

Michael Tummelhofer

STONE AGE

La Edad de Piedra



DEVIR

Stone

LA EDAD

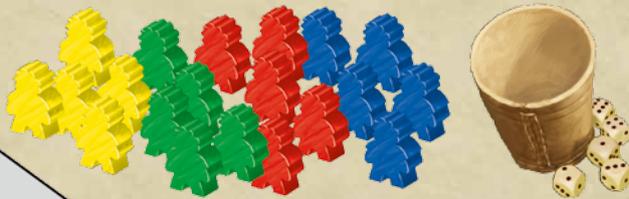
Contenido

- 1 tablero de juego
- 4 tableros de tribu
- 58 fichas de recursos (madera, ladrillos, piedra y oro)
- 40 personas (10 figuras de cada color)
- 8 cubos (2 de cada color)
- 53 fichas circulares (comida)
- 28 losetas (construcciones)
- 18 fichas de herramientas
- 1 indicador de jugador inicial
- 36 cartas de civilización
- 7 dados
- 1 cubilete
- 1 reglamento
- 1 hoja de información

1. El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa.

2. Las fichas de comida se separan por valores y se apilan en la pradera.

13. Elegid al alzar al jugador inicial, que coge el indicador correspondiente y comienza la partida, según se explica en la página 4.



12. El resto de personas (5 de cada color) forman una reserva al lado del tablero, junto con el cubilete y los 7 dados.



11. Cada jugador coge un tablero de tribu y coloca en él 5 personas de su color y 12 puntos de comida. Dicho tablero sirve para mantener ordenados los diferentes componentes, además de proporcionar información acerca del juego y de la puntuación final.



10. Cada jugador elige un color y coloca sus 2 cubos: el primero en la casilla «0» del marcador de comida (esquina inferior izquierda) y el segundo en la casilla «0» del marcador de puntuación (esquina superior izquierda).

Age

DE PIEDRA

De 2 a 4 jugadores
Más de 10 años
60-90 minutos

3. Se colocan los 20 recursos de madera en el bosque.

4. Se colocan los 16 ladrillos en el pozo de arcilla.

5. Se colocan las 12 piedras en la cantera.

6. Se colocan los 10 recursos de oro en el río.

7. Las fichas de herramientas se separan en dos montones (fichas con valores «1-2» y fichas con valores «3-4») y se colocan en las casillas situadas junto al fabricante de herramientas.

9. Las losetas de construcciones se mezclan y se apilan, boca abajo, en cuatro montones de 7 losetas cada uno. En el tablero se colocan tantos de estos montones como jugadores haya en la partida, y las losetas que no se utilicen se devuelven a la caja. Seguidamente, se revela la primera construcción de cada montón.

8. Las cartas de civilización se barajan y se apilan boca abajo, al lado del tablero. Se revelan las 4 cartas superiores (con independencia del número de jugadores) y se colocan en los cuatro espacios de la parte inferior derecha del tablero, de derecha a izquierda.

Un vistazo rápido

Cada era de la civilización nos ha enfrentado a retos diferentes. La Edad de Piedra se caracterizó por la fabricación de útiles de piedra, la manipulación de algunos recursos y la construcción de cabañas sencillas. Con la aparición de la agricultura, durante el Neolítico, al final de la Edad de Piedra, empiezan también la expansión demográfica, los asentamientos y el desarrollo de las civilizaciones. Además, ciertas habilidades tradicionales, como la destreza en la caza, son muy apreciadas y demandadas, aunque solo sea para poder asegurar el crecimiento de la población. El objetivo de los jugadores es afrontar y superar estos desafíos. Para lograrlo existen varias formas, así que cada uno puede intentar hacerlo a su modo. Elige un camino y podrás saber, al final de la partida, si has hecho la mejor elección.

Una ronda de juego

Cada ronda de juego se divide en tres fases, que se ejecutan en el siguiente orden:

1. Los jugadores colocan sus personas en el tablero de juego.
2. Los jugadores realizan las acciones asignadas a sus personas.
3. Los jugadores alimentan a sus tribus.

1. Los jugadores colocan sus personas en el tablero de juego



1 persona en cada puesto

El jugador inicial empieza eligiendo un lugar del tablero y coloca en él una o más personas. Después, en el sentido de las agujas del reloj, el siguiente jugador hace lo mismo (coloca una o más personas en un lugar de su elección). Se continúa así hasta que todos los jugadores hayan colocado todas sus personas en el tablero de juego. La cantidad de puestos  en cada uno de los lugares indica la capacidad máxima, en personas, de dicho lugar.

Ningún jugador puede dejar pasar su turno si todavía le quedan personas por colocar y aún hay puestos disponibles. Un jugador no puede, en la misma ronda, volver a colocar personas en un lugar en el que ya haya colocado personas. Así, por ejemplo, si el jugador **Rojo** ha colocado cuatro personas en el bosque, en la misma ronda no podrá volver a poner más personas allí, aunque haya puestos disponibles.

¿Cuántas personas caben en cada lugar?

Fabricante de herramientas:
1 persona



Fabricante de herramientas

Aquí puede colocarse **solamente 1 persona**.

Ejemplo: el jugador **Azul** coloca una persona en el fabricante de herramientas, por lo que el lugar se considera ocupado.

Cabaña:
2 personas



Cabaña

Aquí pueden colocarse **exactamente, y simultáneamente, 2 personas del mismo jugador**.

Ejemplo: el jugador **Verde** coloca dos personas en la cabaña (debe colocar las dos a la vez), por lo que el lugar queda lleno.

Campo:
1 persona



Campo

Aquí puede colocarse **solamente 1 persona**.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** coloca una persona en el campo, de modo que el lugar queda lleno.

Pradera:
capacidad ilimitada



Pradera

Este es el único lugar del tablero que no tiene puestos, lo que significa que cada jugador puede situar aquí tantas personas como quiera, **pero solamente una vez en cada ronda**.

Lugares de recursos:
hasta 7 personas en cada uno



Bosque, pozo de arcilla, cantera y río

En cada uno de estos lugares puede colocarse **un máximo de 7 personas**.

Ejemplo: en el bosque ya se encuentran cuatro personas del jugador **Rojo**. El jugador **Amarillo** coloca dos personas allí y, luego, el jugador **Azul** coloca una persona más, por lo que ya se ha alcanzado el máximo de siete personas y el sitio queda lleno.



El **pozo de arcilla**, la **cantera** y el **río** funcionan de la misma manera.



Cartas de civilización

En **cada** carta se puede colocar **solamente 1 persona**. Las cartas pueden ocuparse en cualquier orden.

Ejemplo: el jugador **Rojo** coloca una persona en la segunda carta de civilización, ocupándola. Las tres cartas de civilización restantes pueden ser ocupadas por los demás jugadores o por el mismo jugador.

En cada carta:
1 persona



Construcciones

En **cada** construcción se puede colocar **solamente 1 persona**. Las construcciones pueden ocuparse en cualquier orden.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** coloca una persona en la tercera construcción, de modo que dicha construcción ya queda llena. Las tres construcciones restantes pueden ser ocupadas por los demás jugadores o por el mismo jugador.

En cada construcción:
1 persona

En este ejemplo se muestra una parte de la fase de colocación de personas, con el siguiente orden de juego: **Rojo** (jugador inicial), **Azul**, **Verde** y **Amarillo**.



Rojo coloca 1 persona en esta carta.



Azul coloca 5 personas en la pradera.



Verde coloca 2 personas en la cabaña.



Amarillo coloca 1 persona en esta construcción.

En el sentido de las agujas del reloj, por turnos, los jugadores van colocando sus personas.

Los lugares se eligen en cualquier orden.

Dado que la capacidad de cada lugar es diferente, a menudo sucede que algunos jugadores ya no tienen más personas para colocar, mientras que otros todavía disponen de personas para colocar en el tablero. La fase 1 acaba cuando ningún jugador puede colocar más personas, ya sea porque todos hayan colocado a todas sus personas o porque ya no haya más puestos disponibles.

2. Los jugadores realizan las acciones asignadas a sus personas

El jugador inicial comienza la fase 2. En esta fase, cada jugador ejecuta todas las acciones que sus personas distribuidas por el tablero le permiten realizar, antes de pasar el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. El jugador decide en qué orden lleva a cabo las acciones; a medida que las ejecuta, devuelve las personas utilizadas en cada acción a su tablero de tribu, de tal forma que, al terminar su turno, ya no le queden personas en el tablero de juego y todas hayan regresado a su tablero de tribu.



Tablero de tribu

¿Qué acciones realiza un jugador en los diferentes lugares?



Fabricante de herramientas

El jugador **coge 1 herramienta** nueva. Si el jugador no tuviera ninguna, debe coger una herramienta de valor 1 y colocarla (con el número a la vista) en una de las casillas para herramientas de su tablero de tribu.

Fabricante de herramientas:
1 herramienta nueva

Para las siguientes herramientas, el procedimiento es el siguiente:



Cuando el jugador coge la segunda y la tercera herramienta, coloca herramientas de valor «1» en las otras dos casillas de su tablero de tribu.



Cuando coge la cuarta, quinta y sexta herramienta, gira las fichas correspondientes en su tablero de tribu, para que muestren el valor «2».



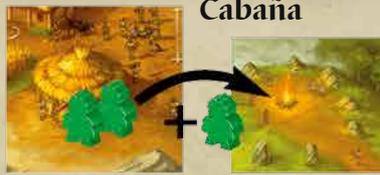
Para la séptima, octava y novena herramienta, el jugador reemplaza las fichas de valor «2» por fichas de valor «3». Por último, cuando el jugador coge las herramientas décima a duodécima, gira las fichas correspondientes en su tablero de tribu, para que muestren el valor «4».

Uso: cada herramienta puede ser utilizada **solo una vez en cada ronda**, para aumentar el resultado de una tirada de dados durante la caza o a la hora de obtener recursos. Un jugador puede añadir a la tirada de los dados el valor de tantas herramientas como quiera. El valor de cada herramienta utilizada debe usarse por completo (no puede reservarse una parte de su valor para utilizarla en una acción posterior). Para indicar que una herramienta ya ha sido utilizada en esta ronda, se gira la ficha 90°.



Cada herramienta solo se puede utilizar una vez en cada ronda.

Cabaña:
1 nueva persona



Cabaña

El jugador **recibe 1 nueva persona** de su color, procedente de la reserva. Acaba de nacer un nuevo miembro de su tribu, así que tendrá una persona adicional para las rondas posteriores.
Ejemplo: el jugador **Verde** había colocado dos personas en la cabaña. Retira las dos personas de la cabaña, coge una persona de la reserva y coloca las tres figuras en su tablero de tribu.

Campo:
aumenta la producción de comida del jugador



Campo

El jugador devuelve la persona a su tablero de tribu y mueve su cubo a la casilla inmediatamente superior del marcador de comida, lo que aumenta la cantidad de comida que el jugador recibe al final de cada ronda.

Pradera: caza
(comida adicional)



Pradera

El jugador **tira los dados** para cazar: el jugador tira un dado por cada persona de su tribu en la pradera. Al resultado, el jugador puede añadir el valor de las herramientas que decida usar. El jugador **divide entre 2** el total obtenido (redondea hacia abajo) para determinar los **puntos de comida** y coge ese valor en fichas de comida.
Ejemplo: el jugador **Azul** tira siete dados y consigue 14 puntos; no usa ninguna herramienta, así que coge 7 puntos de comida (14/2) del tablero.

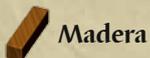


Ejemplo: el jugador **Verde** tira tres dados y consigue 11 puntos, lo que le reportaría 5 puntos de comida. Sin embargo, decide usar una herramienta de valor «1» y aumentar así la tirada hasta los 12 puntos, con lo que consigue 6 puntos de comida (12/2) del tablero. Gira 90° la herramienta que ha usado, para indicar que no puede usarse de nuevo en esta ronda.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** tira dos dados y consigue 4 puntos. Como tiene dos herramientas de valor «1», decide usarlas para aumentar la tirada hasta los 6 puntos y coger 3 puntos de comida (6/2) del tablero.

Con la caza, los jugadores consiguen comida adicional, ya que la producción de comida habitual que se produce en la fase 3, en función del marcador de comida, no suele ser suficiente para alimentar a toda la tribu.

Obtención de recursos:



Madera



Ladrillo



Piedra



Oro



Bosque, pozo de arcilla, cantera y río

En estos cuatro lugares, el jugador **tira los dados** para conseguir madera, ladrillos, piedras u oro. El procedimiento es igual al de la caza: el jugador tira un dado por cada una de sus personas en el lugar y puede añadir al resultado el valor de las herramientas que decida usar. Lo único que cambia es la proporción:

- **Bosque:** se divide la tirada **entre 3** para conseguir **madera**.
- **Pozo de arcilla:** se divide la tirada **entre 4** para obtener **ladrillos**.
- **Cantera:** se divide la tirada **entre 5** para conseguir **piedra**.
- **Río:** se divide la tirada **entre 6** para obtener **oro**.



Ejemplo: el jugador **Verde** tiene dos personas en el río y tira dos dados, que le dan 5 puntos. Como ya usó su herramienta durante la caza, no puede volver a usarla, así que no consigue nada de oro en este turno (5/6 = 0).

Ejemplo: el jugador **Rojo** tira tres dados (tiene tres personas en el río) y consigue 7 puntos. Como tiene tres herramientas de valor «2», decide usarlas todas para añadir 6

puntos a la tirada y llegar a 13. Con ellos, consigue 2 recursos de oro (13/6 = 2).

Los recursos son ilimitados; si se terminan los disponibles, podéis utilizar cualquier otra cosa en su lugar (p. ej. cerillas para la madera). Los recursos os harán falta para adquirir cartas de civilización y para levantar construcciones.



Cartas de civilización:
ingresos inmediatos y puntuación final



Cartas de civilización

Estas cartas proporcionan **ingresos inmediatos** y **puntos de victoria al final de la partida**.

Para adquirir una carta, el jugador paga a la reserva el número de recursos indicado encima de ella. El jugador usa cualquier combinación de recursos (madera, ladrillos, piedra y oro) para el pago, pero lo normal es que use los más baratos (madera y ladrillos). Las cartas no pueden pagarse con comida.

Si el jugador no quiere o no puede pagar los recursos que cuesta la carta, retira su persona y la carta se queda en el espacio del tablero. Los jugadores apilan boca abajo las cartas de civilización que van consiguiendo, en el espacio reservado para estas en su tablero de tribu. Para ver más detalles sobre el uso de las cartas de civilización, consultad la **hoja de información**.



Construcciones

Estas losetas otorgan **puntos de victoria a los jugadores durante la partida.**

El jugador paga los recursos indicados en la loseta y la deposita en su tablero de tribu. Inmediatamente, desplaza su cubo en el marcador de puntuación tantas casillas como puntos otorga dicha construcción. Luego, se revela la siguiente loseta de ese montón.

Ejemplo: el jugador **Amarillo** paga a la reserva dos maderas y un ladrillo de su tablero de tribu; coge la loseta de construcción y la deposita en su tablero de tribu. Actualiza el marcador de puntuación con los 10 puntos que le otorga esa construcción.

Si un jugador no puede o no quiere pagar los recursos que cuesta la construcción, se limita a retirar su persona y deja la loseta de construcción en el tablero de juego.

Hay ocho construcciones en las que el jugador puede decidir los tipos de recursos que gasta, pero en una cantidad determinada. En otras tres construcciones, el jugador decide qué tipo de recursos y cuántos gasta (máximo 7); en estos casos, el jugador calcula el número de puntos de victoria ganados tal como se indica a continuación.



Las diferentes construcciones

Los puntos de victoria que gana el jugador.

Los recursos necesarios para coger la construcción.



El jugador calcula los puntos de victoria en función del valor de los recursos.

El jugador debe pagar exactamente cuatro recursos.

Los cuatro recursos deben ser de dos tipos diferentes.

El jugador decide los dos tipos de recursos que gasta.



El jugador calcula los puntos de victoria en función del valor de los recursos.

El jugador debe pagar al menos un recurso y como máximo siete recursos.

El jugador decide qué tipos de recursos gasta y cuántos de cada uno.



Ejemplo: el jugador **Azul** paga tres piedras  y una madera  (los cuatro recursos requeridos, de dos tipos). El jugador consigue 18 puntos de victoria: cada piedra da 5 puntos y la madera da 3 puntos.



El jugador deposita la loseta de construcción conseguida en uno de los espacios de su tablero de tribu. Si adquiriera más de cinco construcciones, debería apilarlas en tales espacios.

Construcciones:
puntos de victoria

Construcción con
recursos específicos

Construcción con
recursos a elegir

3. Los jugadores alimentan a sus tribus

Cuando todos los jugadores han retirado todas sus personas del tablero de juego para devolverlas a sus tableros de tribu, es el momento de dar de comer a toda esa gente: cada persona necesita 1 punto de comida.

Primero, cada jugador recibe de la reserva el número de puntos de comida indicado por la posición de su cubo en el marcador de comida. A continuación, cada jugador paga a la reserva 1 punto de comida por cada persona que tenga en su tablero de tribu.

Si un jugador no tuviera suficiente comida para alimentar a su tribu, deberá devolver a la reserva toda la comida que tenga. Seguidamente, el jugador tiene la opción (si quiere y puede hacerlo) de pagar los puntos de comida que le faltan con los recursos de que dispone. Cada recurso sustituye a 1 punto de comida (por suerte, parece que su gente se contenta con este cambio...). Si el jugador no quiere o no puede hacer esto, tendrá que devolver a la reserva toda la comida que tenga y será penalizado con **10 puntos de victoria menos**, y actualizará el marcador inmediatamente.

Cuando todos los jugadores hayan dado de comer a su tribu (o hayan perdido 10 puntos de victoria en caso contrario), la ronda se acaba. El jugador inicial entrega el indicador al jugador que se encuentra situado a su izquierda, para que sea el jugador inicial en la siguiente ronda.



1 persona:
1 comida

Una nueva ronda

Antes de comenzar la nueva ronda, desplazad **hacia la derecha** las cartas de civilización que hayan quedado en el tablero, colocándolas en las casillas vacías. A continuación, llenad **de derecha a izquierda** los espacios que queden vacíos con nuevas cartas de civilización. Seguidamente, colocad todas vuestras fichas de herramienta en su posición normal, para indicar que vuelven a estar disponibles para ser utilizadas. Ahora sí, ya podéis comenzar la siguiente ronda.

Al comenzar
una ronda:
revelad nuevas
cartas de
civilización
y enderezad las
herramientas.



Ejemplo: en la ronda anterior, los jugadores retiraron la segunda y la tercera carta de civilización. La primera carta sigue en su espacio, por lo que los jugadores desplazan la cuarta carta dos espacios hacia la derecha (hasta el espacio vacío correspondiente a la segunda carta) y revelan dos nuevas cartas de civilización, que se colocan en los espacios 3.º y 4.º (en ese orden).

Final de la partida

La partida termina de cualquiera de estas dos formas:

- si no quedan suficientes cartas de civilización para llenar los espacios del tablero al comienzo de una nueva ronda. En este caso, la partida termina inmediatamente, sin empezar la siguiente ronda. Se procede a calcular la puntuación final;
- si se agota al menos uno de los montones de construcciones. En este caso, se termina la ronda actual (incluyendo la fase de alimentación de las tribus) y se calcula la puntuación final.

No quedan cartas de civilización

Se acaba 1 montón de construcciones

Puntuación final y ganador de la partida

Cada jugador puntúa ahora sus cartas de civilización y los recursos. Primero, cada jugador cuenta cuántos *símbolos de cultura diferentes* tiene en sus cartas de civilización **con el fondo de color verde** y gana una cantidad de puntos igual al cuadrado de ese número.

Ejemplo: un jugador tiene cartas de civilización con 5 símbolos de cultura distintos: escritura, medicina, cerámica, arte y música = 25 puntos de victoria (5×5)



Escritura Medicina Cerámica Arte Música = 25 puntos (5×5)

Para puntuar las cartas de civilización **con el fondo de color arena**, se procede como sigue:

Se multiplica el **número de campesinos** que aparece en esas cartas por la posición del cubo del jugador en el **marcador de comida**.



5 campesinos \times una producción de 7 puntos de comida = 35 puntos de victoria



Se multiplica el número de **fabricantes de herramientas** que aparece en esas cartas por el **valor total de las herramientas** del jugador.

3 fabricantes de herramientas \times 7 herramientas = 21 puntos de victoria



Se multiplica el número de **constructores de cabañas** que aparece en esas cartas por el número de **construcciones** del jugador.

7 constructores \times 6 construcciones = 42 puntos de victoria



Se multiplica el número de **brujos** que aparece en esas cartas por el número de **personas** que forman parte de la tribu del jugador.

3 brujos \times 8 personas = 24 puntos de victoria

Además, los jugadores ganan **1 punto de victoria por cada recurso** que tengan en su tablero de tribu.

Los jugadores, en orden, desplazan su cubo en el marcador de puntuación para indicar los puntos que han obtenido.

El jugador que tenga más puntos de victoria será el ganador. En caso de empate, gana el jugador con mayor producción de comida; si persiste el empate, gana aquél que tenga un valor total de herramientas más alto y, en último término, el que tenga más personas en su tribu.

Partidas para 2 o 3 jugadores

Cambios respecto a las reglas anteriores

Cuando en la partida solo participan 2 o 3 jugadores, de estos tres lugares, **fabricante de herramientas, cabaña y campo**, solamente dos pueden ocuparse en una misma ronda; el tercer lugar debe quedar vacío. Naturalmente, el lugar que quede vacío puede variar en cada ronda.

Con 3 jugadores, en cada uno de estos cuatro lugares, **bosque, pozo de arcilla, cantera y río**, solamente 2 jugadores pueden colocar personas en cada ronda.

Con 2 jugadores, en cada uno de estos cuatro lugares, **bosque, pozo de arcilla, cantera y río**, solamente 1 jugador puede colocar personas en cada ronda.

Las demás reglas permanecen invariables.

2-3 jugadores

DEVIR

Traducción al castellano: Francisco Javier Gómez Ufano
Revisión de la 2.ª edición: Marià Pitarque y Marc Figueras
Adaptación gráfica: Ana Lopes
Adaptación gráfica 2.ª edición: Basco



© 2008 Hans im Glück
Verlags-GmbH
Para cualquier comentario,
pregunta o sugerencia, por favor,
escribidnos a devir.es@devir.com

El autor y los editores desean agradecer todas las pruebas y sugerencias realizadas por Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna y Alex Wei y toda la gente que les ayudó, especialmente Dieter Hornung.