

Michael Tummelhofer

L'ÂGE DE PIERRE

L'Extension



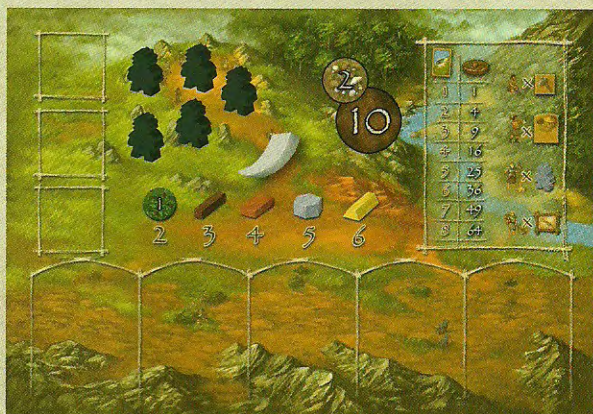
Mise en place

L'Âge de Pierre

Matériel :

- 1 nouveau plateau
- 1 plateau *Village* (pour le 5^e joueur)
- 10 figurines noires en bois
- 3 marqueurs noirs en bois (2 petits, 1 gros)
- 4 petits marqueurs, de 4 couleurs
- 10 bijoux (*Dent*) en bois
- 5 bijoux (*Anneau*) en bois
- 9 tuiles *Bâtiment*
- 6 tuiles *Bâtiment* bonus (voir page 7)
- 9 cartes *Civilisation*
- 5 tuiles 100/200 points

12.-13. Aucune modification à la préparation du jeu de base.

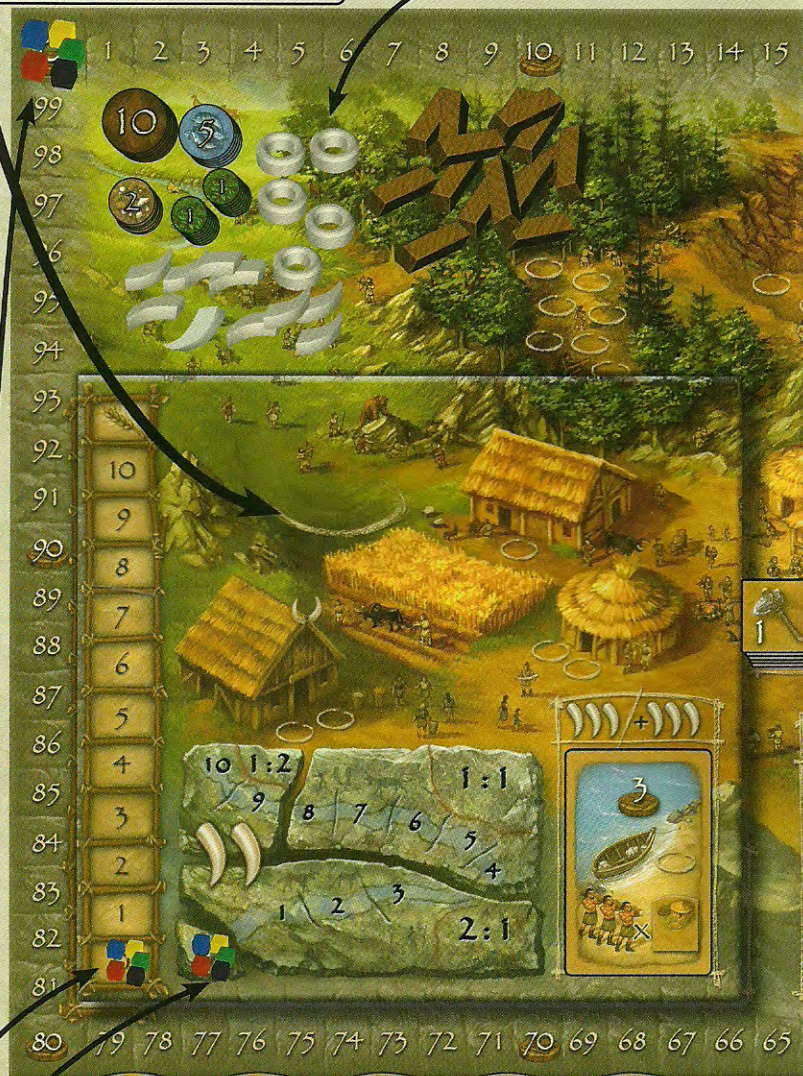


11. Chaque joueur prend un **plateau Village**, 5 figurines de sa couleur, des jetons *Nourriture* d'une valeur de 12 et 1 bijou (*Dent*).

10. Chaque joueur choisit une couleur et pose son **gros marqueur** sur la case 0 de la **piste de score** (en haut à gauche). Il pose ensuite un **petit marqueur** sur le 0 de la **piste agriculture** (en bas à gauche) et son autre **petit marqueur** sur le 0 de la **piste troc** (à droite de la piste agriculture).

1. Tout d'abord, placez le plateau comme à l'habitude. Ensuite, posez le **nouveau plateau** tel qu'illustré.

2. Les 10 bijoux *Dent* et 5 bijoux *Anneau* en pile sur la



9. Les 9 nouvelles tuiles *Bâtiment* sont mélangées avec les autres. Maintenant 5 piles de 7 bâtiments. Placez une pile par joueur sous les tuiles restantes. Si vous désirez jouer avec les tuiles bonus, consultez...

GE E RRE

2 à 5 joueurs

10 ans et +

60-90 minutes

Les dents et les
peaux sont placés
dans la zone de chasse.

3.-7. **Aucune modification** à la préparation du jeu de base.



Les tuiles **100/200 points** sont placées près du plateau.

Si un joueur atteint 100 points, il prend une tuile.

Si un joueur atteint 200 points, il retourne la tuile.



8. Les **9 nouvelles cartes Civilisation** sont mélangées aux autres cartes et cette pile est posée, face cachée, à côté du plateau de jeu. Les **5 premières cartes** (peu importe le nombre de joueurs) sont retournées et posées sur les **5 cases en commençant par la droite.**

Une extension qui a du style

Vous avez consacré plusieurs mois à l'établissement de votre village. Au départ, vos seuls soucis étaient les enfants et la nourriture. Fantastique, vous disiez-vous. Toutefois, votre hutte n'avait qu'une fonction pratique et n'était pas très jolie.

Mais les temps changent. Le tout a commencé par de simples dents provenant d'animaux de la chasse. Ces dernières furent façonnées et aiguisées, permettant ainsi la confection de peignes, d'anneaux et de bracelets.

Très rapidement, des rumeurs se sont mises à circuler dans les villages voisins. Des marchands commencèrent à parcourir les villages. Non seulement ceci a-t-il donné naissance à de nouvelles professions, mais un poste de traite a aussi vu le jour dans votre village.

C'est maintenant à vous de tirer profit de ces nouvelles opportunités et de construire votre village comme vous savez si bien le faire...



es, face cachée. Faites
s le plateau. (Les autres
ensuite la première tuile
litez la page 7.

Qu'est-ce qui reste ? Qu'est-ce qui est nouveau ?

Qu'est-ce qui reste ?

Toutes les règles du jeu de base demeurent inchangées ! Vous n'avez donc pas à réapprendre le jeu.

Qu'est-ce qui est nouveau ?

Un 5^e joueur

Vous pouvez maintenant jouer à 5 joueurs. Un plateau *Village* ainsi que les marqueurs et les figurines nécessaires pour un 5^e joueur sont inclus. Vous pouvez évidemment jouer à *L'Âge de Pierre — L'Extension* à moins de 5 joueurs.



Les modifications pour jouer à 4, 3 ou 2 joueurs sont en page 7.

Les bijoux !



1 Dent =
1 bijou
1 Anneau =
3 bijoux

On retrouve désormais des bijoux dans l'univers de *L'Âge de Pierre*.

Il y a des dents , d'une valeur de 1 bijou et des anneaux , valant 3 bijoux.

Les *Dent* et les *Anneau* peuvent être échangés en tout temps avec la réserve.




Exemple 1 : Ce joueur possède 2 *Dent* et 1 *Anneau*. Il a donc un total de 5 bijoux.

Les joueurs peuvent acheter certains nouveaux bâtiments et des cartes avec les bijoux. Les joueurs obtiennent des bijoux de la chasse et du nouveau lieu du village. En outre, ils peuvent échanger des bijoux.

Les bijoux sont en quantité illimitée ! Dans le cas peu probable où il n'y aurait pas suffisamment de pièces, utilisez vos propres anneaux, bijoux et dents.

Bijou = pas une matière première, donc pas de points de victoire à la fin de la partie

Les bijoux ne sont ni une **matière première**, ni de la **nourriture** ! Ceci signifie que vous ne pouvez utiliser directement les bijoux pour acheter la majorité des cartes *Civilisation* ou pour construire un bâtiment avec ce symbole .

Les bijoux **ne peuvent pas** être utilisés pour **nourrir un personnage** et ils ne donnent **pas de points à la fin de la partie**.

Le nouveau plateau



Il y a une nouvelle section de plateau ! Et ce petit plateau surélevé est rempli de nouvelles possibilités.

Voici donc, présentées comme dans la règle du jeu de base, les modifications qui s'appliquent au plateau de jeu.

1. Chacun leur tour, les joueurs posent leurs figurines sur le plateau

Marchand :
2 figurines

Marchand (Ce nouveau lieu agrandit le village.)

Tout comme la **hutte** (voir page 4 de la règle de base), il ne peut y avoir que **2 figurines du même joueur**. Un joueur **doit y poser 2 figurines** en même temps.



Exemple : *Vert* pose 2 figurines chez le marchand. Le marchand ne peut être occupé par un autre joueur durant ce tour (phase 1).

Chasse



En plus de la réserve de nourriture, la réserve de bijoux est également à cet endroit. Chaque joueur peut y poser autant de figurines qu'il le souhaite (voir page 4 de la règle de base).

Chasse :
Illimité

Cartes Civilisation



Il y a désormais une cinquième case pour les cartes *Civilisation*. Comme dans le jeu de base, il ne peut y avoir qu'une figurine par carte (voir page 5 de la règle de base).

Exemple : Rouge place une figurine sur la 5^e carte ; elle est donc occupée. Chacune des quatre autres cartes *Civilisation* peut être occupée par un autre joueur ou le Rouge.

1 figurine
par carte

Tuiles Bâtiment



Il y a maintenant 5 piles (à 5 joueurs) de tuiles *Bâtiment* placées sous le plateau de jeu. (Pour ne pas nuire à la lecture du jeu, les cartes *Civilisation* sont toutes placées sur le plateau tandis que les tuiles *Bâtiment* sont maintenant placées sous le plateau.)

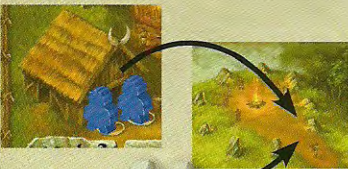
Tous les bâtiments visibles sont accessibles aux joueurs.

Chaque bâtiment peut accueillir une seule figurine (voir page 5 de la règle de base).

1 pile par joueur,
1 figurine par
bâtiment

2. Les joueurs réalisent les actions avec leurs figurines (page 5)

Marchand



• Le marchand

Le joueur reprend ses deux figurines et avance son marqueur de 2 cases sur la piste troc. Il reçoit immédiatement 2 bijoux.

(Chaque fois qu'un joueur avance sur la piste troc, peu importe le nombre de cases, il reçoit 2 bijoux.)

• Les échanges

Un joueur développe ses capacités à échanger lorsqu'il avance sur la piste troc. Un joueur ne peut échanger tant et aussi longtemps que son marqueur est sur la case 0 de la piste troc.

Marchand :
2 bijoux et
amélioration sur la
piste troc

Le joueur peut...

- ... échanger dès que son marqueur avance d'au moins 1 case sur la piste troc.
- ... **uniquement** échanger lorsqu'il achète 1 carte *Civilisation* ou 1 tuile *Bâtiment*.
- ... échanger des bijoux ou des matières premières.
- ... échanger à un taux variant selon la position de son marqueur sur la piste troc : 2 pour 1, 1 pour 1 ou 1 pour 2.
- ... échanger même s'il n'a pas placé deux figurines sur le marchand ce tour-ci.
- **Important!** Un joueur peut échanger 1 seule fois pendant son tour.

Les échanges

Si le marqueur d'un joueur se trouve sur les cases 1 à 3, ce joueur peut échanger à un







taux de 2 pour 1. Il peut ainsi échanger 2 bijoux, 2 matières premières ou 1 bijou et 1 matière première contre 1 matériau de son choix nécessaire pour son achat. Le terme *matériau* désigne les bijoux et les matières premières.

Les matières premières sont : Bois, Argile, Pierre et Or.

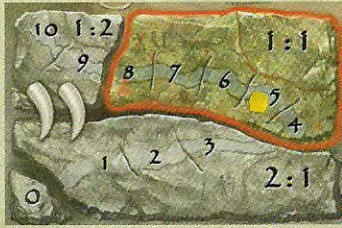
Cases 1 à 3 :
Taux d'échange
2 pour 1










Exemple avec un taux d'échange de 2 pour 1 : Le joueur **bleu** est sur la case 2 de la piste troc. Il possède 3 bijoux , 1 Argile  et 1 Pierre . Il lui manque donc 1 Pierre  pour construire le bâtiment illustré. Il fait l'échange suivant : il remet 2 bijoux  dans la réserve et prend 1 Pierre . **Bleu** construit maintenant le bâtiment.

Cases 4 à 8 :
Taux d'échange
1 pour 1

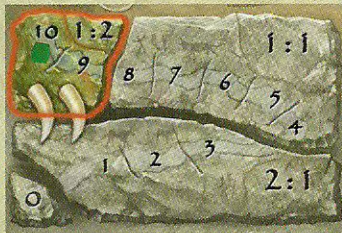


Si le marqueur d'un joueur se trouve sur les cases 4 à 8, ce joueur peut échanger au **taux de 1 pour 1**. Il peut donc échanger **1 bijou ou 1 matière première** contre **1 matériau de son choix** dont il a besoin pour son achat.



Exemple avec un taux d'échange de 1 pour 1 : Le joueur **jaune** est sur la case 5 de la piste troc. **Jaune** veut le bâtiment illustré. Il possède 2 Bois  et 1 Argile . Il lui manque 1 Or . Il effectue cet échange : il remet 1 Bois  dans la réserve et prend 1 Or . Puisqu'il a maintenant tous les matériaux nécessaires, il peut construire le bâtiment illustré.

Cases 9 et 10 :
Taux d'échange
1 pour 2



Si le marqueur d'un joueur se trouve sur les cases 9 ou 10, ce joueur peut échanger au **taux de 1 pour 2**. Il peut donc échanger **1 bijou ou 1 matière première** contre **2 matériaux de son choix** dont il a besoin pour son achat.

Note : Si ceci fait en sorte qu'un joueur surpaye le bâtiment ou la carte, il ne reçoit pas un bijou ou une matière première de plus.



Exemple avec un taux d'échange de 1 pour 2 : Le joueur **vert** est sur la case 10 de la piste troc. **Vert** veut acquérir cette carte Civilisation. Il n'a que 1 matière première et 1 bijou. Il échange le bijou contre 2 matières premières quelconques. **Vert** possède maintenant les trois matières premières nécessaires pour obtenir la carte.

Nourritures et
bijoux grâce à
la chasse

La chasse et les bijoux



Les joueurs peuvent désormais acquérir des bijoux lorsqu'ils chassent. Comme à l'habitude, un joueur qui a envoyé des figurines à la chasse lance autant de dés que son nombre de figurines envoyées à la chasse. Maintenant, pour chaque **multiple de 2**, un joueur peut prendre **1 nourriture ou 1 bijou**.

Exemple : **Vert** a envoyé 5 figurines à la chasse. Il lance 5 dés et obtient un total de 17. Il peut prendre un assortiment de 8 nourritures/bijoux. Il choisit de prendre 5 nourritures et 3 bijoux.

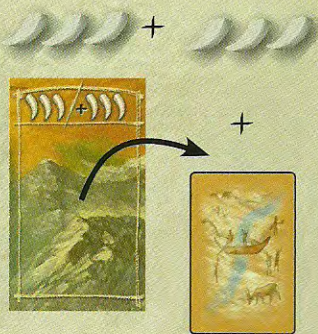


Nouvelle case
1 carte Civilisation

Acquisition des cartes Civilisation sur la nouvelle case



Un joueur qui souhaite acquérir la carte Civilisation sur cette case doit payer 3 bijoux (3 Dent ou 1 Anneau). Le joueur qui paie ces 3 bijoux les remet dans la réserve, reprend sa figurine et prend la carte (il pose la figurine et la carte sur son plateau). Le joueur reçoit immédiatement, ou plus tard dans la partie, ce qui est situé en haut de la carte (voir page 8).



Le joueur qui acquiert une carte sur cette case **peut également payer 3 bijoux supplémentaires** pour prendre la première carte de la pioche. Cette carte **compte uniquement pour le décompte final**. En d'autres termes, le joueur **ne peut utiliser** la partie supérieure de cette carte.

Carte bonus
(uniquement pour le décompte final)
en payant 3 bijoux de plus

Important : Pour acquérir cette carte bonus, un joueur doit préalablement avoir acheté la carte visible sur laquelle se trouve sa figurine (au cout de **3 bijoux**). Un joueur peut n'acheter que **la carte visible**; il n'a pas à acheter une carte bonus.

Fin de la partie

La partie se termine si, au début d'un tour, on ne peut remplir les 5 cases avec une carte *Civilisation* ou à la fin d'un tour où l'une des piles de bâtiments est vidée.

Nouveaux tours et modifications à 4, 3 et 2 joueurs

Comme dans le jeu de base, on décale d'abord les cartes *Civilisation* restantes sur les cases libres, vers la droite. Les emplacements maintenant libérés sont remplis avec de nouvelles cartes de la pioche. Ceci fait en sorte que la nouvelle carte sera sur la 5^e case, située sur le nouveau plateau.

À **4 joueurs**, seulement 3 de ces lieux peuvent être occupés : fabricants d'outils, hutte, champ et marchand. Le 4^e lieu demeure vacant.

À **2 et 3 joueurs**, seulement 2 de ces lieux peuvent être occupés : fabricants d'outils, hutte, champ et marchand. Ainsi, les 3^e et 4^e lieux demeurent vacants.

Évidemment, les lieux vacants peuvent changer d'un tour à l'autre.

Toutes les autres règles demeurent inchangées !

Modifications
pour 2 à 4 joueurs

Les tuiles bonus

Lorsque vous jouez avec ces tuiles bonus, modifiez l'étape 9 de la mise en place ainsi : faites une pile de 7 tuiles par joueur. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

« À l'achat » : Le joueur reçoit le bonus une seule fois, lors de l'acquisition de la tuile.

Tuiles bonus :
Faites une pile
de 7 tuiles par
joueur



Au début de chaque tour, prenez 1 Bois.
À l'achat : 3 points.



Au début de chaque tour, prenez 1 Argile.
À l'achat : 4 points.



Au début de chaque tour, prenez 1 Pierre.
À l'achat : 5 points.



À l'achat : 5 points et 1 figurine.



À l'achat : 5 points et un outil.



À l'achat : 5 points et avancez votre marqueur d'une case sur la piste agriculture.

Aperçu des nouvelles cartes *Civilisation* et des nouvelles tuiles *Bâtiment*

Les cartes *Civilisation*

Les règles des autres cartes *Civilisation* s'appliquent. Les nouvelles cartes sont expliquées ci-dessous.

Partie inférieure — Pour l'évaluation finale, fond vert ou sable



Il y a maintenant 18 cartes avec un fond vert, dont 2 avec un nouveau symbole.



Il y a maintenant 27 cartes avec un fond sable, comprenant un total de 8 marchands répartis sur 5 cartes.

Fond vert

Les bijoux sont un nouveau type de symbole qui s'ajoutent aux 8 déjà présents. Avec cette extension, il y a donc 9 symboles différents sur les cartes. Il devient possible d'obtenir 81 points lors du décompte final avec un ensemble complet (9x9).

Fond couleur sable

Score final : Le nombre de marchands est multiplié par la position de votre marqueur sur la piste troc.



$$4 \text{ marchands} \times 7^{\text{e}} \text{ case sur la piste troc} = 28 \text{ points}$$

Partie supérieure — Pour usage durant la partie

Les cartes suivantes s'appliquent au moment où elles sont acquises :

Jet de dés « avec style » (4 cartes)

Le joueur lance autant de dés qu'il y a de joueurs.



Troc (2 cartes)


Le joueur avance immédiatement d'une case sur la piste troc. Il reçoit également 2 bijoux de la réserve.




Les tuiles *Bâtiment*

Les nouveaux bâtiments fonctionnent comme les autres.

- Lorsqu'il construit ce bâtiment, le joueur marque 4 points par bijou utilisé. Il peut utiliser **au maximum** 4 bijoux
- Le joueur pioche immédiatement et secrètement la première carte *Civilisation* de la pioche. La **partie supérieure n'a pas d'effet**.
- Le joueur lance autant de dés qu'il y a de joueur. L'effet est le même que celui du **Jet de dés « avec style »** (voir ci-dessus).

- Pour acheter un de ces bâtiments, un joueur doit avoir une figurine dans le grand cercle, comme à l'habitude : 

Si un joueur possède un ou plusieurs bâtiments de ce type devant lui, il peut y placer ses figurines (voir page 4 de la règle de base).

Chacun de ces bâtiments peut accueillir jusqu'à 3 figurines : 

Un joueur qui a placé des figurines sur un bâtiment de ce type lance les dés durant la phase 2, comme à l'habitude (voir page 5 de la règle de base). Ces bâtiments offrent une meilleure capacité de production pour le bois et l'or : 2 plutôt que 3 pour le **bois** et 5 plutôt que 6 pour l'**or**. Il est possible d'utiliser des outils pour modifier ces jets de dés. Le joueur peut utiliser **tous** les autres sites, comme à l'habitude. Seul le propriétaire du bâtiment peut y placer des figurines.

1 carte secrète (partie inférieure seulement) Avancer son marqueur d'une case sur la piste troc.

1 matière première au choix
2 bijoux
2 nourritures

Obtenir une figurine de plus de sa couleur.

