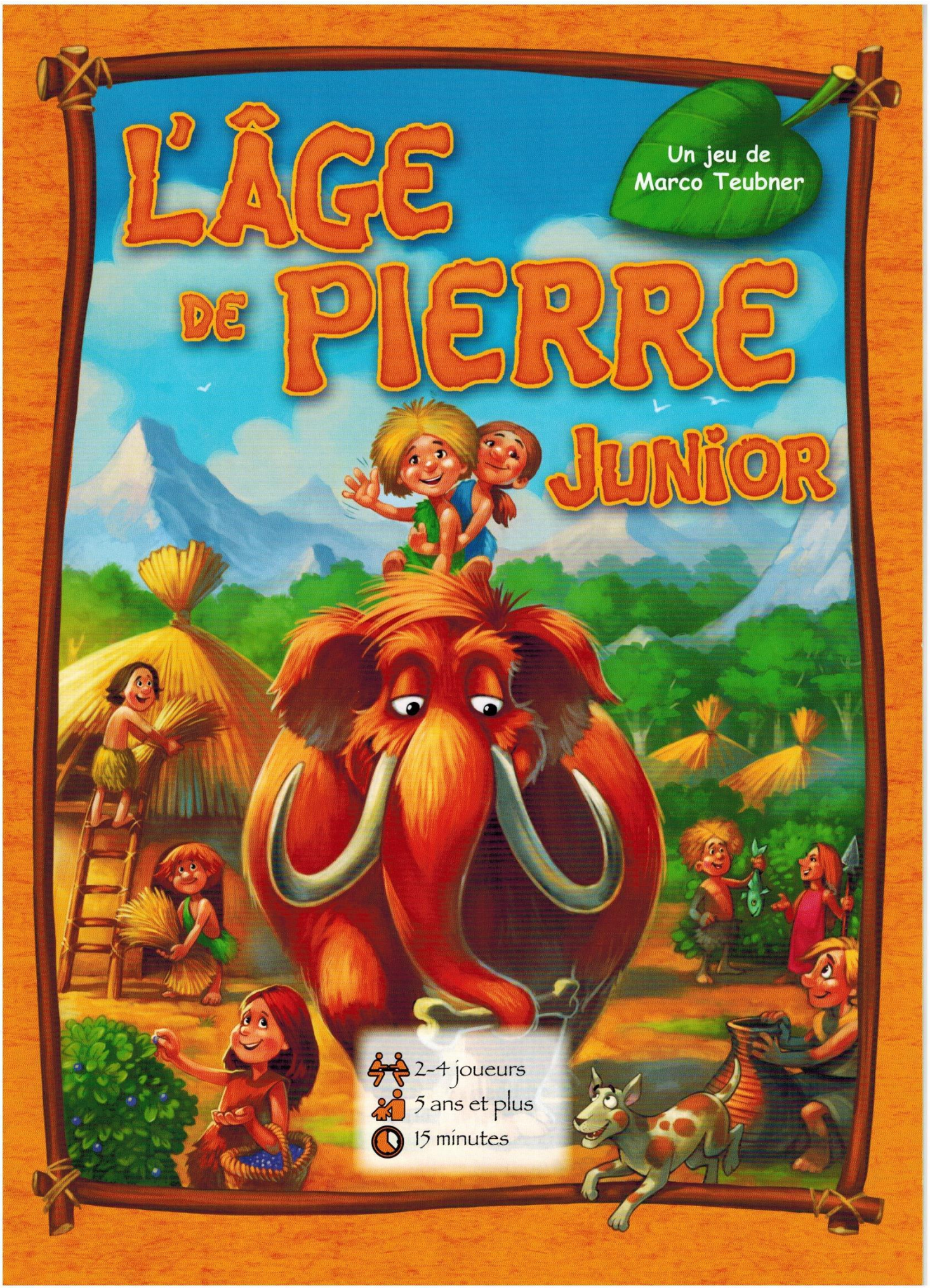
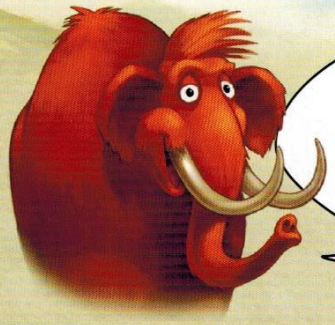
L'ÂGE DE PIERRE

JUNIOR

Un jeu de
Marco Teubner



2-4 joueurs
5 ans et plus
15 minutes



Bonjour,
Mon nom est Martin et je suis un mammouth ! Je suis ici pour vous aider à apprendre les règles du jeu.

Avant de commencer la partie, découvrons ensemble cette époque avec Jono et Jada.

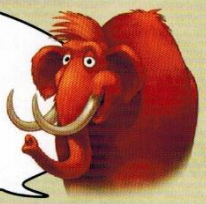
Jono et Jada, les enfants de l'Âge de pierre

Il y a 10 000 ans, durant l'Âge de pierre, les gens vivaient d'une manière très différente d'aujourd'hui. Ils construisaient des huttes et ils vivaient de la chasse ou de la cueillette de baies et de champignons. Ils vivaient au rythme de la nature. À la nuit tombée, ils se réunissaient autour d'un feu de camp pour s'éclairer et se réchauffer.



À cette époque vivait un petit garçon nommé Jono. Il avait les cheveux blonds en bataille. C'était un garçon assez costaud pour son âge. Jono avait une sœur ainée nommée Jada. Elle avait le même nez rond que son frère. Ils étaient inséparables.

Regardez le plateau. Voyez-vous Jono et Jada ? Vous pouvez les suivre tout au long de leur promenade.





Leur meilleur ami était un chien-loup nommé Cailloux. Jono et Jada l'avaient trouvé alors qu'il n'était qu'un chiot, errant devant la tanière d'un ours noir. Craignant que l'ours ne le découvre, ils l'avaient recueilli et élevé. Depuis, Cailloux n'a plus jamais quitté leur compagnie.

Durant l'Âge de pierre, la vie n'était pas toujours facile pour les enfants. Ils devaient aider les adultes dans leurs tâches quotidiennes. Ainsi, les enfants n'avaient pas beaucoup de temps pour jouer. D'ailleurs, Jono et Jada aidaient beaucoup leur famille.

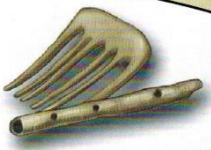




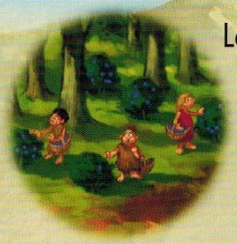
Tout comme les enfants perdent leurs dents de lait, les mammouths changeaient de dents jusqu'à 6 fois durant leur vie ! Parfois, les mammouths perdaient leurs dents en mangeant l'herbe de cette plaine marécageuse et Jono et Jada s'y rendaient pour récupérer ces dents de mammouths.



Les artisans de l'Âge de pierre fabriquaient des outils, des bijoux et même des instruments de musique à partir d'os et de dents.







Les enfants aidaient aussi à la cueillette de baies dans la forêt. Ce travail n'était pas difficile compte tenu de l'abondance de ces fruits. Ces baies étaient si délicieuses que les enfants en mangeaient beaucoup avant de revenir au village. Le soir, leurs mères se demandaient comment ils pouvaient ramener une si petite récolte alors qu'ils partaient si longtemps.



De l'autre côté de la forêt, il y avait une clairière où la terre était glissante et douce. Un jour, Nubu, l'oncle de Jono et Jada, avait découvert que de la terre de ce type avait durci sous un feu. Grâce à ce nouveau savoir, il commença à fabriquer des bols et des assiettes qu'il faisait durcir à l'aide du feu.



Loin dans les montagnes, il y avait beaucoup de pierres très dures et tranchantes. Avec ces pierres, un artisan du village taillait des outils très pratiques tels que des pointes de flèches ou des haches. Jono et Jada devaient faire très attention quand ils devaient transporter ces précieux outils jusqu'à la vallée.



Le chemin qui menait jusqu'à la vallée passait près d'une rivière. Les villageois pêchaient dans la rivière en plongeant des paniers tressés avec des branches. À l'aide de grandes perches, ils y conduisaient les poissons pour les capturer. Jono et Jada prenaient plaisir à les aider. Cailloux adorait sauter dans la rivière pour s'y baigner.



Durant l'Âge de pierre, l'argent n'existait pas. Si les villageois avaient besoin de quelque chose qu'ils ne pouvaient pas fabriquer eux-mêmes, ils devaient faire du troc avec les gens de la vallée voisine. Ils échangeaient alors le fruit de leur labeur avec ces visiteurs. Jono et Jada débordaient de curiosité à la vue de ce que leurs voisins apportaient.

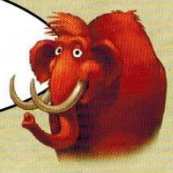


Au coucher du soleil, Jono et Jada revenaient au village, là où il restait encore du travail à faire sur les huttes. La tombée de la nuit marquait la fin d'une journée bien remplie. Tous les villageois se réfugiaient alors près du grand feu de camp pour écouter des histoires des jours passés.



Nous, les mammouths, vivions sur la Terre il y a 10 000 ans lorsque le climat était beaucoup plus froid. À cette époque, notre peau épaisse nous permettait de survivre à la température hivernale.

Alors que le climat se réchauffait, cette protection devenait inutile. Aujourd'hui, vous ne pouvez voir que nos descendants moins poilus, les éléphants.



Dans ce jeu, vous reconstituerez la vie deshabitants de l'Âge de pierre. Vous déplacerez votre figurine dans la vallée afin de récupérer différentes marchandises. Troquez ces marchandises et voyez votre village grandir.

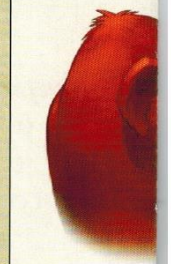
Matériel et mise en place

Matériel

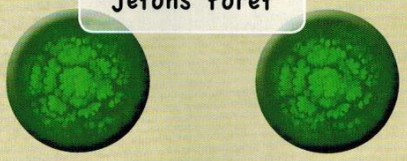
- 1 règle de jeu
- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux Village
- 4 jetons joueur (bleu, jaune, vert et rose)
- 4 figurines (bleu, jaune, vert et rose)
- 20 marchandises (4× baies, poissons, poteries, pointes de flèches et dents)
- 15 tuiles Hutte
- 2 tuiles Chien
- 14 jetons Forêt (6× dés, 1× baie, dent, pointe de flèche, poisson, poterie, lieu de troc, chien et chantier)

1. **Le plateau** est posé au milieu de la table.

2. Cho
dev



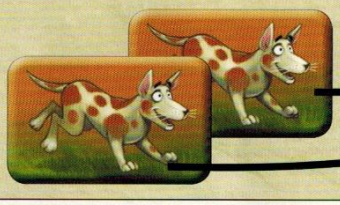
Jetons Forêt



8. Mélangez les **jetons Forêt** et placez-les, face cachée (forêt sur le dessus), tout autour du plateau comme suit : 4 au-dessus du plateau, 4 en dessous, 3 à gauche et 3 à droite.

La partie peut commencer!





7. Placez les **2 tuiles Chien** sur les espaces correspondants du plateau.

6. Mélangez les **tuiles Hutte** face cachée (afin de cacher les marchandises). Formez **3 piles** de **5 huttes** chacune. Placez ces piles sur les 3 espaces réservés à cet effet en bas à gauche du plateau. Retournez la première tuile de chaque pile face visible.



Tuiles Hutte face cachée

que joueur prend le plateau **Village** avec l'icone de mammouth de la couleur de son choix et le place ant lui. Ce plateau permet aux joueurs de cacher leurs marchandises et d'y construire des huttes.



Voici comment assembler les plateaux Village avant votre première partie.



Pliez les extrémités de la pièce de base et insérez ensuite le panneau.



Voici ce à quoi ressemble un plateau Village assemblé.



3. Chaque joueur prend la **figurine** et le **jeton** joueur de sa couleur.

Placez la figurine sur le chantier situé au centre du plateau et le jeton devant vous.

Vous déplacerez votre figurine sur les différents lieux du plateau pour obtenir des marchandises.
Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, replacez dans la boite les figurines et jetons non utilisés.

4. Préparez les **marchandises** à placer sur le plateau.
À 3 ou 4 joueurs, vous aurez besoin de 4 marchandises de chaque sorte (baie, dent, pointe de flèche, poisson et poterie).
À 2 joueurs, vous n'aurez besoin que de 3 marchandises de chaque sorte. Replacez dans la boite les marchandises non utilisés.

Placez **1 marchandise de chaque sorte** sur le **lieu de troc**.

5. Placez les marchandises sur les lieux correspondants du plateau.

Les **baies** sont placés sur la forêt,
les **dents** sur le marécage,
les **pointes de flèche** sur la montagne,
les **poissons** sur la rivière et
les **poteries** sur la glaisière.

Aperçu et but du jeu

Amassez des marchandises différentes et apportez-les au chantier pour construire des huttes .
Le premier joueur construire **3 huttes** remporte la partie.

Tour de jeu

Le joueur le plus jeune commence. L'ordre de jeu se déroule en sens horaire.
À votre tour, effectuez les 3 étapes suivantes :

Retourner un jeton Forêt – Déplacer votre figurine – Effectuer une action

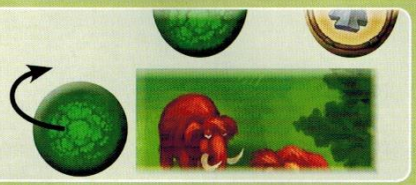
C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche.

Retourner un jeton Forêt

Choisissez **1 jeton Forêt face cachée** et retournez-le. L'illustration présentée sur la face visible détermine ce que vous faites ce tour-ci.



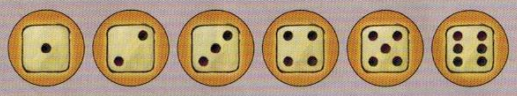
Exemple :
Vous retournez 1 jeton Forêt.



Déplacer votre figurine

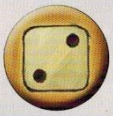
Un dé est illustré sur le jeton Forêt

Si un dé est illustré sur le jeton Forêt :

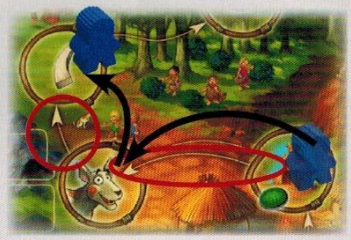


Déplacez votre figurine sur le plateau d'un nombre de lieux égal au nombre de points illustrés sur le dé, tout en suivant la direction indiquée par les flèches.

Exemple :
Un dé à 2 points est illustré sur la jeton Forêt que vous avez retourné.



Puisque votre figurine est sur le chantier, vous la déplacez de 2 lieux en suivant les flèches. Votre figurine est maintenant sur le marécage.



Un symbole est illustré sur le jeton

Si un des symboles suivants est illustré sur le jeton Forêt :



Déplacez votre figurine directement sur le lieu du plateau qui correspond au symbole.

Exemple :
Un symbole de poisson est illustré sur la jeton Forêt que vous avez retourné.



Vous déplacez votre figurine directement sur la rivière.



Effectuer une action

Lorsque vous déplacez votre figurine sur un lieu, vous pouvez y effectuer une action. L'action varie selon le lieu où vous avez terminé votre déplacement.

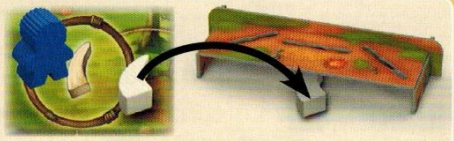
Sur quelle action vous êtes-vous arrêté ?

Baie, **Dent,** **Pointe de flèche,** **Poisson,** **Poterie**

Prenez **1 marchandise** du lieu où vous vous êtes arrêté et placez cette ressource **derrière** votre village. Vous avez le droit de les garder à l'abri du regard des autres joueurs.

Si le lieu où vous vous êtes arrêté est **vide**, alors pas de chance. Vous n'obtenez rien ce tour-ci.

Exemple :
*Vous vous arrêtez sur le **marécage**.*

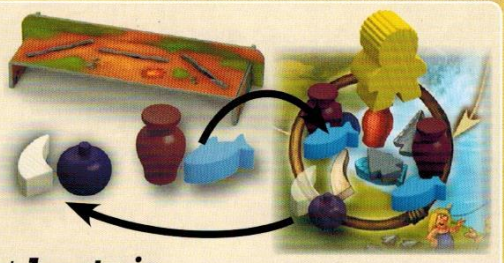


*Prenez **1 dent** et placez-la derrière votre village.*

Le lieu de troc

Troquez autant de **marchandises** que vous voulez depuis votre village avec celles qui se trouvent dans le lieu de troc. **Pour chaque marchandise que vous prenez** du lieu de troc, vous devez la **remplacer par une marchandise** de votre village. Les marchandises que vous prenez sont placées **derrière votre village**, et les marchandises que vous donnez en échange sont placées sur le plateau, **sur le lieu de troc**. Il y aura donc toujours 5 marchandises sur le lieu de troc.

Exemple :
Vous vous arrêtez sur le lieu de troc. Vous décidez d'échanger ***1 poisson*** *et* ***1 poterie*** *depuis votre village contre* ***1 dent*** *et* ***1 baie*** *se trouvant sur le lieu de troc. Vous placez le poisson et la poterie sur le lieu de troc et vous prenez la dent et la baie que vous placez derrière votre village.*



La tanière du chien

Prenez **1 tuile Chien** et placez-la à côté de votre village, à la vue de tous les joueurs. S'il n'y a aucune **tuile Chien** sur le plateau, vous pouvez en **voler** une à un autre joueur. Si les 2 tuiles Chien sont déjà placées à côté du plateau de 2 autres joueurs différents, vous **devez** prendre celle du prochain joueur qui en a une dans l'ordre de jeu. Si les 2 tuiles Chien sont déjà en votre possession, rien ne se passe. Les tuiles Chien vous aideront à construire des huttes (voir « **Le chantier** »).

Exemple :
*Vous vous arrêtez dans la **tanière du chien**. Vous prenez **1 tuile Chien** et vous la placez à côté de votre village.*



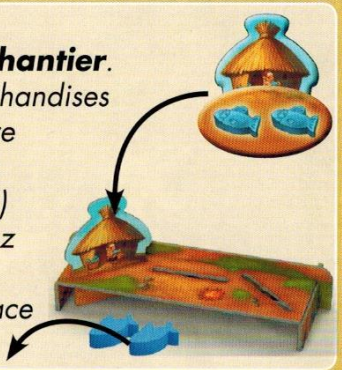
Le chantier – Effectuez les 2 actions suivantes : construire 1 hutte (optionnelle) et retourner tous les jetons Forêt face cachée (obligatoire).

Construire 1 Hutte

Avez-vous toutes les marchandises illustrées sur **une** des tuiles **Hutte face visible** ? Si oui, vous pouvez replacer ces marchandises de votre village sur les lieux correspondants du plateau pour construire cette hutte (les baies sur la forêt, les poissons sur la rivière, etc.).

Ensuite, prenez la tuile Hutte dont vous venez de payer le cout de construction et insérez-la dans

Exemple :
*Vous vous arrêtez sur le **chantier**. Vous avez toutes les marchandises nécessaires pour construire cette hutte. Vous replacez vos 2 poissons ( ) sur le plateau. Vous prenez ensuite la tuile Hutte que vous insérez dans un espace vide de votre village.*



un espace vide de votre village.
Si vous **n'avez pas assez** de marchandises pour construire une de ces huttes, alors vous **ne pouvez pas prendre de hutte** ce tour-ci.

Vous pouvez construire au maximum 1 hutte par tour.



Lorsque vous construisez une hutte, révélez la tuile Hutte suivante de la même pile. Lorsqu'une des piles est vide, la partie se poursuit désormais avec les deux piles restantes.

Utiliser une tuile Chien

Les tuiles Chien sont des **jokers**. Ceci signifie que, lorsque vous construisez une hutte, vous pouvez replacer sur le plateau une tuile Chien que vous possédez afin de payer une marchandise de moins. Ensuite, prenez la hutte que vous venez de payer et insérez-la dans un espace vide de votre village.

Vous pouvez aussi utiliser les 2 tuiles Chien durant la même action de construction.

Exemple :
Vous voulez construire cette hutte, mais il vous manque ***1 dent*** *. Vous payez plutôt avec* ***1 poterie*** *,* ***1 pointe de flèche*** *et* ***1 tuile Chien*** *que vous replacez sur le plateau.*



À l'aide du chien, vous avez construit cette hutte sans payer de dent. Placez cette tuile dans votre Village.

Retourner tous les jetons Forêt face cachée

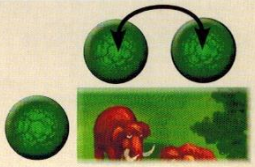
Chaque fois que vous vous arrêtez sur le chantier, vous devez retourner tous les jetons Forêt révélés précédemment pour qu'ils soient tous face cachée. **Ceci est obligatoire**, peu importe si vous avez construit ou non une hutte.

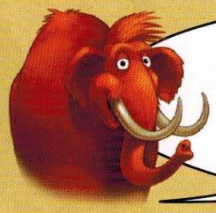
Ensuite, lorsqu'ils sont tous face cachée, vous devez échanger la position de 2 jetons Forêt. Assurez-vous que tous les joueurs voient l'échange.

Exemple :
Retournez tous les jetons Forêt face cachée.



Exemple :
Ensuite, vous changez la position de 2 jetons Forêt.





Fin de la partie

La partie se termine **dès** qu'un joueur construit sa **3e hutte**. Puisque le joueur a complété son village, il remporte la partie. Félicitations !





Marco Teubner dédie ce jeu à son fils, Paul.
L'éditeur et l'auteur tiennent à remercier chaleureusement tous les testeurs pour leur précieuse contribution.

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française :
© 2016 F2Z Entertainment Inc.
Tous droits réservés
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Texte français : Anh Tú Tran