

StoneAge (L'Âge de Pierre) - Règles

Préparation du Jeu

2 à 4 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de [l'outil Jeu](#).

Le jeu

L'Âge de Pierre est un jeu de développement de village à la préhistoire, qui offre plusieurs possibilités et tactiques pour parvenir à son but. On peut obtenir des points soit par des constructions ou des cartes civilisation, mais il ne faut en aucun cas oublier de fournir suffisamment de nourriture à ses habitants, car sinon on perd plus de points.

Ces règles en ligne ne cherche pas à être exhaustive et veut avant tout expliquer les manipulations. Les règles originales peuvent être téléchargées sous forme de fichier pdf sur [le site de l'éditeur](#).

Plateau de jeu



1. Affichage des joueurs
2. Zone ressource chasse (nourriture)
3. Zone ressource forêt (bois)
4. Zone ressource glaisière (argile)
5. Zone ressource carrière (pierre)
6. Zone ressource rivière (or)
7. Zone village fabricant d'outils (outils)

8. Zone village hutte (recrues)
9. Zone village champ (nourriture)
10. Affichage de statut (qui est actif sur quelle action ?)
11. Cartes bâtiment
12. Cartes civilisation



Sous le nom du joueur sont listées les ressources (bois, argile, pierre, or).

Sur le côté gauche sont affichés les outils. Les outils utilisés sont affichés en rouge.

Au milieu sur le cercle de pierre on peut voir le nombre actuel de points (sans cartes civilisations !), en dessous se trouve l'affichage de la nourriture. Sur le côté droit, sous la hutte est affiché le nombre de personnages et en dessous dans le rond vert la réserve actuelle de nourriture.



Lorsque l'on passe la souris sur son affichage de joueur, on obtient un aperçu des cartes civilisation que l'on a récoltées : à gauche se trouvent les symboles culture, à droite les symboles pour les paysans, les chamans, constructeurs de maison et fabricants d'outils (de haut en bas). On ne peut voir que ses propres cartes.

Le déroulement du jeu

Chaque tour se déroule en trois phases :

- Placer les personnages
- Faire travailler les personnages
- Nourrir les personnages

Phase 1 : placer les personnages

Au début chaque joueur a cinq personnages à sa disposition, qui peuvent être répartis sur les cercles sur le plateau de jeu. Le premier joueur commence et place un ou plusieurs personnages sur **un** emplacement. Pour cela il doit cliquer sur la zone correspondante. Sur les zones de ressource on peut ajouter autant de personnages que de clics, tant qu'on reste avec la souris sur la zone et que la flèche verte est encore affichée. Pour terminer cette phase, il suffit d'écarter la souris de la zone jusqu'à ce que la flèche verte disparaisse. Ensuite tous les joueurs placent tout à tour de la même façon un ou plusieurs personnages sur **un** emplacement. Lorsqu'un joueur a placé tous ses personnages, son tour est automatiquement passé. La phase se termine lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs personnages disponibles sur le plateau de jeu ou qu'il n'est plus possible de placer plus de personnages.

Pour le placement des personnages les règles suivantes s'appliquent :

Les **zones ressource** (chasse, forêt, glaisière, carrière, rivière) ont chacune **sept** places personnages. Exception : sur la zone de chasse le nombre de personnage n'est pas limité ! Lorsque l'on a déjà placé un personnage de sa couleur, il n'est plus possible de placer d'autres personnages de sa couleur. Dans le jeu à trois joueurs il ne peut pas y avoir plus de deux couleurs sur une zone ressource (sauf chasse), dans celui à deux joueurs il ne peut y avoir qu'une seule couleur.

Sur le **champ** et sur le **fabricant d'outil** on ne peut placer chaque fois qu'**un** personnage. La place devant la **hutte** doit être replie par **deux** personnages de la même couleur. Dans le jeu à deux et à trois seules deux des trois zones villages (hutte, champ, fabricant d'outil) peuvent être occupées.

Chaque **carte civilisation** et chaque **carte bâtiment** ne peuvent être utilisées que par **un** seul personnage.

Phase 2 : faire travailler les personnages

Après que tous les personnages aient été posés, le premier joueur réalise les actions de ses personnages. Pour cela il suffit de cliquer sur le (groupe de) personnage(s) souhaité. L'ordre de réalisation des actions est au libre choix du joueur.



Champ : le marqueur de nourriture est augmenté de 1 (voir phase 3)



Fabricant d'outil : le joueur reçoit un outil. Les trois premières fois le joueur reçoit un outil de valeur 1. De la quatrième à la sixième fois il change un outil de valeur 1 en valeur 2, puis de 2 en 3 et enfin les 3 en 4. Un joueur peut donc posséder au maximum 3 outils de valeur 4 (exception : outil supplémentaire par carte civilisation). Les outils sont utilisés pour la récupération efficace des ressources.



Hutte : les deux personnes dans la hutte s'occupent de la progéniture : le joueur aura lors du prochain tour un personnage de plus à sa disposition. Un joueur ne peut disposer au maximum que de **dix** personnages.



Sur toutes les cases ressources, on lance autant de dés que de personnages de sa couleur sur la case. La somme des valeurs est divisée par la valeur de la ressource correspondante : nourriture (2), bois (3), argile (4), pierre (5), or (6). Si par exemple Rouge obtient 13 avec ces trois dés, il reçoit pour cela $13/4=3$ argile.



Si le joueur est déjà en possession d'outils, il peut les utiliser pour obtenir un meilleur rendement. Il peut utiliser autant de tuiles outil qu'il veut pour augmenter la somme correspondante. Chaque tuile est utilisée dans sa totalité et ne peut plus être utilisée une nouvelle fois dans le même tour.

Ici dans l'exemple Rouge a déjà utilisé un de ses outils de valeur 2. Mais Rouge peut maintenant augmenter son 13 en 16 avec ses outils restants et il obtiendrait alors quatre argiles au lieu de trois. Pour cela il lui suffit de choisir les deux outils et de cliquer sur OK. S'il ne veut pas utiliser d'outil, il clique sur OK sans avoir sélectionné au préalable d'outil. La combinaison de nombre en dessous donne la valeur des dés et la valeur de la ressource. Le grand nombre sur la ressource indique la quantité de ressources que l'on recevrait actuellement et le petit la quantité restante.



Au début, toutes les cartes bâtiment sont réparties en quatre piles de sept cartes. Il y a à chaque fois autant de piles que de joueurs. Sur le bord inférieur des cartes est toujours indiqué ce qui est nécessaire pour construire le bâtiment. En haut à gauche se trouve le nombre de points que la construction de ce bâtiment donne. Le nombre en haut à droite indique le nombre de cartes restantes dans la pile. Les cartes bâtiment sont décrites en détail dans [l'annexe](#).



Lorsque l'on a placé un personnage sur une carte bâtiment, on peut construire ce bâtiment du moment que l'on peut fournir la quantité de ressources nécessaires.

Pour cela il suffit de choisir les ressources indiquées et valider son choix par OK. Si l'on a par erreur cliqué sur trop ou sur une mauvaise ressource, on peut les enlever en re cliquant dessus. Si l'on ne souhaite pas construire le bâtiment, il ne faut pas choisir de ressource et cliquer sur la roue de pierre barrée. Si l'on n'a pas assez de ressources, l'action est automatiquement passée.



Dans le jeu, il y a 36 cartes civilisation. Lorsque l'on a sélectionnée une des quatre cartes civilisation exposée, on peut la prendre et conduire l'action en payant les ressources. Le prix de la carte dépend de sa place : la carte la plus à droite coûte une ressource (au choix, mais par nourriture !), la carte à sa gauche coûte deux ressources, la suivante trois et la carte

complètement à gauche coûte quatre ressources. Les cartes civilisation ont deux zones : dans celle du haut est affiché quel avantage cette carte apporte (immédiatement), la zone du bas est importante pour l'évaluation finale (voir évaluation finale et [annexe](#)).

Pour prendre la carte il faut cliquer dans la fenêtre popup le nombre correspondant de ressources et valider par OK. Si l'on ne souhaite pas la carte, il faut cliquer sur la roue de pierre barrée.

A la fin de chaque tour les trous sont remplis, Les cartes restantes sont d'abord décalées vers la droite et ensuite on tire de nouvelles cartes de la pioche.

Phase 3 : nourrir les personnages

Maintenant tous les personnages doivent être nourris. Pour cela le nombre de l'indicateur de nourriture est ajouté au nombre de nourriture disponible. Ensuite on soustrait à ce nombre le nombre de personnages. S'il n'y a pas assez de nourriture pour tout le monde, on commence par utiliser toute la réserve. Ensuite le joueur a la possibilité de remplacer la nourriture manquante par des ressources. Pour cela il doit cliquer dans la fenêtre sur le nombre de ressources correspondant et valider par OK. Chaque ressource compte comme une nourriture quelle que soit sa valeur ! Si l'on n'a pas de ressources ou que l'on ne veut pas l'utiliser, le compteur de point est diminué de **dix** points. Le compteur de points peut ainsi passer négatif.

Ensuite le premier joueur change et un nouveau tour commence à la phase 1.

Fin de la partie

Le jeu se termine soit lorsqu'une des piles de bâtiment est vide (le tour courant est encore terminé) ou lorsqu'à la fin du tour on ne peut plus compléter à 4 les cartes civilisation. L'évaluation finale a alors lieu.

Score final

Les [cartes civilisation](#) sont ensuite évaluées. Les différentes cartes civilisation "vertes" avec des symboles de cultures sont multipliées entre elles. Si l'on a ainsi rassemblé cinq cartes cultures différentes, on reçoit pour cela $5 \times 5 = 25$ points. Une carte culture en double rapporte 1x1 point, deux cartes en double 2x2 pts, etc.

Pour les cartes civilisation marron le nombre de personnages est multiplié par la valeur qui correspond :

- le nombre de paysans est multiplié par le nombre de la piste de nourriture
- le nombre de fabricants d'outils est multiplié par la valeur totale des outils
- le nombre de constructeurs de maison est multiplié par le nombre de bâtiments construits
- Le nombre de chamans est multiplié par le nombre de personnages

De plus **chaque ressource** qu'un joueur possède lui rapporte **un point**.

Celui qui a alors le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité la somme des ressources nourriture, des outils et des personnages permet de départager.

Endwertung		
Testi	Nessi	Ungeheuer
4	26	40
 ×  $2 \times 6 = 12$	 ×  $3 \times 5 = 15$	 ×  $1 \times 6 = 6$
 ×  $2 \times 7 = 14$	 ×  $0 \times 7 = 0$	 ×  $5 \times 7 = 35$
 ×  $4 \times 4 = 16$	 ×  $0 \times 5 = 0$	 ×  $5 \times 5 = 25$
 ×  $3 \times 5 = 15$	 ×  $3 \times 7 = 21$	 ×  $2 \times 4 = 8$

Si l'on prend comme **exemple de calcul** les cartes civilisation d'Ungeheuer :

Six symboles culture différents (astronomie, poterie, transport, médecine, musique, tissage) rapportent $6 \times 6 = 36$ points. La poterie et la filature sont en double donc rapportent $2 \times 2 = 4$ points, ce qui donne au total 40 points.

A droite on a un paysan qui est multiplié par le nombre de nourriture ($1 \times 6 = 6$). En dessous les cinq chamans sont multipliés par le nombre de personnages (7) ($5 \times 7 = 35$).

Suivent ensuite les cinq constructeurs de maisons avec cinq bâtiments construits ($5 \times 5 = 25$), ainsi que deux fabricants d'outils avec quatre outils ($2 \times 4 = 8$).