

Fiche de démarrage rapide pour : L'âge de pierre... A lire en jouant...

Pour gagner, il vous faudra obtenir plus de points que vos adversaires. Ces points s'obtiennent en construisant des huttes (PV comptés immédiatement), en achetant des cartes (PV comptés immédiatement ou en fin de jeu grâce à des combinaisons), ou même en vendant ses ressources restantes en fin de jeu (1PV par ressource).

Préparation : Chacun reçoit un plateau individuel sur lequel il dispose de **5 personnages** à sa couleur et **12 nourritures**. Les persos restants sont placés dans une réserve commune et ne seront utilisés que si les joueurs se « reproduisent ». Sur le plateau de jeu, chacun place son **petit cube** sur le 0 de la piste d'agriculture et son **gros cube** sur le 0 de la piste de score (PV). Les **outils** sont posés sur leurs emplacements, ceux de valeur 1 (recto) à gauche, les valeurs 3 (recto) à droite. Notez qu'au verso les valeurs sont 2 et 4. Les **tuiles huttes** sont mélangées et forment des piles de **7**. On pose sur le plateau autant de piles que de joueurs le reste ne sert pas. On retourne les 1ères tuiles de chaque pile sur leur face visible. Les **cartes** sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau, on en retourne et place **4** sur le plateau. Les différentes ressources sont mises sur le plateau à leurs lieux respectifs: Bois, argile, pierre, or. La nourriture peut être placée sur la zone de chasse, à gauche du bois ou hors plateau. Le + jeune prend le marqueur 1^{er} joueur (figurine en carton).

Déroulement du jeu :

Sur chaque lieu du plateau, des huttes et des cartes, les places disponibles sont dessinées (des petits ovales) et limitées.

Une manche est divisée en 3 phases :

Phase 1 : Placement des personnages

Chacun, à son tour, va effectuer **1** seule action. Pour cela, il prend **autant** d'hommes **qu'il veut ou peut** jouer (selon la place) et les pose sur le plateau, sur **1 seul lieu** au choix. **Précisions :** une fois qu'un joueur a placé des persos sur un lieu, il ne peut plus « y revenir » pour cette manche. S'il a placé 3 pions à ce tour, donc, et veut en mettre 1 autre au même endroit au tour suivant, c'est impossible, même s'il reste de la place ! Il est possible de poser sur plusieurs cartes ou tuiles huttes, et cela même si on n'a pas encore les ressources. On n'est jamais obligé de faire l'action par la suite.

A quoi ça servira ? A récupérer des **outils**, un niveau **d'agriculture**, des **persos** en +, de la **nourriture**, des **ressources** pour pouvoir acheter des **cartes** ou construire des **huttes** (et donc gagner des PV)

Les joueurs suivants feront de même. Et on continuera ainsi chacun à son tour, jusqu'à ce que tout le monde ait joué **tous** ses personnages obligatoirement, ce qui provoque la fin de la phase 1.

Remarque : Il arrivera forcément que certains terminent leur tour avant d'autres, si les uns ont placé 3 personnes lors d'un tour alors que d'autres n'en auront placé qu'1. **On ne récupère ses hommes qu'en phase 2 !**

Phase 2 : Résolution des actions

Chacun à son tour va maintenant résoudre **toutes** ses actions. Dans **l'ordre de son choix**, le joueur actif va récupérer chacun de ses hommes en exécutant les actions possibles sur le lieu où il les a posés. **[Conseil :** Réfléchir avant de décider quelle action on résout avant l'autre. Récupérer un outil avant d'aller aux ressources, aller aux ressources avant de payer pour une carte par ex]. Lorsque le 1^{er} joueur a résolu toutes les actions de ses persos et les a récupérés dans son village avec ses gains (cartes, huttes, ressources, outils, nourriture), le joueur suivant résout ses actions, puis le suivant, etc. On passe alors à la phase 3. (Note : **Ph1** = Phase 1, **Ph2**= Phase 2)

Au village : On peut fabriquer des **Outils** : En **Ph1** le joueur a placé 1 perso sur l'emplacement ovale. En **Ph2** ce joueur prend 1 outil de valeur (v) **1** et le place sur son plateau sur un des 3 endroits réservés (limite de 3 tuiles outils). S'il en a déjà 3, il retourne alors une tuile **v1** sur son verso. Lorsqu'il aura 3 outils **v2**, s'il retourne aux outils, il remplacera alors les **v2** par des outils **v3** (remettre les **v2** sur le plateau de jeu). S'il a 3 outils **v3**, il retournera sur **v4**. (Maxi 3 x **v4** donc **12** outils). Voir « Utilisation des outils » ci-dessous.

Se reproduire dans la **Hutte** : Il y a 2 places pour **1 couple** de même couleur, donc le joueur place **obligatoirement 2** pions d'un coup en **Ph1**, sinon il n'a pas le droit de s'y mettre. En **Ph2** : le joueur prend 1 perso dans la réserve et le pose sur son plateau individuel. Aux manches

suivantes, il aura donc 1 perso supplémentaire pour ses actions.

Aller aux Champs : pour nourrir ses persos au long terme. En **Ph1** le joueur a posé 1 homme sur l'unique emplacement champs. En **Ph2**, il monte son cube sur la piste agriculture. Lorsqu'il doit nourrir ses hommes, sa progression ici permet de déduire le chiffre de la piste du total de nourriture nécessaire (ex : j'ai 6 personnes, mon petit cube est sur le 2, je dois payer $6-2 = 4$ nourritures au lieu de 6). C'est valable pour tout le jeu, d'où l'utilité de monter très vite sur la piste d'agriculture...

Aux alentours du village :

Tout d'abord, comment résoudre les actions pour ces lieux : En **Ph2**, on lance autant de **dés** que d'hommes que l'on a placés sur le lieu. Additionner le total des dés (+ d'éventuels outils, voir ci-dessous), diviser par le chiffre indiqué sous chaque ressource sur son plateau de jeu (diviser par 2 pour la chasse, 3 le bois, 4 l'argile etc), prendre autant de ressources que le chiffre ainsi obtenu. Ex : J'ai placé 3 hommes à l'or. Les 3 dés indiquent 1, 3 et 6, soit un total de 10, divisé par 6 parce que l'or vaut 6, je récupère **1 seul or**.

Utilisation des OUTILS : C'est là que les outils sont utiles : On va **ajouter** la valeur d'1 ou plusieurs outils en sa possession aux pts des dés. (Dans mon ex, si j'ai 2 outils **v1**, je pourrai récupérer **2** ressources **or** au lieu d'1 puisque le total sera maintenant de 12 divisé par 6 = 2) On utilise ses outils comme bon nous semble, 1 outil au bois, 1 à l'or par

Exemple. **MAIS**, les pts d'outils sont indivisibles (un outil v4 ajoute 4 pts aux dés, si on n'en a besoin que de 2, le reste est perdu !). Tourner les outils à 90° lorsqu'ils sont utilisés pour le tour. En début de manche ils seront redressés et réutilisables (1x par manche pour chaque outil).

La chasse : Pour récupérer de la **nourriture** (jetons de 1 à 10), on divisera par 2 le total des dés en **Ph2**. Les **Places** sont **illimitées !!!** La nourriture obtenue ici ne sert qu'une fois, il faudra donc y revenir régulièrement si besoin.

Les huttes : Même s'il n'y a que 5 emplacements sur son plateau, le joueur n'est pas limité en nbre de huttes. On peut empiler. Pour récupérer une hutte, il faut donner (remettre sur le plateau de jeu) les ressources représentées sur la hutte choisie. On obtiendra alors les PV notés par le chiffre sur la tuile. On avance **immédiatement** son cube d'autant de PV sur la piste de score. Certaines tuiles demandent des ressources au choix du joueur. A gauche, un gros chiffre indique combien il faut de ressources (**ni +, ni -**), entre parenthèses, le nbre de ressources **différentes** qu'il faudra.

Ex : **4 (2)** : Il faudra 4 ressources de 2 sortes. Les PV gagnés dépendent des ressources choisies. La valeur des ressources est celle précisée sur les plateaux des joueurs... 3PV pour chaque bois, 4 PV/argile, 5PV/pierre, 6 PV/or. Si je donne 1 bois et 3 pierres, j'aurai donc 18 PV.

*Sur chacun des lieux ci-dessous, il n'y a que **7 places** : 1ers arrivés 1ers servis.*

La forêt : Pour du **bois**, (Diviser par 3 le total des dés en Ph2)

La glaisière : Pour de l'**argile** (Diviser par 4)

La carrière : Pour de la **pierre** (Divisera par 5)

La rivière : Pour de l'**or** (Divisera par 6)

Les cartes : La partie supérieure des cartes indique ce que le joueur récupère **dès** l'achat de la carte. Celle du bas ne sert que pour le décompte final des PV. Pour prendre une carte sur laquelle on a posé 1 personnage en **Ph1**, il faut payer selon l'emplacement de la carte sur le plateau, de 1 à 4 ressources (de son choix). On pose les cartes ainsi récupérées sur l'emplacement réservé de son plateau perso, face cachée. On peut les consulter à tout moment. Pour les explications sur les cartes, voir la fiche fournie avec le jeu mais voici un aperçu...

En bref : Avec la **partie supérieure** des cartes, on peut récupérer **immédiatement** 3 PV, 1 ressource, de la nourriture, **+1** outil (définitivement gardé sur plateau perso), 1 blé (**+1** sur la piste blé), 1 carte (de la pioche, on ne prend pas les ressources immédiates mais elle comptera pour le décompte final), 2 ressources au choix (à prendre quand on veut), des ressources en nbre indéterminé (lancer 2 dés et voir selon le total divisé. Ajout d'outils possible si on a encore des outils non-utilisés à ce tour), des outils provisoires (v2, v3 ou v4, à poser **hors** plateau perso et **à rendre** une fois utilisés). Certaines cartes bénéficient à tous : Le joueur l'ayant achetée lance autant de dés que de joueurs et chacun prend alors à son tour la ressource correspondant au chiffre obtenu (+1 sur la piste d'agriculture, +1 outils définitif, +1 or etc). Le joueur achetant la carte est le 1^{er} à choisir, puis en sens horaire. Pour la **partie inférieure**, en décompte final, on calculera :

Les collections d'objets : Chaque série **d'objets différents** collectionnés multiplie « 1 carte fois 1 objet ». Ainsi, si on a une série de **5** objets différents soit 5 cartes : **5 x 5 = 25PV**. Les doubles sont regroupés en d'autres séries, par ex 3 objets différents de nouveau : 3x3 = 9. Donc 9 + 25 = 34PV au total), voir sur plateau perso sous l'emplacement réservé aux cartes. **Les cartes sur fond**

sable : Elles multiplient (par le nbre d'hommes préhistoriques dessinés, donc x1, x2 ou x3 maxi) :

- les hommes (pions) dont on dispose en fin de jeu
- les outils (le total de tous les chiffres)
- le blé (selon la position de son cube sur la piste)
- le nbre de huttes récoltées sur son plateau perso

Les cartes se cumulent... Par ex : J'ai 3 cartes permettant de multiplier les outils. L'une avec **1** homme préhistorique, les **deux** autres avec **2** hommes préhistoriques. J'ai 3 outils ayant une valeur totale de 10. J'aurai : **1+2+2 = 5 X 10 = 50 PV**.

Phase 3 : Alimentation de ses personnages

Chacun nourrit ses hommes avec 1 nourriture/personne (7 persos = 7 nourritures). S'il ne peut pas le faire, il **doit** payer avec des ressources (1 Res, peu importe ce que c'est = 1Nour). **Ensuite**, s'il n'a toujours pas assez, il perd **10 PV** (on peut être en négatif sur la piste de score!).

Maintenance de fin de manche :

On retourne éventuellement de nouvelles huttes face visible (si des huttes ont été construites). On fait glisser

les cartes vers la droite s'il y a des emplacements vides, les cartes non achetées devenant ainsi moins chères. On ajoute autant de cartes de la pioche que nécessaire. On change de 1^{er} joueur. Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu :

Lorsqu'il n'y a plus assez de cartes pour remplir **les 4** emplacements du plateau, lors de la maintenance **OU** si l'une des piles huttes est vide, la partie prend fin. On termine la manche **phase 3 comprise**, si la fin du jeu intervient à cause d'une pile hutte vidée par un joueur. Chacun compte les PV gagnés avec ses cartes et

ses ressources et les ajoute à ceux déjà obtenus durant le jeu (avec ses constructions de huttes ou ses cartes).

Aménagements 2 ou 3 joueurs : Vous ne pourrez utiliser que **2 des 3** emplacements du village par tour. De plus, aux ressources, à part à la chasse, à 2 joueurs, si 1 joueur est présent, l'autre ne pourra plus s'y placer, même si les 7 places ne sont pas toutes prises. A 3 joueurs, seuls 2 joueurs peuvent s'y placer.