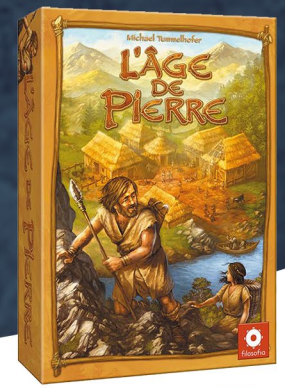


L'AGE DE PIERRE

(FILOSOFIA)



BUT DU JEU

ENVOYEZ LES MEMBRES DE VOTRE TRIBU COLLECTER DES RESSOURCES. DEVELOPPEZ VOTRE CIVILISATION GRACE AUX OUTILS ET À L'AGRICULTURE. AGRANDISSEZ VOTRE TRIBU ET CONSTRUISEZ LEUR DES HUTTES POUR LES MENER À LA VICTOIRE.

1 / MISE EN PLACE



- Posez les pièces *nourriture* / *bois* / *argile* / *Pierre* / *or* sur leurs emplacements respectifs du plateau.
- Posez les tuiles *outils* en 2 tas ($\frac{1}{2}$ et $\frac{3}{4}$) au centre du plateau.
- Mélangez et posez les tuiles bâtiments (4 joueurs = 4 piles / 3 joueurs = enlever 1 pile) en bas à gauche.
- Mélangez et posez 4 cartes *civilisation* en bas à droite.
- Posez le marqueur *agriculture* (angle gauche) et le marqueur *point* sur 0.
- Chaque joueur reçoit sur son plateau *village* 5 figurines et 12 nourritures.

2 / TOUR DE JEU

3 PHASES = POSER PERSONNAGES / FAIRE LES ACTIONS / NOURRIR PERSONNAGES

1) POSER 1 OU PLUSIEURS FIGURINES

Sur une zone à la fois, chacun son tour, jusqu'à épuisement des personnages. Attention les places sont limitées.

2) FAIRE LES ACTIONS où se trouvent vos personnages :

- **EMPLACEMENTS MATIÈRES PREMIÈRES.**
Le nombre de personnages présents sur l'emplacement correspond au nombre de dés utilisables pour gagner ces ressources. Attention le score des dés est divisé (*chasse*/2, *bois*/3, *argile*/4, *Pierre*/5, *or*/6). Le résultat détermine le nombre de ressources récupérées.
- **EMPLACEMENTS VILLAGE :**
 - *Fabricant d'outil* : Permet de gagner un outil qui augmente le score des dés lors d'une production de matières premières.
 - *Hutte (2 pions)* : Permet d'avoir un personnage supplémentaire à partir du tour suivant.
 - *Champs* : Permet de gagner 1 point d'agriculture. Lors de la phase *nourrir ses personnages*, les points d'agriculture représentent autant de points de nourriture en moins à fournir.
- **EMPLACEMENT CARTE CIVILISATION :** on paye le nombre de matières premières (au choix) indiquées au-dessus. Il y a 2 parties sur les cartes :
 - *Les parties inférieures* : Donnent des points au comptage final. Attention : elles sont importantes pour gagner.
 - *Les parties supérieures* : elles donnent des améliorations applicables immédiatement.
- **EMPLACEMENT BÂTIMENTS :** Payez les ressources de la carte réservée et marquez immédiatement le nombre de points indiqués sur la carte.



3) NOURRIR CES PERSONNAGES :

On compte le nombre de personnages que l'on possède et l'on dépense le même nombre de nourriture (déduire les pts agriculture). Sinon, on dépense autant de ressources que de nourriture manquante ou on perd 10 points.



3 / FIN DE PARTIE

- La partie s'achève quand il n'y a plus assez de cartes *civilisation* ou quand 1 pile des tuiles *bâtiment* est épuisée.
- En plus des point victoire de la piste des scores, on rajoute les points de la partie inférieure des cartes *civilisation* :
 - **Fond vert** : on multiplie au carré les symboles différents. Exemple : 4 cartes différentes = 16 points.
 - **Fond sable** : Les personnages dessinés représentent les différents métiers. Ils sont à multiplier : nb de paysans X score d'agriculture / nb de fabricants d'outils X nb d'outils / nb de bâtisseurs X nb de tuiles Bâtiment / nb de Chamans X nb de pions Personnage.