dokonać skoku ewolucyjnego.

DO DZIEŁA WIĘC!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ♦ Na początek przejrzyjcie **KARTY EWOLUCJI** – zawsze dobrze wiedzieć co tam się kryje.
- ♦ Rozłóżcie **PLANSZĘ**.
- ♦ Dobrze potasujcie **KARTY EWOLUCJI**.
- ♦ **KARTY EWOLUCJI** rozłóżcie na wszystkich polach **PLANSZY** koszulkami do góry (tak, jak w **MEMORY**).
- ♦ Z pozostałych **KART EWOLUCJI** utwórzcie stosik i umieśćcie go na centralnym polu **PLANSZY** z napisem „**STOS EWOLUCJI**”.
- ♦ Wybierzcie swoją postać – **PIONEK**.
- ♦ Dobierzcie po **5 ŻETONÓW JASKINIOWCÓW** i **3 ŻETONY KAMIENI**.

PAMIĘTAJCIE:

PIĘCIU JASKINIOWCÓW MOŻE MIESZKAĆ POD CHMURKĄ, DLA NASTĘPNYCH BĘDZIE POTRZEBNE DODATKOWE SCHRONIENIE.

- ♦ Pozostałe **ŻETONY** połóżcie obok **PLANSZY**.
 - ♦ Wylosujcie po **1 KARCIE** ze stosu „**KART EWOLUCJI**” – to na dobry początek.
- Nie musicie spełniać kryteriów i ponosić kosztów aby zatrzymać wylosowaną kartę.

UWAGA!

KARTY ZDARZEŃ ORAZ PUSTA KARTA W TYM MOMENCIE NIE SĄ BRANE POD UWAGĘ. TE KARTY KŁADZIECIE NA SPÓD STOSU KART I LOSUJECIE JESZCZE RAZ. KARTA FART POZWALA WYBRAĆ DOWOLNĄ DOSTĘPNĄ KARTĘ.

- ♦ Wybierzcie sobie dogodnie miejsce startowe na **PLANSZY** na jednym z najbardziej zewnętrznych pól.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna najstarszy gracz.

Po **PLANSZY** poruszacie się o **1 POLE NA TURĘ** (chyba, że wasze plemię odkryło już **KOŁO**, dzięki czemu w każdej **TURZE** macie **DODATKOWY RUCH**).

Ruch następuje w dowolnym kierunku, ale możliwy jest jedynie pomiędzy **POLAMI POŁĄCZONYMI LINIĄ**.

Po przedstawieniu **PIONKA** na dane pole odkrywacie znajdującą się na nim **KARTĘ EWOLUCJI** i bezwzględnie wykonujecie polecenie znajdujące się na karcie. Jeżeli macie prawo zatrzymać odkrytą kartę, kładziecie ją obok wszystkich posiadanych kart a na jej miejsce na **PLANSZY** kładziecie pierwszą kartę ze stosu **KART EWOLUCJI**. Kartę kładziecie koszulką do góry, nie podglądając co zawiera.

Jeżeli z jakiegoś powodu nie możecie zatrzymać odkrytej karty – pokażcie ją wszystkim graczom i zakrytą zostawcie ją na miejscu (być może ktoś z niej skorzysta w dalszej rozgrywce).

Populacja waszego plemienia zależy od liczby **SCHRONIEŃ**. **5 JASKINIOWCÓW** może mieszkać pod chmurką. Ale kolejni potrzebują **SCHRONIEŃ**. W każdym z nich może się pomieścić **5 JASKINIOWCÓW**. Czyli jeżeli posiadacie **2 SCHRONIENIA**, to możecie posiadać **15-OSOBOWE** plemię. Do populacji wliczamy żetony **JASKINIOWCÓW** oraz postaci z **KART EWOLUCJI**.

Starajcie się gromadzić w swoim plemieniu wszelkie dobra. **KOŁO**, **NARZĘDZIA**, **SKÓRY**, czy **KOPALNIA** mogą ułatwić wasze funkcjonowanie.

Jeżeli posiadacie już wylosowane dobro, sami decydujecie czy je nabywacie, czy karta wraca na miejsce na **PLANSZĘ**. Ale w takiej sytuacji wszyscy muszą poznać co zawiera ta karta.

Poprzez rozbudowę **SCHRONIEŃ** zwiększacie populację. Dzięki temu wasze plemię będzie bardziej rozwinięte i nie do pokonania.

KARTY EWOLUCJI

Na kartach mogą być opisy **WYDARZEŃ**, które dotyczą tylko wasze plemię, albo wszystkie plemiona biorące udział w grze. Polecenia te należy bezwzględnie wykonać.

Na kartach znajdują się także inne dobra, które można (a nawet trzeba) gromadzić, o ile spełniacie warunki opisane na każdej losowanej karcie:

Przykłady:

- ◆ Aby dobrać kolejnych **JASKINIOWCÓW** należy sprawdzić czy macie odpowiednią ilość **SCHRONIEŃ** – jeżeli macie dobrać **5 JASKINIOWCÓW**, a macie miejsce dla trzech, pobieracie **TYLKO 3 JASKINIOWCÓW**. Należy pamiętać, że pod chmurką mieszka **5 JASKINIOWCÓW**.
- ◆ Jeżeli traficie na **SZAMANA** – musicie posiadać przynajmniej **2 JASKINIOWCÓW**, których **ŻETONY** oddajecie a do waszego plemienia dołącza **SZAMAN**.
- ◆ Jeżeli traficie na „**WIELKI GŁÓD**” i nie możecie ochronić swojego plemienia i musicie oddać **5 JASKINIOWCÓW** a posiadacie tylko trzech – oddajecie tych **3 JASKINIOWCÓW**. Co niestety oznacza również koniec plemienia...

WALKA

- ◆ Jeżeli plemię stworzy **SIŁY WOJSKOWE** może zaatakować przeciwnika.
- ◆ W tym celu **AGRESOR** musi znajdować się na tym samym polu co **ATAKOWANY**.
- ◆ W trakcie ataku należy zsumować swoją **WARTOŚĆ MILITARNĄ**, a następnie zsumować **WARTOŚĆ MILITARNĄ** przeciwnika. Jeżeli na karcie postaci nie widnieje inna wartość, należy przyjąć, że **WARTOŚĆ MILITARNĄ TEJ POSTACI WYNOŚI 1**. Straty przegranego wynoszą dokładnie tyle ile wynosi różnica między tymi **WARTOŚCIAMI MILITARNYMI** (np. WM atakującego = 12, WM atakowanego = 8 różnica wyniesie więc 4 - tyle kart traci przegrany). Zwycięzca wybiera **4 KARTY**, które traci przegrany. Wyluczając karty **SCHRONIEŃ**. Te karty odpadają z gry bezpowrotnie.
- ◆ Jeżeli przegrany został bez **JASKINIOWCÓW** (zwykłych lub specjalnych - nie dotyczy **UDOMOWIONEGO DINOZAURA**) przegrywa i odpada z gry.
- ◆ Jeżeli jednak jego plemię przetrwało (pozostał mu przynajmniej **JEDEN JASKINIOWIEC**) uciekając w popłochu wykonuje od razu po przegranej walce **DODATKOWY RUCH** (może wykorzystać do tego wszystkie posiadane przedmioty np. **KOŁO** itp.)

Przykład:

Atakowany przegrał walkę ale został mu jeden **JASKINIOWIEC** posiadający **KOŁO**. Wykonuje on dodatkowy ruch bezpośrednio po walce. przesuwa się o jedno **POLE** + o kolejne wykorzystując **KOŁO**. Następnie dopiero wykonuje swój ruch, przesuwał się o kolejne **POLE** + o kolejne wykorzystując **KOŁO**. Atakujący dopiero teraz rusza w pogoń za zdziesiątkowanym plemieniem wroga.

DROGA DO ZWYCIĘSTWA

ZWYCIĘSTWO MOŻNA ZDOBYĆ NA DWA SPOSOBY:

1. Poprzez zdobycie odpowiednich **KART EWOLUCJI** i wybudowanie **WIEKOPOMNEJ BUDOWLI!**
Aby świat zapamiętał wasze plemię po wsze czasy!
2. Poprzez **DOMINACJĘ**, czyli siłowe wyniszczenie przeciwników.

DO BOJU! PO EWOLUCJĘ! PO ZWYCIĘSTWO!

