

Michael Tummelhofer

L'ÂGE DE PIERRE



Materiel:

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux *Village*
- 68 pièces matières premières (ressources) en bois
- 40 figurines en bois
- 8 marqueurs en bois de 2 tailles différentes
- 53 tuiles *Nourriture*
- 28 tuiles *Bâtiment*
- 18 tuiles *Outil*
- 1 figurine premier joueur
- 36 cartes *Civilisation*
- 7 dés
- 1 gobelet en cuir
- 1 fiche *Résumé*

13. Le plus jeune joueur prend la figurine premier joueur et le jeu peut maintenant commencer, comme décrit à la page 4.



12. Les figurines restantes (5 par couleur) forment une réserve générale à coté du plateau de jeu. Les 7 dés et le gobelet se retrouvent au même endroit.

Emplacements pour les tuiles *Outil*



Emplacements pour les tuiles *Bâtiment*

Emplacements pour les tuiles *Bâtiment*

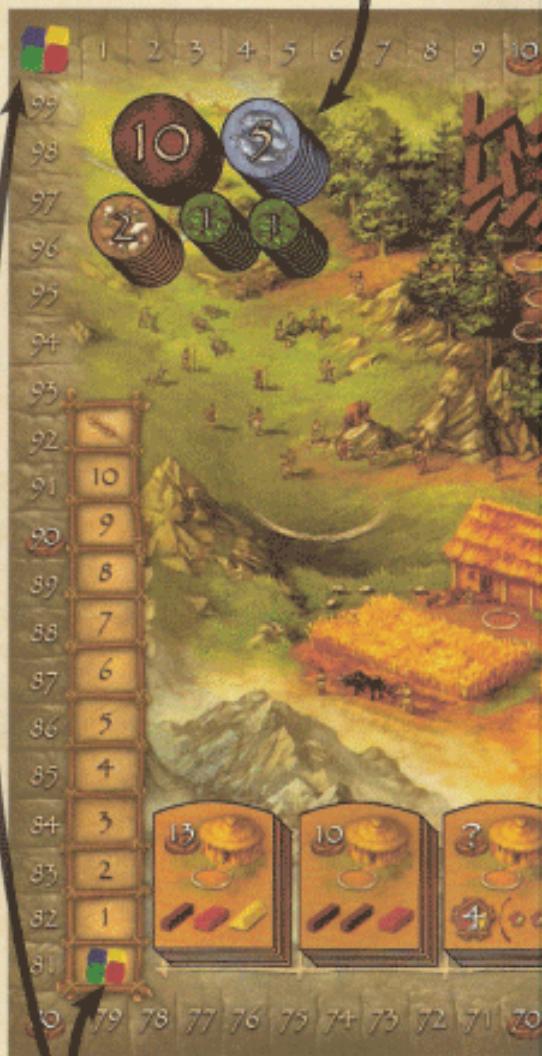
Emplacement pour les cartes *Civilisation* et résumé du décompte final.

Résumé des revenus et valeur des ressources.

11. Chaque joueur prend un plateau *Village* (où il va développer sa section du village). Il y pose 5 figurines de sa couleur et des jetons *Nourriture* d'une valeur de 12 (un 2 et un 10). Le plateau *Village* permet aux joueurs de placer le matériel dont ils disposent et présente un résumé pour le déroulement du jeu et le décompte final.

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

2. Les tuiles *Nourriture* sont triées par valeur et posées en pile sur la zone de chasse.



10. Chaque joueur choisit une couleur et pose son petit marqueur sur la case 0 de la piste agriculture (en bas à gauche) et l'autre (le plus gros) sur la case 0 de la piste de score (en haut à gauche).



3. Les 28 ressources *Bois* sont posées sur la forêt.

4. Les 18 ressources *Argile* sont posées sur la glacière.

5. Les 12 ressources *Pierre* sont posées sur la carrière.

6. Les 10 ressources *Or* sont posées sur la rivière.

7. Les tuiles *Outil* sont triées par valeur $1/2$ et $3/4$ et posées sur les cases du village.

9. Les tuiles *Bâtiment* sont mélangées et on forme 4 piles de 7 bâtiments. À 4 joueurs, les 4 piles sont posées sur le plateau. À 3 joueurs, on écarte, sans la regarder, l'une des piles que l'on remet dans la boîte et à 2 joueurs, on écarte 2 piles. On retourne ensuite la première tuile de chacune des piles.

8. Les cartes *Civilisation* sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau de jeu. Les 4 premières cartes (quel que soit le nombre de joueurs) sont retournées et posées sur les 4 cases en commençant par la droite.

APERÇU DU JEU

Le premier joueur pose une ou plusieurs de ses figurines sur un lieu de son choix. Ensuite, le joueur à sa gauche fait de même et on continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé toutes leurs figurines sur le plateau. Puis on recommence avec le premier joueur. Il va de lieu en lieu, là où se trouvent ses figurines et réalise les actions correspondantes. Cela représente son tour de jeu. Lorsqu'il a terminé, le joueur à sa gauche fait la même chose et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur tour. Ensuite, la figurine premier joueur est passée au voisin de gauche et on effectue ainsi plusieurs tours de jeu jusqu'à la fin de la partie. Le détail des différentes étapes et actions suit.

LES TOURS

Chaque tour est divisé en 3 phases qui doivent toujours être jouées dans l'ordre suivant :

1. Chacun leur tour, les joueurs posent leurs figurines sur le plateau de jeu.
2. Les joueurs réalisent les actions avec leurs figurines.
3. Les joueurs nourrissent leurs personnages représentés par les figurines.

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

Le premier joueur commence et doit poser une ou plusieurs de ses figurines sur l'un des lieux de son choix. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui doit lui aussi poser une ou plusieurs figurines sur un lieu de son choix. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé toutes leurs figurines sur le plateau. Le nombre de cercles indique combien de figurines peuvent se trouver sur un même lieu avant qu'il ne soit complet. Il est interdit de passer lorsqu'il est encore possible de poser une figurine. Il n'est pas possible de rajouter des figurines dans une section où l'on a déjà posé des figurines. Par exemple, si Rouge a posé 4 figurines dans la forêt, il ne pourra pas, dans le même tour, rajouter d'autres figurines dans la forêt même si celle-ci n'est pas complète.



Sur chaque cercle,
on peut poser une
figurine

1 figurine



Fabricant d'outils :

Ici, il ne peut y avoir qu'une seule figurine.

Exemple : Bleu pose l'une de ses figurines chez le fabricant d'outils, la seule place est maintenant occupée.

2 figurines



Hutte :

Ici, il ne peut y avoir que 2 figurines du même joueur.

Exemple : Vert pose 2 figurines sur la hutte (lorsqu'il choisit la hutte, il doit poser 2 figurines dessus). La hutte est complète.

1 figurine

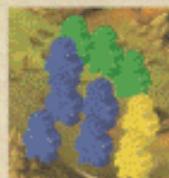


Champ :

Ici, il ne peut y avoir qu'une seule figurine.

Exemple : Jaune pose l'une de ses figurines sur le champ, la seule place est maintenant occupée.

Illimité



Chasse :

C'est le seul lieu où il n'y a aucun cercle. Chaque joueur peut y poser autant de figurines qu'il le souhaite.

Jusqu'à
7 figurines



Forêt, glacière, carrière et rivière :

Ici, il ne peut y avoir que 7 figurines en tout.

Exemple : Dans la forêt, il y a déjà 4 figurines de Rouge, Jaune y pose ensuite 2 figurines. Il y a maintenant 6 figurines sur la forêt. Bleu y pose une figurine. Les 7 places sont maintenant occupées et il n'est plus possible de rajouter de figurines dans la forêt durant ce tour.



Les mêmes règles s'appliquent pour la glacière, la carrière et la rivière.



Cartes Civilisation :

Sur chaque carte, il ne peut y avoir **qu'une seule figurine**. Les cartes peuvent être occupées dans n'importe quel ordre.

Exemple : Rouge pose 1 figurine sur la 2^e carte Civilisation. Elle est maintenant complète. Les 3 cartes Civilisation restantes peuvent être occupées par d'autres joueurs ou par le même joueur.



Tuiles Bâtiment :

Sur chaque bâtiment, il ne peut y avoir **qu'une seule figurine**.

Les bâtiments peuvent être occupés dans n'importe quel ordre.

Exemple : Jaune pose 1 figurine sur le 3^e bâtiment. Il est maintenant complet. Les 3 bâtiments restants peuvent être occupés par d'autres joueurs ou par le même joueur.

1 figurine par carte

1 figurine par bâtiment

Exemple de "tour de pose" dans l'ordre suivant : **Rouge** (premier joueur), **Bleu**, **Vert**, **Jaune**.



Rouge pose 1 figurine sur cette carte.



Bleu pose 5 figurines sur la zone de chasse.



Vert pose 2 figurines sur la hutte.



Jaune pose 1 figurine sur ce bâtiment.

Comme il est possible de poser plusieurs figurines en même temps sur un même lieu, il arrive fréquemment que des joueurs n'aient plus de figurines sur leur plateau Village alors que d'autres en ont encore à poser.

Lorsque plus aucun joueur ne peut poser de figurine (parce qu'ils les ont toutes posées ou parce qu'ils ne peuvent plus se placer sur les lieux), la 2^e phase commence.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre

Le choix des lieux se fait dans n'importe quel ordre

2. Les joueurs réalisent les actions avec leurs figurines

Le premier joueur commence. Il effectue les actions de toutes ses figurines. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Le joueur choisit librement l'ordre dans lequel il fait agir ses figurines dans les différents lieux.

Les figurines qui ont agit sont remplacées sur le plateau individuel du joueur. De cette manière, toutes les figurines du joueur seront à nouveau sur son plateau Village à la fin de son tour.



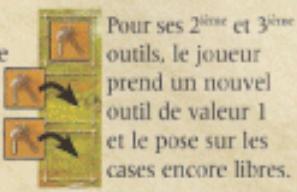
Quelles actions permettent de réaliser les différents lieux ?



Le fabricant d'outils

À cet endroit, le joueur peut récupérer un nouvel outil. S'il n'a pas encore d'outil, il prend une tuile *Outil* de valeur 1 et la pose, avec le chiffre 1 visible, sur un emplacement pour outil de son plateau Village.

Ensuite, on applique les règles suivantes :



Pour ses 2^e et 3^e outils, le joueur prend un nouvel outil de valeur 1 et le pose sur les cases encore libres.



Pour son 4^e outil, il retourne un outil de valeur 1 sur sa face 2.



À partir du 7^e outil, les outils de valeur 2 sont remplacés par des outils de valeur 3. À partir du 10^e outil, on retourne ces outils sur la face 4.

1 nouvelle tuile Outil

Remarque : Chaque tuile *Outil* ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour lors d'un jet de dé pour la chasse ou la récupération de ressource. Une tuile *Outil* doit être utilisée en totalité, on ne peut pas garder une partie de la valeur de l'outil pour un jet de dés futur. Un joueur peut aussi employer plusieurs outils pour un même jet de dés. Pour indiquer qu'un outil a été utilisé, on le tourne de 90°.

Chaque tuile Outil ne peut être utilisée qu'une fois par tour

Pour des exemples sur l'utilisation des outils, voir Chasse - jet de dés, page 6.



1 figurine de plus



Hutte :

À cet endroit, le joueur prend une figurine supplémentaire de sa couleur dans la réserve générale. Il a ainsi une figurine supplémentaire à sa disposition pour les tours suivants.

Exemple : Vert a posé 2 figurines sur la hutte. Il reprend les deux figurines qui se trouvent sur la hutte, ainsi qu'une figurine supplémentaire prise dans la réserve générale, et les pose sur son plateau Village.

Augmentation de son niveau d'agriculture



Champ

Le joueur replace sa figurine sur son plateau individuel et déplace son marqueur sur la piste agriculture de 1 case vers le haut. Il augmente ainsi la nourriture qu'il obtient à la fin du tour.

Nourriture supplémentaire grâce à la chasse



Chasse et jet de dés

Le joueur prend 1 dé pour chacune de ses figurines qui se trouve sur la zone de chasse et place ensuite les dés dans le gobelet pour les lancer. Il additionne les valeurs obtenues. Ensuite, il peut utiliser autant d'outils qu'il le souhaite pour modifier la valeur du jet de dés. Il divise la valeur obtenue par 2 (arrondit inférieurement) et le résultat indique le nombre de nourritures gagné.



Exemple : Bleu prend 5 dés et obtient 14. Il n'utilise aucun outil et prend 7 nourritures sur le plateau.

Exemple : Vert lance 3 dés et obtient 11. Il obtiendrait ainsi 5 nourritures. Il décide d'utiliser l'outil de valeur 1 qu'il possède. Son résultat est maintenant 12 et il obtient donc 6 nourritures. Il tourne son outil de 90° et ne pourra plus l'utiliser ce tour-ci.

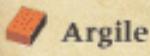
Exemple : Jaune lance 2 dés et obtient 4. Jaune a 2 outils de valeur 1 et les utilise. Il obtient son résultat de 6 et prend 3 nourritures.

La chasse permet de récupérer de la nourriture supplémentaire car la nourriture que l'on obtient grâce à la piste agriculture n'est souvent pas suffisante pour nourrir ses personnages (Nourriture, voir 3^e phase).

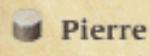
Les matières premières :



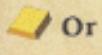
Bois



Argile



Pierre



Or



Forêt, glaïsière, carrière et rivière - jet de dés

À ces endroits, les joueurs récupèrent du bois, de l'argile, de la pierre et de l'or. La récupération des ressources se fait de la même manière que la chasse, mais le résultat obtenu aux dés n'est pas divisé par le même chiffre :

Forêt - on divise le résultat par 3 pour le Bois récupéré.

Glaïsière - on divise le résultat par 4 pour l'Argile récupérée.

Carrière - on divise le résultat par 5 pour la Pierre récupérée.

Rivière - on divise le résultat par 6 pour l'Or récupéré.



Exemple : Vert lance 2 dés pour les deux figurines qu'il a posé sur la rivière et obtient un résultat de 5. Il a déjà utilisé son outil pour la chasse et ne peut donc pas le réutiliser. Comme il n'a pas au moins 6, il ne gagne rien.

Exemple : Rouge lance 3 dés pour ses 3 figurines et obtient 7. Il possède 3 outils de niveau 2 qu'il utilise pour augmenter le résultat à 13. Il récupère donc 2 ors.



Les joueurs ont besoin de ressources pour acquérir des cartes Civilisation et pour construire des bâtiments. Les ressources ne sont pas en nombre limité. Au besoin, utilisez d'autres pièces.

Acquisition des cartes Civilisation



Cartes Civilisation

Le joueur prend la carte et paie le nombre de matières premières indiqué au-dessus de celle-ci. Les ressources sont replacées dans leur réserve respective. Le joueur choisit le ou les types de ressources qu'il donne pour acquérir la carte (en général du bois ou de l'argile : on ne peut pas utiliser de nourriture). Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas payer les ressources, il reprend sa figurine et laisse la carte à sa place. Chaque joueur empile ses cartes face cachée sur la case correspondante de son plateau Village. Les cartes « Outil à usage unique » doivent être placées à côté du plateau face visible jusqu'à ce qu'elles soient utilisées. Un joueur peut consulter ses propres cartes à tout moment. Toutes les cartes sont décris en détail sur la fiche Résumé des cartes Civilisation.

Pour savoir ce qu'elle donne, voir la fiche Résumé des cartes Civilisation

Acquisition des bâtiments



Tuiles Bâtiment

Le joueur prend le bâtiment et paye le nombre de matières premières indiqué sur le bâtiment. Ces matières premières sont remplacées dans la réserve. Ensuite, il déplace immédiatement son marqueur sur la piste de score du nombre de cases indiqué sur le bâtiment. Pour finir, il retourne le bâtiment suivant de cette pile.

Exemple : Jaune donne 2 bois et 1 argile qu'il replace dans la réserve. Il pose le bâtiment sur son plateau Village et gagne 10 points en avançant sur la piste de score.

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas payer les ressources, il récupère sa figurine et laisse le bâtiment en place. Il y a 8 bâtiments pour lesquels on peut choisir le type de matières premières qu'on utilise, mais pas le nombre. Il y a 3 bâtiments pour lesquels le nombre (max. 7) et le type de matière première sont déterminés par le joueur. Si le joueur prend un tel bâtiment, il doit lui-même compter combien de points il obtient et avancer son marqueur du bon nombre de case sur la piste de score. Mais n'ayez aucune crainte, le décompte est très simple.

Les différents bâtiments



Les points que le joueur reçoit.

Les ressources que le joueur doit payer.



Les points gagnés dépendent de la valeur des matières premières employées.

Il faut payer exactement 4 matières premières.

Les 4 matières premières doivent être de 2 types différents. Le joueur choisit de quel type elles seront.



Les points gagnés dépendent de la valeur des matières premières employées.

Il faut payer au moins une matière première et au plus 7.

Le nombre de matières premières différentes à payer est choisi par le joueur.



Exemple : Bleu paye avec les matières premières suivantes : 3 pierres et 1 bois (donc, en tout, 4 ressources de 2 types différents). La valeur des ressources lui rapportent 18 points.

Chacune des 3 pierres rapporte 5 points, le bois rapporte 3.

Le joueur pose le bâtiment acquis sur l'une des cases correspondantes de son plateau Village. Si un joueur achète plus de 5 bâtiments, il les empile sur ces cases.

Bâtiment avec ressources imposées

Bâtiment avec ressources au choix du joueur



1 figurine – 1 nourriture

3. Les joueurs nourrissent leurs personnages (figurines)

Lorsque tous les joueurs ont récupéré leurs figurines sur leur plateau Village, ces dernières ont besoin de manger. Chaque personnage doit recevoir une nourriture.

Premièrement, chaque joueur prend dans la réserve, une valeur de jetons Nourriture égale à la valeur de son marqueur sur la piste agriculture. Ensuite, chaque joueur doit payer à la réserve 1 nourriture pour chacune de ses figurines sur son plateau Village. Il conserve les jetons excédentaires pour les tours suivants.

Si un Joueur n'a pas suffisamment de nourriture pour alimenter ses personnages : Il doit d'abord se servir de toute la nourriture qu'il possède. Ensuite il peut, s'il le souhaite (et s'il le peut), payer le reste avec des matières premières de son choix. Ses figurines sont alors rassasiées (on admet qu'elles échangent ces ressources contre de la nourriture). Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas faire cela, il perd immédiatement **10 points de victoire** (un joueur peut se retrouver avec des points négatifs). Dans tous les cas, il doit rendre toute sa nourriture !

Lorsque tous les joueurs se sont occupés d'alimenter leurs personnages, le tour est terminé. Le premier joueur passe la figurine premier joueur à son voisin de gauche.

Nouveau tour

Lors du nouveau tour, on décale d'abord les cartes Civilisation restantes sur les cases libres, vers la droite. Les emplacements maintenant libérés sont remplis avec des nouvelles cartes de la pioche.

Au début d'un nouveau tour :

Piocher des cartes et redresser les outils



Ensuite, les joueurs redressent les outils qu'ils ont utilisés et un nouveau tour commence avec la 1^{ère} phase.

Exemple : Lors du dernier tour, la 2^{ème} et la 3^{ème} carte Civilisation ont été prises. La 1^{ère} carte reste à sa place et la 4^{ème} est déplacée vers la droite. Sur les deux emplacements vides, on pose deux nouvelles cartes de la pioche.

FIN DU JEU

La partie se termine si l'une de ces 2 conditions se présente :

- Soit il n'y a pas assez de cartes *Civilisation* dans la pioche pour qu'il y ait 4 cartes face visible au début du tour.
- Soit au moins l'une des piles de tuiles *Bâtiment* est vide. Dans le premier cas, la partie prend fin immédiatement, on ne commence pas le nouveau tour. Dans le 2^{ème} cas, le tour en cours est joué jusqu'à la fin, c'est-à-dire que les personnages doivent aussi être nourris. Ensuite, on procède au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL ET VAINQUEUR

Pour cette phase, prenez la fiche résumé des cartes *Civilisation*.

Chaque joueur procède maintenant de la manière suivante :

Les cartes *Civilisation* différentes avec un fond vert sont multipliées par elle-même.

Exemple : un joueur a 5 cartes *Civilisation* différentes



= 25 points (5x5)

Écriture Médecine Poterie Art Musique

De plus, il a une autre Poterie : 1 point

Les cartes avec un fond couleur sable sont décomptées de la manière suivante :



Le nombre de paysans et multiplié par la position de votre marqueur sur la piste agriculture.
5 paysans x 7 sur la piste agriculture = 35 points.



Le nombre de fabricants d'outils est multiplié par la valeur totale des tuiles Outil :

3 fabricants d'outils x 7 valeur des tuiles Outil = 21 points.



Le nombre de constructeurs de maisons est multiplié par le nombre de tuiles Bâtiment.
7 constructeurs x 6 tuiles Bâtiment = 42 points.



Le nombre de chamanes est multiplié par le nombre de figurines.

3 chamanes x 8 figurines = 24 points.

Chaque matière première que le joueur possède encore lui rapporte 1 point.

Tous les points marqués sont immédiatement indiqués sur la piste de score.

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, la somme de la valeur atteinte sur la piste agriculture, la valeur des outils et finalement le nombre de figurines départage les joueurs ex-aequo.

MODIFICATIONS À 2 ET 3 JOUEURS

- À 2 et à 3 joueurs, seuls 2 de ces lieux peuvent être occupés: fabricants d'outils, hutte et champ. Le 3^{ème} lieu restera donc inoccupé. Il peut évidemment s'agir d'un lieu différent à chaque tour.
- À 3 joueurs : Il ne peut y avoir que les figurines de 2 joueurs différents sur les lieux suivants: forêt, glaïrière, carrière et rivière.
- À 2 joueurs : Il ne peut y avoir que les figurines d'un seul joueur sur les lieux suivants: forêt, glaïrière, carrière et rivière.
- Les autres règles restent inchangées.

LES CARTES CIVILISATION

Toutes les cartes acquises par un joueur sont conservées sur son plateau Village jusqu'à la fin de la partie.



Toutes les cartes sont divisées en 2 parties

Cette partie indique ce que le joueur reçoit immédiatement ou au cours de la partie.

Cette partie sert pour le décompte final.

Partie inférieure

La couleur du fond de la partie inférieure de la carte est soit vert, soit sable.

Fond vert



16 cartes avec un fond vert, dont 8 différentes



Médecine



Art



Écriture



Poterie



Cadran solaire



Transport



Musique



Tissage

Lors du décompte final, le joueur compte les cartes différentes qu'il possède et multiplie ce chiffre par lui-même.

Exemple : Un joueur a 5 cartes Civilisation différentes (Écriture, Médecine, Poterie, Art, Musique), il gagne 25 points (5×5). De plus, il a une poterie supplémentaire +1 point = 26 points.



Écriture



Médecine



Poterie



Art



Musique



Fond couleur sable : voir « Décompte final » à la page 8 de la règle.

Partie supérieure

Tout ce qui est indiqué dans la partie supérieure est gagné immédiatement ou au cours de la partie par le joueur.

Les cartes suivantes s'appliquent immédiatement :



Jet de dés (10 cartes)

Le joueur qui acquiert cette carte lance immédiatement autant de dés qu'il y a de joueurs dans la partie. Ensuite, il pose les dés sur la carte. Chaque joueur reçoit quelque chose et le joueur qui a pris la carte choisit en premier. Il prend un dé et récupère ce qui correspond. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue jusqu'à ce que chaque joueur ait récupéré quelque chose.

Exemple : Rouge a récupéré cette carte et a obtenu 2, 2, 5 et 6. Il a le premier choix et décide de prendre une tuile Outil supplémentaire. Il retire le dé de valeur 5. Bleu choisit ensuite d'avancer son marqueur d'une case sur la piste agriculture et retire le dé de valeur 6. Vert et Jaune prennent chacun 1 Argile.



Nourriture (7 cartes)

Le joueur prend le quantité de jetons Nourriture indiquée.

Exemple : Le joueur qui obtient cette carte reçoit une valeur de 4 nourritures.



Ressource (5 cartes)

Le joueur prend les ressources indiquées sur la carte.

Exemple : Le joueur qui obtient cette carte reçoit 1 Or.



Ressource avec jet de dés (3 cartes)

Le joueur lance 2 dés et reçoit les ressources en fonction du résultat, comme s'il était sur l'espace respectif du plateau. Il peut employer des outils non utilisés pour améliorer son jet.
Exemple: Le joueur qui reçoit cette carte lance deux dés et obtient 1 Bois pour chaque multiple de trois.



Point de victoire (3 cartes)

Le joueur avance son marqueur sur la piste de score du nombre de points indiqué.
Exemple : Le joueur qui reçoit cette carte avance de 3 cases sur la piste de score.



Nouvelle tuile Outil (1 carte)

Le joueur reçoit une nouvelle tuile *Outil* (comme s'il effectuait l'action du fabricant d'outils).



Agriculture (2 cartes)

Le joueur avance son marqueur d'une case sur la piste agriculture.



Carte Civilisation pour le décompte final (1 carte)

Le joueur prend la carte *Civilisation* du dessus de la pioche. Il la regarde et la pose sur ses autres cartes *Civilisation*. Cette carte ne sert qu'au décompte final; la partie supérieure n'a pas d'effet.

Les cartes suivantes peuvent être **utilisées plus tard au cours du de la partie** (dans le même tour ou plus tard) :



Outil à usage unique (3 cartes)

Le joueur pose la carte face visible à côté de son plateau *Village*. Il peut utiliser cet outil une fois lors d'un jet de dé éventuel (en plus de ses autres outils s'il le souhaite). Lorsqu'il l'a utilisée, il pose la carte face cachée sur les autres cartes qu'il possède déjà.

Exemple: Le joueur qui reçoit cette carte a un outil de valeur 4 qu'il pourra utiliser une seule fois dans la partie.



2 Ressources au choix (1 carte)

Le joueur peut, immédiatement ou plus tard (dans ce cas, il pose la carte face visible à côté de son plateau individuel) prendre 2 ressources de son choix (identiques ou différentes) de la réserve. Lorsqu'il a pris les ressources, il pose la carte sur celles qu'il a déjà.

Petits conseils

- Ne négligez pas les cartes *Civilisation*. Bien qu'elles ne rapportent pas de points immédiatement, elles peuvent rapporter énormément à la fin de la partie.
- Une figurine de plus, une progression sur la piste agriculture ainsi qu'une tuile *Outil* sont tous très intéressantes puisqu'elles servent jusqu'à la fin de la partie. Toutefois, une carte qui ne coûte qu'une ressource est une très bonne acquisition.
- Les cartes *Civilisation* ont un effet sur le décompte final. Celles que vous choisissez déterminent et sont déterminées par votre stratégie. Par exemple, si vous avez beaucoup de figurines, vous aurez besoin de beaucoup de nourriture. Vous recherchez donc les cartes donnant de la nourriture et de l'avancement sur la piste agriculture. Les cartes avec les chamanes vous seront aussi nécessaires car elles devraient vous donner beaucoup de points. Évidemment, plusieurs autres stratégies sont aussi possibles.
- N'ayez pas peur de bloquer l'accès à certaines matières premières (ressources) « bon marché ». Ainsi, les autres joueurs n'auront d'autre choix que de payer leur carte avec des matières premières plus coûteuses.
- Faites attention à l'ordre dans lequel vous réalisez vos actions. Si l'une de vos figurines est sur une carte vous donnant un nouvel outil, par exemple, vous devriez prendre la carte avant de réaliser l'action de la carrière (ou tout autre lieu demandant un jet de dés). L'outil pourrait faire la différence entre l'acquisition de 1 ou plusieurs ressources.
- Il est parfois dans votre intérêt de bloquer un bâtiment qui serait le dernier d'une pioche. Non seulement cela vous donnera un certain contrôle sur le rythme de la partie, mais vous pourriez ainsi obtenir un tour supplémentaire qui pourrait faire toute la différence.