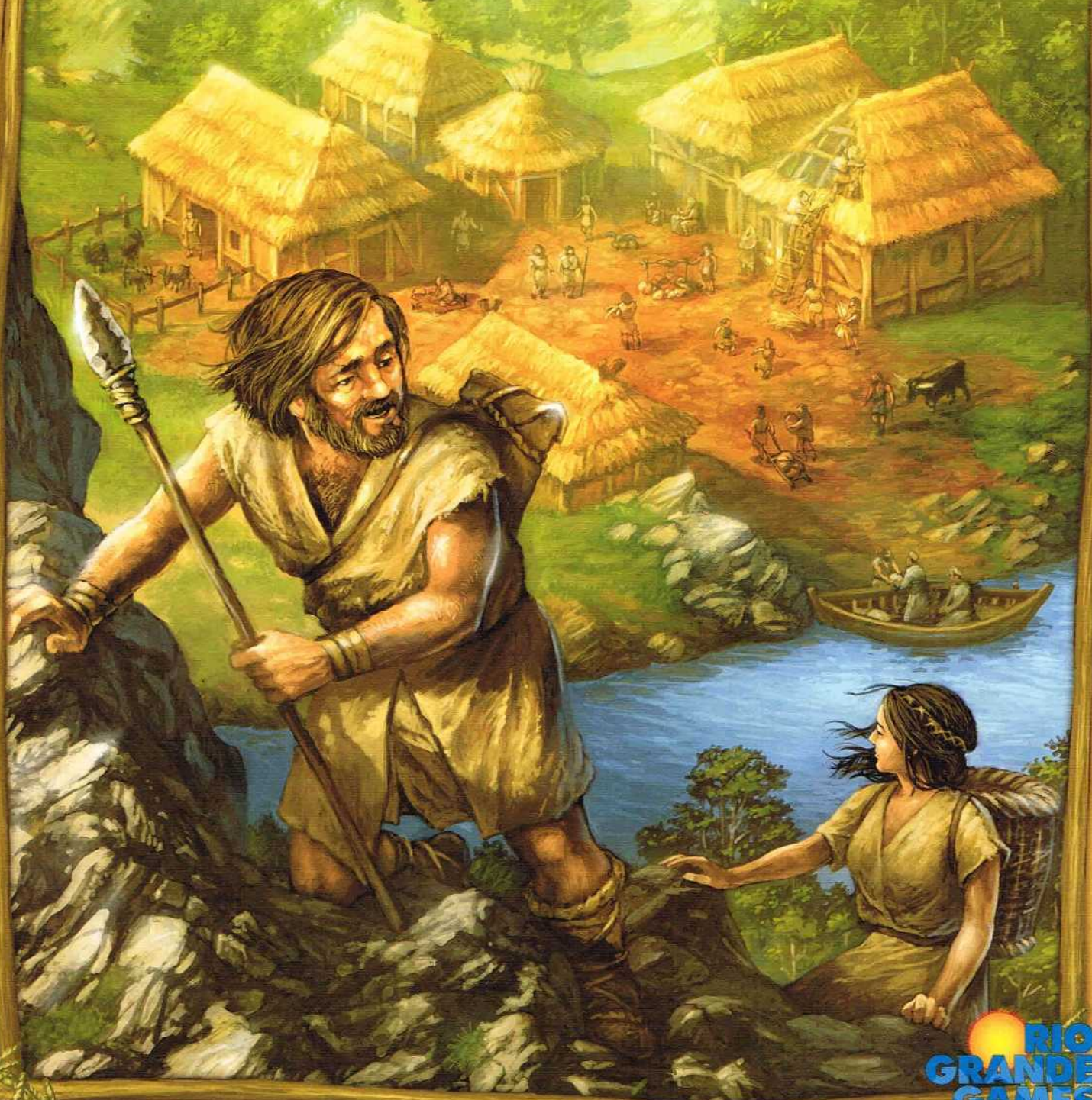


Michael Tummelhofer

# STONE AGE



 **RIO  
GRANDE  
GAMES**

# 석기

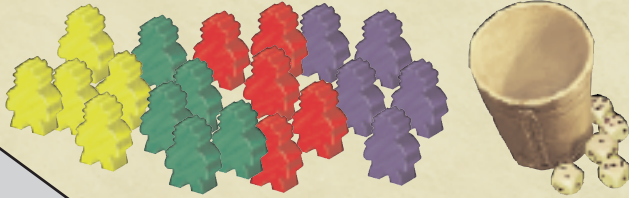
## 구성물:

- 1 게임 보드
- 4 개인 보드
- 58 자원
- 40 일꾼
- 8 크고 작은 마커
- 28 건물 타일
- 18 도구 타일
- 1 선 플레이어 마커
- 36 문명 카드
  
- 7 주사위
- 1 가죽컵
- 1 정보 시트

1. 게임 보드를 테이블 중앙에 놓으세요.

2. 식량 타일을 값에 따라 분리하여 사냥터에 쌓아두세요.

13. 선 플레이어는 선 플레이어 마커를 가져가고, 4페이지에 설명된대로 게임을 시작하세요.



12. 게임 보드 옆에 남아 있는 일꾼 5명씩을 공급처로써 두고, 7개의 주사위와 주사위 컵을 두세요.

도구 타일을 놓는 자리



건물을 놓는 자리

식량 및 자원의 가치에 대한 개요

문명카드를 놓는 자리이며, 최종 점수 계산에 대한 요약



11. 각 플레이어는 개인 보드를 가져가고, 그 위에 자신의 일꾼 5명과 식량 12개를 올려 놓으세요. 개인 보드는 게임 자재를 놓고, 게임 플레이 정보를 제공하며, 최종 점수 계산을 위한 장소의 역할을 합니다.

10. 각 플레이어는 원하는 색을 고른 뒤, 마커를 식량 트랙 0칸과 점수 트랙 0칸에 각각 놓으세요.

# 시대

2-4 인  
10세 이상  
60-90 분

3. 20개의 나무  
자원을 숲에  
놓으세요.

4. 16개의 벽돌 자원을  
점토 채취장에  
놓으세요.

5. 12개의 돌 자원을  
채석장에 놓으세요.

6. 10개의 금 자원을  
강에 놓으세요.

7. 도구 제작소 옆에 1/2  
와 3/4의 가치를 갖는  
도구들을 각각 쌓아두  
세요.

9. 건물 타일을 섞어서 각 7개씩 4더미를 만드세  
요. 4인의 경우 게임 보드에 4더미를 모두 올  
려놓고, 3인이나 2인의 경우 3더미 또는 2더  
미를 각각 올려놓으세요. 사용되지 않는 타일  
은 상자에 되돌려 놓고, 각 더미의 맨 위에 있  
는 건물 타일은 뒤집어 놓으세요.

8. 문명 카드를 섞어서 게임 보드 옆  
에 뒤집어서 쌓아두고, 위의 4장을  
펼쳐서 오른쪽부터 왼쪽으로 깔아두  
세요.

# 게임 개요

각 시대에는 그 시대만의 특별한 시련이 있습니다. 석기 시대는 농업의 출현, 자원의 가공, 오두막의 건설에 의해 시작됩니다. 무역이 시작되고 성장하며 문명이 뿌리를 내리고 퍼집니다. 또한, 증가하는 인구를 부양하기 위해 숙련된 사냥과 같은 능력이 요구됩니다. 플레이어의 목표는 이러한 모든 시련을 이겨내는 것입니다. 그러한 방법은 여러 가지가 있으므로, 누구나 자신의 방식으로 목표를 달성하기 위해 노력할 수 있습니다. 자신만의 방법을 찾고 그것이 최선의 방법이었는지 마지막에 배울 수 있습니다.

# 게임 라운드

각 라운드는 3단계로 나뉘며 다음에 설명된 순서대로 진행됩니다.

1. 플레이어는 게임 보드에 일꾼을 배치합니다.
2. 플레이어는 배치된 일꾼의 액션을 사용합니다.
3. 플레이어는 일꾼에게 식량을 먹입니다.

## 1. 플레이어는 게임 보드에 일꾼을 배치합니다.



한 일꾼만이 각 원에서 있을 수 있습니다.

선 플레이어부터 시작하고 자신이 선택한 장소에 1 이상의 일꾼을 배치해야 합니다. 그런 다음 시계 방향으로 다음 플레이어가 마찬가지로 진행합니다. 이것은 모든 플레이어가 모든 일꾼을 게임 보드에 놓을 때까지 시계 방향으로 계속됩니다. 한 장소에 있는 고리의 수는 그 장소에 얼마나 많은 일꾼이 있을 수 있는지를 나타냅니다. 일꾼이 이용할 수 있는 장소가 아직 남아 있는 경우 패스가 허용되지 않습니다. 배치를 다시 하는 것은 허용되지 않습니다. 즉, 예를 들어 한 플레이어가 숲에 4 일꾼을 배치한 경우 숲에 아직 자리가 남아 있더라도 이번 라운드에는 일꾼을 추가적으로 배치할 수 없습니다.

각 장소에 몇 명까지 배치할 수 있을까요?

도구 제작소  
1 일꾼



도구 제작소

여기에 정확히 1 일꾼이 배치될 수 있습니다.  
예시: 파랑은 도구 제작소에 1 일꾼을 배치합니다. 도구 제작소에는 더 이상 일꾼이 배치될 수 없습니다.

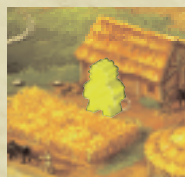
오두막  
2 일꾼



오두막

여기에 한 플레이어의 정확히 2 일꾼이 배치될 수 있습니다.  
예시: 초록은 오두막에 2 일꾼을 배치합니다. 오두막에는 더 이상 일꾼이 배치될 수 없습니다.

경작지  
1 일꾼



경작지

여기에 정확히 1 일꾼이 배치될 수 있습니다.  
예시: 노랑은 경작지에 1 일꾼을 배치합니다. 경작지에는 더 이상 일꾼이 배치될 수 없습니다.

사냥터  
일꾼 수 제한 없음



사냥터

고리가 표시되지 않는 유일한 장소입니다. 여기에는 각 플레이어가 원하는 만큼의 일꾼을 배치할 수 있지만 라운드당 한 번만 배치할 수 있습니다.

자원 공간  
각각 최대 7 일꾼



숲, 점토 채취장, 채석장, 강

각 장소에는 총 7 일꾼까지 배치될 수 있습니다.  
예시: 숲에는 이미 빨강이 4 일꾼을 놓았습니다. 노랑은 2 일꾼을 놓고, 파랑은 1 일꾼을 놓습니다. 이제 숲에는 7 일꾼이 있으므로, 숲에는 더 이상 일꾼이 배치될 수 없습니다.



점토 채취장, 채석장, 강은 모두 숲과 동일한 규칙으로 일꾼이 배치됩니다.



### 문명 카드

각 카드에는 정확히 1 일꾼이 배치될 수 있습니다. 카드에는 어떤 순서로든 일꾼이 배치될 수 있습니다.

예시: **빨강**은 2번째 문명 카드에 1 일꾼을 놓습니다. 이제 나머지 3개의 문명 카드는 다른 플레이어나 같은 플레이어가 일꾼을 배치할 수 있습니다.

### 카드마다 1 일꾼



### 건물

각 건물 타일에는 정확히 1 일꾼이 배치될 수 있습니다. 건물 타일에는 어떤 순서로든 일꾼이 배치될 수 있습니다.

예시: **노랑**은 3번째 건물 타일에 1 일꾼을 놓습니다. 이제 나머지 3개의 건물 타일은 다른 플레이어나 같은 플레이어가 일꾼을 배치할 수 있습니다.

### 건물마다 1 일꾼

플레이어의 순서는 시계 방향입니다.

장소 선택은 어떤 순서로든 가능합니다.

일꾼 배치 예시는 다음과 같은 순서로 진행되었습니다: **빨강** (선 플레이어), **파랑**, **초록**, **노랑**.



**빨강**은 이 카드에 1 일꾼을 배치합니다.



**파랑**은 사냥터에 5 일꾼을 배치합니다.



**초록**은 오두막에 2 일꾼을 배치합니다.



**노랑**은 이 건물에 1 일꾼을 배치합니다.

각 장소는 서로 다른 수의 일꾼을 허용하기 때문에, 한 명 이상의 플레이어가 더 이상 일꾼을 배치할 수 없을 때 다른 플레이어는 여전히 배치할 수 있는 일꾼이 있는 경우가 종종 발생합니다. 어떤 플레이어도 일꾼을 배치할 수 없으면 (각각 이미 모든 일꾼을 배치했거나 자신이 가지고 있는 일꾼을 놓을 합법적인 장소가 없기 때문에) 2단계가 시작됩니다.

## 2. 플레이어는 배치된 일꾼의 액션을 사용합니다.

선 플레이어부터 시작합니다. 그는 배치된 일꾼을 모두 사용합니다. 그래야만 시계 방향의 다음 플레이어가 자신의 일꾼을 사용할 수 있습니다. 플레이어는 마음대로 자신의 일꾼을 사용하는 순서를 선택할 수 있습니다. 플레이어는 자신이 사용한 일꾼을 개인 보드로 되돌려 놓습니다. 이런 식으로 플레이어는 모든 일꾼을 다시 되돌려 받습니다.



### 플레이어는 각 장소에서 어떤 액션을 사용할 수 있을까요?

### 새로운 도구



### 도구 제작소

여기서 플레이어는 1개의 새로운 도구를 받습니다. 이것이 그의 첫 도구라면 1의 값을 갖는 도구를 가져와 개인 보드의 도구 공간 중 하나에 숫자 1이 표시되도록 놓습니다.

그 후, 다음과 같이 진행합니다.



플레이어가 2번째 및 3번째 도구를 가져갈 때, 1의 값을 갖는 도구를 나머지 두 도구 공간에 배치합니다.



플레이어가 4번째부터 6번째 도구를 가져갈 때, 1을 2로 뒤집습니다.



7번째부터 9번째까지 플레이어는 2 타일을 3 타일로 교체합니다. 10번째부터 12번째까지 플레이어는 이것을 4 타일로 바꿉니다.

**사용:** 각 도구는 사냥 또는 자원 조달 중에 주사위를 굴릴 때 라운드당 한 번만 사용될 수 있습니다. 사용되지 않은 도구는 나중에 다른 액션에 사용될 수 있습니다. 플레이어는 주사위 굴림에 자신의 도구를 얼마든지 추가할 수 있습니다. 도구가 사용되었음을 표시하기 위해 플레이어는 도구를 90° 회전합니다. 도구 사용의 예는 6페이지의 사냥과 자원 조달 부분을 참고하세요.

플레이어는 각 도구를 라운드당 한 번씩 사용할 수 있습니다.



**오두막  
1 일꾼 추가**



여기에서 플레이어는 자신의 색상에 맞는 일꾼 1개를 공급처로부터 추가로 가져옵니다. 따라서 그는 모든 다음 라운드에 사용할 수 있는 일꾼이 하나 더 생깁니다.

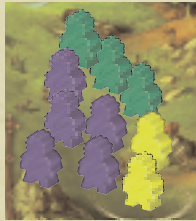
**예시:** 초록은 오두막에 2 일꾼을 배치했습니다. 그는 오두막에서 2 일꾼을 가져오고 공급처로부터 초록 일꾼을 하나 가져온 뒤, 3 일꾼을 그의 개인 보드에 놓습니다.

**경작지  
플레이어의 식량  
생산 증가**



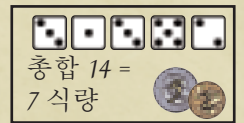
플레이어는 자신의 일꾼을 그의 개인 보드로 되돌리고 식량 트랙에서 자신의 마커를 위로 한 칸 올립니다. 따라서 그는 매 라운드가 끝날 때 받는 식량 생산량이 증가합니다.

**사냥터  
사냥을 통한 추가  
식량**



**사냥터 - 여기에서 플레이어는 주사위를 굴립니다.**

플레이어는 사냥터에 놓인 각 일꾼마다 한 개의 주사위를 가져와 모두 함께 굴립니다. 주사위의 눈을 모두 더하고, 추가로 자신이 가진 도구를 사용하여 주사위 눈의 합계를 늘릴 수 있습니다. 최종 주사위 눈의 합계를 2로 나눈 몫 만큼의 식량을 게임 보드에서 가져옵니다.



**예시:** 파랑은 주사위 5개를 굴려 총합 14가 나왔습니다. 그는 도구를 사용하지 않았으며, 게임 보드에서 7 식량을 가져옵니다.

**예시:** 초록은 주사위 3개를 굴려 총합 11이 나왔습니다. 따라서 그는 5 식량을 가져갈 것입니다. 그는 1의 값을 갖는 도구를 하나 사용하여 그의 총합을 12로 늘려서 6 식량을 가져옵니다. 그가 사용한 도구를 90° 회전시키고 이번 라운드에서 이 도구를 다시 사용하지 않습니다.

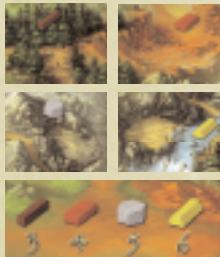
**예시:** 노랑은 주사위 2개를 굴려 총합 4가 나왔습니다. 그는 1의 값을 갖는 도구를 둘 사용하여 그의 총합을 6으로 늘려서 3 식량을 가져옵니다.

식량 트랙으로부터의 식량 생산이 모든 일꾼을 먹이기에 충분하지 않을 때, 플레이어는 사냥을 통해 추가적인 식량을 확보합니다. 이것에 관해서는 3단계를 참고하세요.

**숲, 점토 채취장, 채석장, 강 - 여기에서 플레이어는 주사위를 굴립니다.**

**자원 조달**

- 나무
- 벽돌
- 돌
- 금



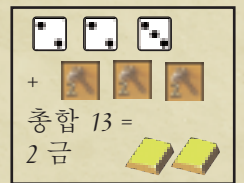
이 4가지 장소에서, 플레이어는 나무, 벽돌, 돌, 금을 얻을 수 있습니다. 이 자원들의 조달은 수확량을 제외하고 나머지는 사냥과 같은 방식으로 진행됩니다.

- 숲 - 주사위 총합 3 당 1 나무를 공급처로부터 가져옵니다.
- 점토 채취장 - 주사위 총합 4 당 1 벽돌을 공급처로부터 가져옵니다.
- 채석장 - 주사위 총합 5 당 1 돌을 공급처로부터 가져옵니다.
- 강 - 주사위 총합 6 당 1 금을 공급처로부터 가져옵니다.



**예시:** 초록은 주사위 2개를 굴려서 총합 5가 나왔습니다. 그는 사냥터에서 그의 도구를 이미 사용했기 때문에, 도구를 다시 사용할 수 없고 따라서 금을 가져가지 못합니다.

**예시:** 빨강은 주사위 3개를 굴려서 총합 7이 나왔습니다. 그는 2의 값을 갖는 도구 3개를 사용해서 총합을 13으로 늘립니다. 따라서 그는 2 금을 가져옵니다.



자원의 갯수는 무제한입니다. 만약 자원이 모두 소진된다면 대체품을 사용하세요. 플레이어는 문명 카드를 획득하고 건물을 짓기 위해 자원이 필요합니다.

**문명 카드 획득**

**문명 카드 - 즉각적인 보상을 제공하고 최종 점수 계산에도 영향을 미칩니다.**



플레이어는 카드 위에 표시된 자원 수만큼을 그의 개인 보드에서 지불하고 카드를 가져옵니다. 플레이어가 지불하는 자원 (나무, 벽돌, 돌, 금)은 그의 선택에 달려 있습니다. 일반적으로 나무와 벽돌이 주로 사용되지만 식량은 절대로 사용될 수 없습니다. 플레이어가 필요한 자원을 지불할 수 없거나 지불하기를 원하지 않는 경우, 그는 일꾼을 회수하고 카드를 게임 보드에 둡니다. 각 플레이어는 획득한 문명 카드를 개인 보드의 지정된 공간에 뒤집어서 쌓습니다. 카드 사용에 대한 자세한 내용은 정보 시트에 설명되어 있습니다.

사용에 관해서는 정보 시트를 참고하세요.

## 건물 건설



### 건물 - 이것은 게임 중에 점수를 얻게 해줍니다.

플레이어는 건물 타일에 표시된 자원을 개인 보드에서 공급처로 지불하고 건물을 가져갑니다. 그런 다음 플레이어는 점수 트랙에 있는 그의 마커를 건물에 표시된 숫자 만큼 즉시 이동합니다. 그 뒤, 이 건물 더미의 다음 건물 타일을 뒤집습니다.

**예시:** 노랑은 개인 보드에서 공급처로 2 나무와 1 벽돌을 지불합니다.

그는 개인 보드에 건물을 놓고 점수 트랙을 따라 마커를 10만큼 이동합니다. 플레이어가 필요한 자원을 지불할 수 없거나 지불하기를 원하지 않는 경우, 일꾼을 회수하고 건물 타일은 그대로 남겨둡니다.

플레이어가 지불할 자원을 선택할 수 있는 8개의 건물이 있지만 해당 건물들의 건설을 위해 필요한 자원의 수는 정해져 있습니다. 그리고 플레이어가 지불할 자원의 종류와 수를 모두 선택할 수 있는 3개의 건물이 있습니다 (자원의 수는 최대 7개). 플레이어가 이러한 건물들 중 하나를 건설하면 점수 트랙에서 이동하는 수치를 계산해야 합니다. 계산은 매우 간단합니다.

#### 특별한 건물들:



플레이어가 얻는 점수입니다.  
건물 건설에 필요한 자원입니다.



플레이어는 각 자원의 가치에 의해 점수를 계산합니다.  
그는 정확히 4개의 자원을 지불해야 합니다.  
4개의 자원은 정확히 2가지 종류여야 합니다.  
플레이어는 2가지 자원의 종류를 선택할 수 있습니다.



플레이어는 각 자원의 가치에 의해 점수를 계산합니다.  
그는 최소 1개부터 최대 7개까지 자원을 지불해야 합니다.  
자원의 종류와 갯수는 플레이어의 선택에 달려 있습니다.



**예시:** 파랑은 3 돌과 1 나무를 지불합니다. 그는 18점을 얻습니다.



돌은 각 5점, 나무는 각 3점입니다.

플레이어는 획득한 건물 타일을 개인 보드에 있는 건물 공간 중 하나에 놓습니다. 플레이어가 5개 이상의 건물 타일을 획득하면 이 공간에 건물을 쌓아 놓습니다.

정해진 자원을 지불해야 하는 건물

자원을 선택하여 지불할 수 있는 건물

## 3. 플레이어는 일꾼에게 식량을 먹입니다.

모든 플레이어는 각 개인 보드에 있는 일꾼에게 식량을 제공해야 합니다. 1 일꾼 당 1 식량이 필요합니다. 먼저, 각 플레이어는 식량 트랙에 있는 마커의 위치에 따라 식량을 가져옵니다. 그런 다음 각 플레이어는 자신의 개인 보드에 있는 일꾼 당 1 식량씩을 공급처에 반환합니다. 만약 한 플레이어가 일꾼에게 먹일 식량이 부족하다면 다음과 같이 진행합니다. 그는 자신이 가지고 있는 모든 음식을 공급처로 반환합니다. 그런 다음 원하는 경우 나머지 부족한 식량을 자원으로 대체하여 지불할 수 있습니다. 각 자원은 1 식량을 대체합니다. 그의 일꾼들 또한 자원을 식량으로 교환할 수 있어서 만족합니다. 플레이어가 이것을 할 수 없거나 원하지 않는 경우, 그는 즉시 점수 트랙에서 마커를 10만큼 뒤로 이동합니다. 이 경우 플레이어는 자신이 가지고 있는 모든 식량을 공급처에 반환해야 합니다. 모든 플레이어가 사람들에게 식량을 제공하거나 제공하지 않고 10점을 잃으면 해당 라운드가 종료됩니다. 선 플레이어는 선 플레이어 마커를 그의 왼쪽 사람에게 주고 다음 라운드가 시작됩니다.



1 일꾼 - 1 식량

## 새 라운드

새 라운드를 시작하기 전에 먼저 남은 문명 카드를 오른쪽 빈 공간으로 이동합니다. 그런 다음 남은 빈 공간을 카드 더미의 카드를 뒤집어서 오른쪽부터 왼쪽으로 채웁니다. 그 뒤, 플레이어는 사용한 도구를 원래 각도로 되돌리고 1단계부터 라운드를 시작합니다.

새 라운드를 시작하기 위해:

문명 카드를 재보급하고 사용된 도구를 되돌립니다.



**예시:** 이전 라운드에서 플레이어는 두 번째와 세 번째 문명 카드를 가져왔습니다. 첫 번째 카드는 그대로 두고 네 번째 카드를 오른쪽 두 번째 자리로 이동시킵니다. 그런 다음 카드 더미에서 2장을 뽑아 순서대로 세 번째와 네 번째 자리에 놓습니다.

## 게임 종료

문명 카드가 부족할 때

하나의 건물 더미가 비어 있을 때

게임은 다음 2가지 중 하나가 충족될 때 끝납니다.

라운드 시작 시 채울 문명 카드가 충분하지 않으면 게임이 즉시 종료됩니다. 이 경우 새로운 라운드가 시작되지 않습니다.

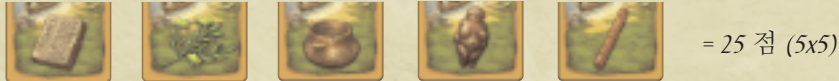
최소 1개의 건물 더미가 비어있는 경우, 현재 라운드가 끝까지 진행됩니다. 즉, 일꾼에게 식량을 먹여야 합니다. 그런 다음 최종 점수 계산을 진행합니다.

## 최종 점수 계산

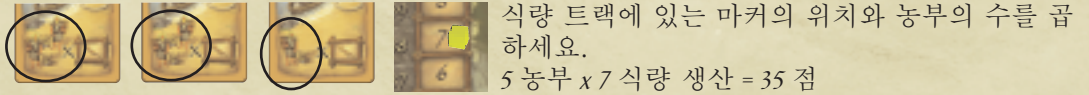
배경이 초록인 문명 카드

먼저 문명 카드의 점수를 계산합니다. 각 플레이어는 각자의 배경이 초록인 문명 카드의 종류를 셉니다. 해당하는 문명 카드의 갯수를 제공하여 점수를 얻습니다. 남은 문명 카드가 있다면, 그것들 또한 같은 방식으로 계산하여 점수를 얻습니다.

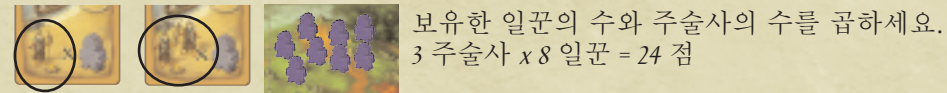
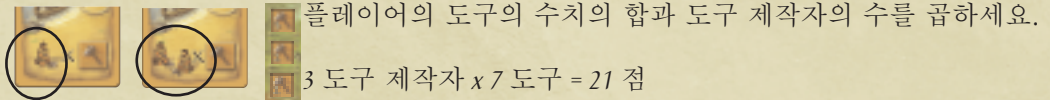
예시: 플레이어가 5가지 종류의 문명 카드를 모았습니다.



다음과 같이 배경이 모래인 문명 카드의 점수를 매깁니다.



배경이 모래인 문명 카드



플레이어가 개인 보드에 가지고 있는 각 자원은 1점으로 계산됩니다. 플레이어는 계산한 점수에 맞게 점수 마커를 이동시킵니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 승자입니다. 점수가 가장 높은 사람이 여럿일 경우, 그들 중 식량 생산, 도구 및 일꾼의 합계가 가장 높은 플레이어가 승자입니다.

2-3 인

## 2~3인일 경우의 변경점

2인 또는 3인이 플레이할 경우, 각 라운드에 3곳 (도구 제작소, 오두막, 경작지) 중 2곳에만 일꾼을 놓을 수 있습니다. 3번째 장소는 해당 라운드 동안 비어있습니다. 당연히 비어있는 장소는 매 라운드마다 달라질 수 있습니다.

3인의 경우: 각 라운드에 숲, 점토 채취장, 채석장, 강 각 장소에 2명의 플레이어만 일꾼을 배치할 수 있습니다.

2인의 경우: 각 라운드에 숲, 점토 채취장, 채석장, 강 각 장소에 1명의 플레이어만 일꾼을 배치할 수 있습니다.

나머지 모든 규칙은 변경되지 않습니다.

For many test rounds and suggestions, the author and publishers thank Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiß and all others who helped, especially Dieter Hornung.

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

If you have comments, questions, or suggestions,

please write us at: [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com) or

Rio Grande Games

PO Box 45715, Rio Rancho, NM 81774, USA

Also, please visit our website at [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

