

Conteúdo:

- 1 Tabuleiro de jogo
- 4 Tabuleiros de Jogador
- 58 Recursos de madeira
- 40 Personagens (peões de madeira)
- 8 Marcadores de madeira de 2 tamanhos
- 53 Fichas de Comida
- 28 fichas de Construção
- 18 Fichas de Ferramenta
- 1 Figura de Jogador Inicial
- 36 Cartas de Civilização
- 7 Dados

espaços para as ferramentas

- 1 Copo de couro
- 1 Manual de Regras
- 1 Folha de Informações

1. Coloque o

Tabuleiro de jogo no centro da mesa.

Stone

IDADE D

 As Fichas de Comida devem ser separadas por valor e empilhadas nos Campos de Caça.

 Escolha o jogador inicial, que fica com a Figura do Jogador Inicial, e comece a partida, como descrito na página 4.





12. Coloque os Personagens (5 de cada cor) como Reserva próximos ao tabuleiro, assim como os 7 Dados.



esquema de valores dos Recursos

espaços para Cartas de Civilização e resumo da Pontuação Final

11. Cada jogador recebe um Tabuleiro de Jogador, sobre o qual coloca 5 Personagens da sua cor e 12 pontos de Comida. O Tabuleiro de Jogador serve para manter os diferentes componentes ordenados e fornece informações sobre o jogo e a pontuação final.



10. Cada jogador escolhe uma cor e posiciona seus 2 Marcadores: o primeiro na casa 0 do Registro de Comida (no canto inferior esquerdo) e o segundo na casa 0 do Registro de Pontuação (canto superior esquerdo).

Age 2-4 Jogadores A partir de 10 anos.

60 - 90 minutos.

PEDRA

3. Coloque os 20 Recursos de Lenha na Floresta.

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

4. Coloque os 16 Recursos de Tijolo no Poço de Argila.

5. Coloque os 12 Recursos de Pedra na Pedreira.

6. Coloque os 10 Recursos de Ouro no Rio.

7. Separe as Fichas de Ferramenta em 2 montes (fichas com valores 1-2 e com valores 3-4), nos espaços próximos ao Fabricante de Ferramentas.



40

- 9. Embaralhe as fichas de Construção e coloque-as viradas para baixo, em 4 montes de 7 fichas cada. Coloque sobre o Tabuleiro um número de montes igual ao número de jogadores na partida, devolvendo para a caixa as fichas não utilizadas. Em seguida, desvire a primeira ficha de Construção de cada monte.
- 8. Embaralhe as Cartas de Civilização e coloque-as viradas para baixo numa pilha próximo ao Tabuleiro. Vire as 4 primeiras cartas (independente do número de jogadores) e coloque-as nas 4 casas do tabuleiro, da direita para a esquerda.

Um breve panorama

Cada Era apresenta um desafio específico. A Idade da Pedra se caracterizou pelo desenvolvimento da agricultura, pela manipulação de alguns recursos e a construção de cabanas simples. Com o surgimento do comércio, têm início também a expansão demográfica, os assentamentos e o desenvolvimento das civilizações. Além disso, certas habilidades tradicionais, como a destreza nas caçadas, são apreciadas e exigidas, mesmo que sejam apenas para assegurar o crescimento da população.

O objetivo dos jogadores é conseguir enfrentar e superar esses desafios. Existem muitas formas de alcançar este resultado, portanto cada um pode tentar fazê-lo a seu modo. Escolha um caminho e descubra, ao final da partida, se essa foi a melhor decisão.

Uma rodada do jogo

Cada Rodada do jogo se divide em 3 Fases, que são realizadas na seguinte ordem:

- 1. Os jogadores colocam seus Personagens no Tabuleiro.
- 2. Os jogadores realizam as Ações de seus Personagens.
- 3. Os jogadores alimentam suas Tribos.

1. Os jogadores colocam seus Personagens no Tabuleiro



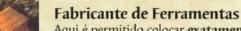
Um personagem em cada anel

O Jogador Inicial começa escolhendo um local no tabuleiro onde coloca 1 ou mais dos seus Personagens. Depois, o próximo jogador no sentido horário faz a mesma coisa (coloca 1 ou mais de seus Personagens no local de sua escolha). Continue no sentido horário até que todos os jogadores tenham colocado todos os seus Personagens no Tabuleiro. A quantidade de anéis em cada local indica quantos Personagens podem se reunir ali até que aquele local seja considerado cheio.

Um jogador não pode passar sua vez enquanto houver espaços disponíveis para mais Personagens. Um jogador não pode, na mesma rodada, voltar a colocar Personagens num mesmo local (mesmo que haja espaço disponível): Assim, por exemplo, se o jogador Vermelho colocou 4 Personagens na Floresta, ele não poderá colocar (na mesma rodada) mais Personagens naquele local, mesmo que haja espaço disponível.

Fabricante de Ferramentas: 1 Personagem

Quantos personagens cabem em cada local?



Aqui é permitido colocar exatamente 1 Personagem. Exemplo: O jogador Azul coloca 1 Personagem no Fabricante de Ferramentas. Com isso, o local é considerado ocupado.

Cabana: 2 Personagens



Cabana

Aqui é permitido colocar exatamente 2 Personagens do mesmo jogador. Exemplo: O jogador Verde coloca 2 Personagens na Cabana (se um jogador escolhe a Cabana, ele é obrigado a colocar 2 Personagens nela). Com isso, o local é considerado cheio.

Campo: 1 Personagem



Campo

Aqui é permitido colocar exatamente 1 Personagem. Exemplo: O jogador Amarelo coloca 1 Personagem no Campo e o Campo fica cheio.

Campos de Caça: sem limite de Personagens



Campos de Caça:

Este é o único local do Tabuleiro onde não existem anéis. Aqui, cada jogador pode colocar quantos Personagens quiser, mas somente uma vez a cada rodada.

Locais de Recurso: até 7 Personagens em cada local



Floresta, Poço de Argila, Pedreira e Rio

Em cada um desses locais, pode-se colocar um total de 7 Personagens podem ser colocados.

Exemplo: Na Floresta já se encontram 4 Personagens do jogador Vermelho. O jogador Amarelo coloca mais 2 Personagens no mesmo local, totalizando 6 Personagens. O jogador **Azul** coloca mais 1 Personagem, completando o total de 7 Personagens, com os quais o local é considerado cheio.







O Poço de Argila, a Pedreira e o Rio funcionam da mesma maneira.



Cartas de Civilização

Sobre cada Carta é permitido colocar exatamente 1 Personagem. As Cartas podem ser ocupadas em qualquer ordem.

Exemplo: O jogador Vermelho coloca 1 Personagem sobre a 2ª Carta de Civilização, ocupando-a. As 3 Cartas de Civilização restantes poderão ser ocupadas pelos demais jogadores (ou pelo mesmo jogador).

Em cada carta: 1 Personagem



Construções

Sobre cada Construção é permitido colocar exatamente 1 Personagem. As Construções podem ser ocupadas em qualquer ordem.

Exemplo: O jogador Amarelo coloca 1 Personagem sobre a 3ª Construção, ocupando-a. As 3 Construções restantes poderão ser ocupadas pelos demais jogadores (ou pelo mesmo jogador).

Segue um exemplo de uma rodada de colocação de Personagens com a seguinte ordem dos jogadores: Vermelho (Jogador Inicial), Azul, Verde e Amarelo.



Vermelho coloca 1 Personagem nesta Carta.



Azul coloca 5 Personagens nos Campos de Caça.



Verde coloca 2 Personagens na Cabana.



Amarelo coloca 1 Personagem nesta Construção.

Em cada Construção: 1 Personagem

A ordem dos jogadores segue o sentido horário.

Os locais podem ser escolhidos em qualquer ordem.

Como cada local permite um número diferente de Personagens, é comum um jogador ficar sem Personagens enquanto outros ainda têm Personagens para colocar no Tabuleiro. Quando nenhum jogador puder colocar mais Personagens (seja porque já colocaram todos os seus

2. Os jogadores realizam as Ações dos seus Personagens

Personagens ou porque não há mais locais disponíveis para colocá-los), começa a Fase 2.

O Jogador Inicial começa. Ele utiliza todos os Personagens da sua Tribo para executar Ações antes de passar o turno para o próximo jogador no sentido horário. Cabe ao jogador decidir a ordem na qual ele vai usar seus Personagens e, na medida em que os vai utilizando, ele deve devolvê-los ao Tabuleiro de Jogador até ter todos os Personagens de volta.



Que ações o jogador pode realizar nos diferentes locais?



Fabricante de Ferramentas

Aqui o jogador pega 1 Ferramenta nova. Se ainda não tiver nenhuma, ele deve escolher uma Ferramenta de valor 1 e colocá-la (com o número à vista) em uma das casas para Ferramentas em seu Tabuleiro de Jogador. Fabricante de Ferramentas: 1 nova Ferramenta

Para as próximas Ferramentas, o jogador deve obedecer o seguinte procedimento:



Quando o jogador pega sua segunda e terceira Ferramentas, ele coloca Ferramentas de valor 1 nas outras casas do seu Tabuleiro de Jogador.



Quando o jogador pega da quarta à sexta Ferramenta, ele deve virar os marcadores correspondentes de modo que eles mostrem o



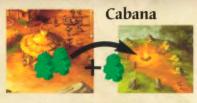
Da sétima à nona Ferramenta, o jogador substitui os marcadores de valor 2 por novos marcadores de valor 3. Por último, quando pega da décima à décima segunda ferramenta, o jogador deve virar os marcadores correspondentes em seu tabuleiro de jogo para que mostrem o valor '4'.

Utilização: Cada Ferramenta pode ser utilizada apenas uma vez em cada rodada, para aumentar o resultado de uma jogada de dados durante uma caçada ou para a obtenção de recursos. Um jogador pode adicionar o valor de quantas Ferramentas quiser ao resultado dos dados. O valor de cada Ferramenta deve ser utilizado por completo, não podendo ser dividido para que o restante seja utilizado em uma Ação posterior. Para indicar que uma Ferramenta já foi usada numa rodada, gire a ficha 90°.

Para obter exemplos de como utilizar as Ferramentas, consulte o parágrafo Campo de Caça e Obtenção de Recursos na página 6.



Um jogador pode utilizar uma Ferramenta apenas uma vez a cada rodada. Cabana: 1 novo Personagem



Aqui o jogador recebe 1 novo Personagem da sua cor, dentre os que estão na Reserva. Acaba de nascer um novo membro da Tribo. O jogador terá 1 Personagem adicional nas próximas rodadas. Exemplo: O jogador Verde colocou 2 Personagens na Cabana. Ele então retira os 2 Personagens da Cabana mais 1 Personagem adicional da Reserva e coloca os 3 no Tabuleiro de Jogador.

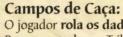
Campo: Aumenta a produção de Comida do jogador



Campo

O jogador devolve o Personagem ao Tabuleiro de Jogador e move seu marcador uma casa para cima no Registro de Comida. Dessa forma ele aumenta sua produção de Comida e a quantidade de Comida que recebe ao final de cada rodada.

Campos de Caça: Comida adicional



O jogador rola os dados: ele deve pegar 1 dado para cada Personagem da sua Tribo que está caçando, rolar todos juntos, e somar os resultados. Depois disso, o jogador pode adicionar os valores das Ferramentas que decidir utilizar.



O jogador divide o resultado obtido por 2 (arredondando para baixo). Esse é o número de pontos de Comida que ele deve pegar do Tabuleiro.

Exemplo: O jogador Azul rola 5 dados e obtém um resultado igual a 14; ele decide não utilizar Ferramentas e, por isso, pega 7 pontos de Comida (14/2) do Tabuleiro.

Exemplo: O jogador Verde rola 3 dados e obtém um resultado igual a 11, o que lhe daria, 5 pontos de Comida. Contudo, ele decide utilizar 1 Ferramenta de valor 1, e soma 1 ao resultado o que faz com que ele obtenha 6 pontos de Comida (12/2). Ele gira a ficha da Ferramenta utilizada em 90º para indicar que esta Ferramenta não pode ser usada novamente nesta rodada.

Exemplo: O jogador **Amarelo** rola 4 dados e obtém um resultado igual a 4. Ele tem 2 Ferramentas de valor 1 e decide utilizá-las para aumentar o resultado da jogada até 6 e conseguir 3 pontos de Comida do Tabuleiro (6/2). Com a Caça os jogadores obtêm Comida adicional, pois a produção de Comida do Registro de Comida muitas vezes não é suficiente para alimentar toda a Tribo.

Obtenção de Recursos:









Floresta, Poço de Argila, Pedreira e Rio

Nesses 4 locais, o jogador rola os dados para obter Lenha, Tijolo, Pedra e Ouro. O procedimento é igual ao da Caça: ele joga 1 dado para cada Personagem que se encontra no local e pode adicionar ao resultado o valor das Ferramentas que decidir usar. O que muda é a proporção:

• Floresta: Divida o resultado final por 3 para calcular o número de Recursos de Le-

Poço de Argila: Divida o resultado por 4 para calcular o número Recursos de Tijolo.

• Pedreira: Divida o resultado por 5 para calcular o número de Recursos de Pedra.

Rio: Divida o resultado por 6 para calcular o número de Recursos de Ouro.



Exemplo: O jogador Verde tem 2 Personagens no Rio e rola 2 dados, obtendo um resultado igual a 5. Como ele já utilizou sua Ferramenta durante a Caça, não pode voltar a utilizá-la para obter mais Ouro, por isso, não obtém nenhum Recurso de Ouro nesta rodada (5/6=0).



Exemplo: O jogador Vermelho rola 3 dados (por ter 3 Personagens trabalhando no Rio) e obtém um resultado igual a 7. Ele tem 3 Ferramentas de valor 2 e decide

utilizá-las para adicionar 6 pontos ao resultado, totalizando 13. Com isso, o jogador consegue 2 Recursos de Ouro (13/6=2).

Considere que os Recursos são ilimitados. Se um Recurso se acabar, use algum substituto (como fósforos para a Lenha).

Os jogadores vão precisar de Recursos para adquirir Cartas de Civilização e levantar Construções.

Cartas de Civilização: Resultados imediatos e pontos ao final

Para utilizar: consulte a Folha de Informações

Cartas de Civilização:

Estas cartas proporcionam bens imediatos e Pontos de Vitória no final. O jogador paga à Reserva o número de Recursos indicado na Carta para coletar a Carta de Civilização. O jogador escolhe quais Recursos irá utilizar (Lenha, Tijolo, Pedra e/ou Ouro): o normal é que seja Lenha e/ou Tijolos e nunca se pode pagar com Comida.

Se o jogador não quiser ou não tiver Recursos para pagar, ele retira o Personagem sem receber a Carta, que permanece no Tabuleiro.

Os jogadores empilham suas Cartas de Civilização viradas para baixo, na casa apropriada em seu Tabuleiro de Jogador.

Para mais detalhes sobre a utilização dos Cartas de Civilização, consulte a Folha de Informações.

Cabana: 1 novo Personagem



Aqui o jogador **recebe 1 novo Personagem** da sua cor, dentre os que estão na Reserva. Acaba de nascer um novo membro da Tribo. O jogador terá 1 Personagem adicional nas próximas rodadas. **Exemplo:** O jogador **Verde** colocou 2 Personagens na Cabana. Ele então retira os 2 Personagens da Cabana mais 1 Personagem adicional da Reserva e coloca os 3 no Tabuleiro de Jogador.

Campo: Aumenta a produção de Comida do jogador



Campo

O jogador devolve o Personagem ao Tabuleiro de Jogador e move seu marcador uma casa para cima no Registro de Comida. Dessa forma ele aumenta sua produção de Comida e a quantidade de Comida que recebe ao final de cada rodada.

Campos de Caça: Comida adicional



Campos de Caça:

O jogador **rola os dados**: ele deve pegar 1 dado para cada Personagem da sua Tribo que está caçando, rolar todos juntos, e somar os resultados. Depois disso, o jogador pode adicionar os valores das Ferramentas que decidir utilizar. Total 14 = 7 Comidas

O jogador **divide o resultado obtido por 2** (arredondando para baixo). Esse é o número de **pontos de Comida** que ele deve pegar do Tabuleiro.

Exemplo: O jogador **Azul** rola 5 dados e obtém um resultado igual a 14; ele decide não utilizar Ferramentas e, por isso, pega 7 pontos de Comida (14/2) do Tabuleiro.

Exemplo: O jogador **Verde** rola 3 dados e obtém um resultado igual a 11, o que lhe daria, 5 pontos de Comida. Contudo, ele decide utilizar 1 Ferramenta de valor 1, e soma 1 ao resultado o que faz com que ele obtenha 6 pontos de Comida (12/2). Ele gira a ficha da Ferramenta utilizada em 90º para indicar que esta Ferramenta não pode ser usada novamente nesta rodada.

Exemplo: O jogador **Amarelo** rola 4 dados e obtém um resultado igual a 4. Ele tem 2 Ferramentas de valor 1 e decide utilizá-las para aumentar o resultado da jogada até 6 e conseguir 3 pontos de Comida do Tabuleiro (6/2). Com a Caça os jogadores obtêm Comida adicional, pois a produção de Comida do Registro de Comida muitas vezes não é suficiente para alimentar toda a Tribo.

Obtenção de Recursos:









Floresta, Poço de Argila, Pedreira e Rio

Nesses 4 locais, o jogador **rola os dados** para obter Lenha, Tijolo, Pedra e Ouro. O procedimento é igual ao da Caça: ele joga 1 dado para cada Personagem que se encontra no local e pode adicionar ao resultado o valor das Ferramentas que decidir usar. O que muda é a proporção:

 Floresta: Divida o resultado final por 3 para calcular o número de Recursos de Lenha.

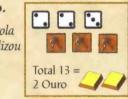
• Poço de Argila: Divida o resultado por 4 para calcular o número Recursos de Tijolo.

• Pedreira: Divida o resultado por 5 para calcular o número de Recursos de Pedra.

• Rio: Divida o resultado por 6 para calcular o número de Recursos de Ouro.



Exemplo: O jogador Verde tem 2 Personagens no Rio e rola 2 dados, obtendo um resultado igual a 5. Como ele já utilizou sua Ferramenta durante a Caça, não pode voltar a utilizá-la para obter mais Ouro, por isso, não obtém nenhum Recurso de Ouro nesta rodada (5/6=0).



Exemplo: O jogador **Vermelho** rola 3 dados (por ter 3 Personagens trabalhando no Rio) e obtém um resultado igual a 7. Ele tem 3 Ferramentas de valor 2 e decide

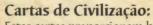
utilizá-las para adicionar 6 pontos ao resultado, totalizando 13. Com isso, o jogador consegue 2 Recursos de Ouro (13/6=2).

Considere que os Recursos são ilimitados. Se um Recurso se acabar, use algum substituto (como fósforos para a Lenha).

Os jogadores vão precisar de Recursos para adquirir Cartas de Civilização e levantar Construções.

Cartas de Civilização: Resultados imediatos e pontos ao final

Para utilizar; consulte a Folha de Informações



Estas cartas proporcionam bens imediatos e Pontos de Vitória no final.

O jogador paga à Reserva o número de Recursos indicado na Carta para coletar a Carta de Civilização. O jogador escolhe quais Recursos irá utilizar (Lenha, Tijolo, Pedra e/ou Ouro): o normal é que seja Lenha e/ou Tijolos e nunca se pode pagar com Comida.

Se o jogador não quiser ou não tiver Recursos para pagar, ele retira o Personagem sem receber a Carta, que permanece no Tabuleiro.

Os jogadores empilham suas Cartas de Civilização viradas para baixo, na casa apropriada em seu Tabuleiro de Jogador.

Para mais detalhes sobre a utilização dos Cartas de Civilização, consulte a Folha de Informações.



Não restam Cartas de

Uma pilha de Construções se acaba

Cartas de Civilização com fundo verde

Civilização

Fim do Jogo O jogo pode terminar de duas maneiras:

Se não houver Cartas de Civilização suficientes para preencher todas as lacunas no Tabuleiro no começo de uma nova rodada. Neste caso, o jogo termina imediatamente, sem que a nova rodada comece. e passa-se para a Pontuação Final.

Se pelo menos uma das pilhas de Construções estiver vazia. Neste caso, encerre a rodada em andamento (incluindo a alimentação das Tribos) e prossiga para a Pontuação Final.

A Pontuação Final e o vencedor da partida

Cada jogador deve calcular sua Pontuação Final da seguinte maneira:

Multiplique o número de tipos diferentes tipos de Cartas de Civilização com fundo verde por ele mesmo. Exemplo: Um jogador tem 5 Cartas de Civilização com símbolos de culturas diferentes: Escrita, Herbalismo, Cerâmica, Artes e Música = 25 Pontos de Vitória (5x5).











= 25 pontos (5x5)

Herbalismo

Cerâmica

Música

Calcule os pontos das Cartas de Civilização com fundo cor de areia da seguinte maneira: Multiplique o número de Agricultores nas Cartas de Civilização pela posição do marcador do jogador no Registro de Comida.









5 Agricultores x uma produção de 7 pontos de Comida = 35 Pontos de Vitória

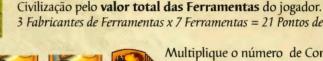
Multiplique o número de Fabricantes de Ferramentas nas Cartas de

Cartas de Civilização com fundo cor de areia











3 Fabricantes de Ferramentas x 7 Ferramentas = 21 Pontos de Vitória Multiplique o número de Construtores de

> Cabana pelo número de Construções do jogador.

7 Construtores x 6 Construções = 42 Pontos de Vitória







Multiplique o número de Xamãs pelo número de Personagens na Tribo do jogador.

3 Xamãs x 8 Personagens = 24 Pontos de Vitória

Cada Recurso que o jogador tiver no seu Tabuleiro de Jogador soma 1 Ponto de Vitória.

À medida que calculam seus Pontos de Vitória, os jogadores, em ordem, movem seus marcadores no Registro de Pontuação.

O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador que tiver a maior produção de Comida vence; persistindo o empate, aquele com o maior número de Ferramentas vence e, em último caso, aquele com mais Personagens em sua Tribo.

Mudanças para 2-3 jogadores

Quando a partida tem apenas 2-3 jogadores, somente 2 dos 3 lugares a seguir: Fabricante de Ferramentas, Cabana e Campo, podem ser ocupados em cada rodada. O terceiro lugar deve permanecer vazio. Naturalmente, o lugar que fica vazio pode variar a cada rodada.

No caso de 3 jogadores, em cada um desses 4 lugares: Floresta, Poço de Argila, Pedreira e Rio, somente 2 jogadores podem colocar Personagens em cada rodada.

No caso de 2 jogadores, em cada um desses 4 lugares: Floresta, Poço de Argila, Pedreira e Rio, somente 1 jogador pode colocar Personagens em cada rodada.

Todas as outras regras permanecem iguais.

O autor e os editores agradecem todos os testes e sugestões feitos por Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna e Alex Wei e todas as pessoas que ajudaram, especialmente Dieter Hornung.

2-3 jogadores

Devir Livraria Ltda Rua Teodureto Souto, 624 São Paulo - SP CEP 03115-001 sac@devir.com.br CNPJ 57.883.647/0001-26 IE 111.789.924.114

Devir Livraria, Lda Pólo Ind. Brejos de Carreteiros 2950-554 Quinta Anjo Palmela Portugal www.devir.pt



©2008 Hans im Glück Verlags-GmbH Para fazer qualquer comentário, pergunta ou sugestão, escreva para sac@devir.com.br