

Michael Tummelhofer

# STONE AGE

Idade de Pedra  
O importante é o Caminho



DEVIR

# Stone

IDADE D

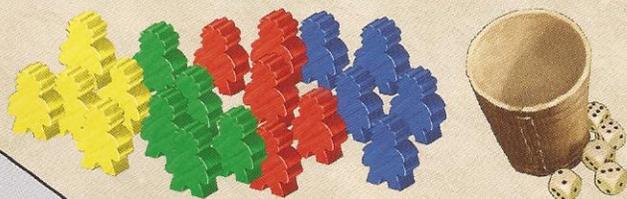
## Conteúdo:

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

1. Coloque o **Tabuleiro de jogo** no centro da mesa.

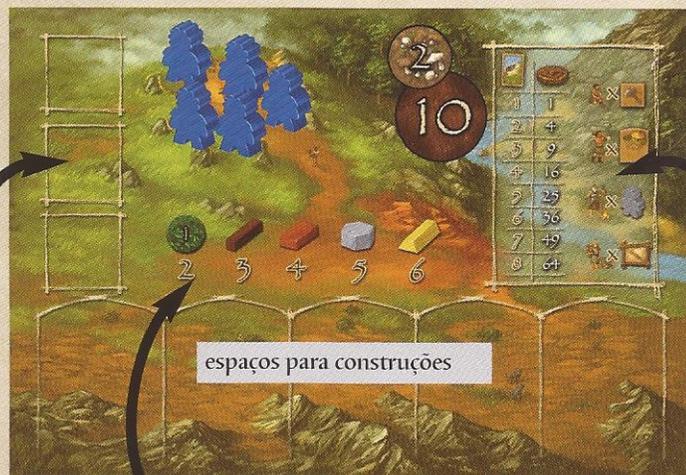
2. As Fichas de Comida devem ser separadas por valor e empilhadas nos Campos de Caça.

13. 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 o Copo de couro e os 7 Dados.

espaços para as ferramentas

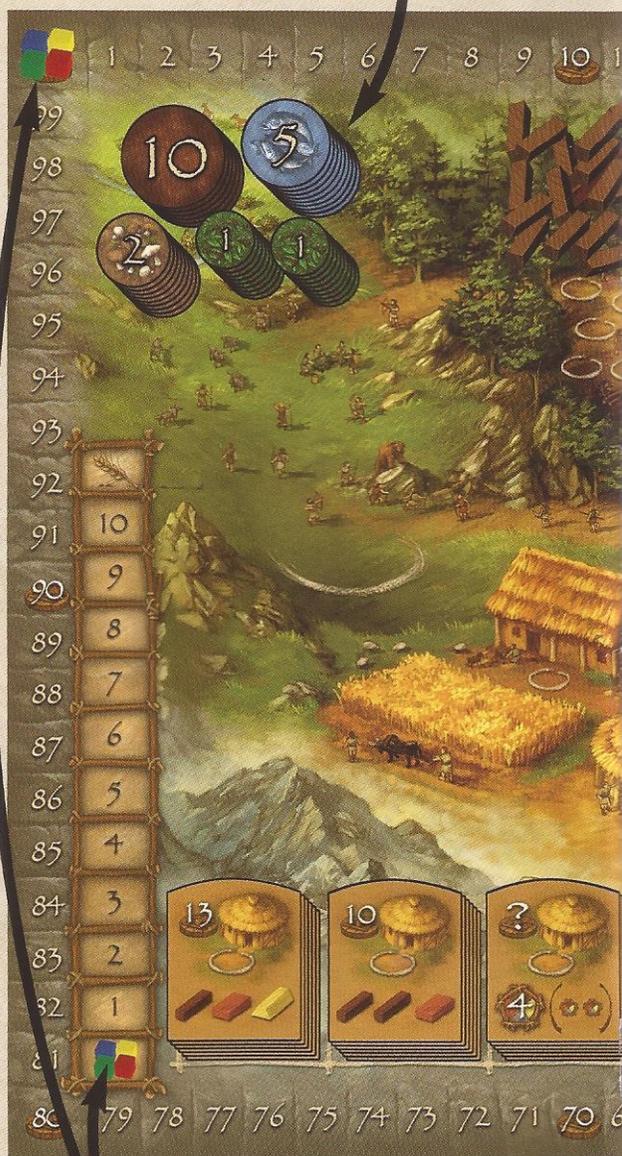


espaços para construções

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).

# e Age

## A PEDRA

2 - 4 Jogadores  
A partir de 10 anos.  
60 - 90 minutos.

3. Coloque os 20 Recursos de Lenha na Floresta.

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.

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.

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.



## 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



#### Fabricante de Ferramentas

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).

Em cada Construção:  
1 Personagem

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

A ordem dos jogadores segue o sentido horário.

Os locais podem ser escolhidos em qualquer ordem.



**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.

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

## 2. Os jogadores realizam as Ações dos seus Personagens

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 valor '2'.



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



### Cabana

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.

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 90° 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.



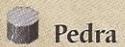
**Obtenção de Recursos:**



Lenha



Tijolo



Pedra



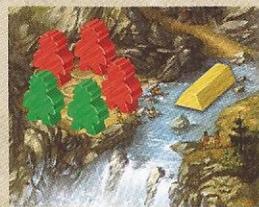
Ouro



### 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



### 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**.



### Construções

Estas fichas permitem ao jogador **ganhar Pontos de Vitória durante o jogo**. O jogador paga a quantidade de Recursos indicada na Ficha de Construção para pegá-la. Imediatamente depois, ele move seu marcador o número de casas indicado pela Construção no Registro de Pontuação. A seguir, vire a próxima ficha de Construção na mesma pilha.

**Exemplo:** O jogador **Amarlo** paga à Reserva 2 Recursos de Lenha e 1 de Tijolo para

recolher a ficha de Construção e colocá-la no seu Tabuleiro de Jogador. Ele então avança seu marcador 10 casas ao no Registro de Pontuação.

Se o jogador não quiser ou não puder pagar os Recursos necessários, ele se limita a retirar o Personagem sem receber a Ficha, que permanece no Tabuleiro.

Existem **8 Construções** nas quais o jogador pode decidir quais Recursos investir, mas o número é fixo. Além disso, existem **3 Construções** nas quais o jogador também pode decidir quais e quantos Recursos ele deseja investir (máximo de 7). Quando um jogador escolhe uma dessas Construções, ele precisa calcular o número de casas (Pontos de Vitória) que seu marcador deve se mover no Registro de Pontuação. O cálculo é simples.

Aquisição de fichas de Construção



#### As diferentes Construções:

- Os pontos de Vitória que o jogador ganha.
- Os Recursos necessários para adquirir a Construção.



- O jogador calcula os pontos de Vitória de acordo com o valor dos Recursos.
- O jogador deve pagar exatamente 4 Recursos.
- Os 4 Recursos devem ser de 2 tipos diferentes.
- O jogador decide os 2 tipos de Recurso que irá utilizar.



- O jogador calcula o número de Pontos de Vitória de acordo com o valor dos Recursos.
- O jogador deve pagar no mínimo 1 Recurso e no máximo 7 Recursos.
- O jogador decide quantos tipos de Recurso irá utilizar.



**Exemplo:** O jogador **Azul** paga: 3 Recursos de Pedra e 1 de Lenha (os 4 Recursos requeridos de 2 tipos). O jogador obtém 18 Pontos de Vitória: cada Recurso de Pedra vale 5 pontos e o de Lenha vale 3 pontos.



Construção com Recursos específicos

Construções com Recursos à escolha

O jogador coloca a ficha de Construção em uma das casas do seu Tabuleiro de Jogador. Se obtiver mais de 5 Construções, ele terá de empilhá-las nas casas.

## 3. Os jogadores alimentam sua Tribo

Quando todos os jogadores tiverem retirado todos os seus Personagens do Tabuleiro, será hora de alimentar toda essa gente: cada Personagem precisa de 1 ponto de Comida.

**Primeiro**, cada jogador recebe da Reserva o número de pontos de Comida indicado pela posição do seu marcador no Registro de Comida. Em seguida, cada jogador devolve para a Reserva 1 ponto de Comida para cada Personagem que se encontra em seu Tabuleiro de Jogador.

**Se um jogador não tiver comida suficiente para alimentar toda a Tribo:** ele deverá devolver para a Reserva todos os pontos de Comida que tiver. Depois disso, (se quiser e puder) ele tem a opção de pagar todos os pontos de Comida que faltam com os Recursos de que disponha. Cada Recurso substitui 1 ponto de Comida (o que representa o fato de as pessoas se contentarem em trocar recursos por comida). Se não quiser (ou não puder) fazer isso, o jogador devolve para a Reserva toda a Comida que tiver e retrocede 10 Pontos de Vitória, andando no Registro de Pontuação.

Quando todos os jogadores tiverem alimentado os membros da sua Tribo (ou perdido 10 Pontos de Vitória por não fazê-lo), a rodada termina. O Jogador Inicial entrega a figura que o identifica como tal para o jogador à sua esquerda, para que ele seja o Jogador Inicial da rodada seguinte.



1 Personagem = 1 Comida

### Uma nova rodada

Antes de começar uma nova rodada, mova as Cartas de Civilização deixadas no Tabuleiro **para a direita**, completando as casas vazias. Em seguida, preencha as lacunas **da direita para a esquerda** com novas Cartas de Civilização. Em seguida, os jogadores endireitam todas as suas Fichas de Ferramenta, para que estejam em sua posição normal e disponíveis na próxima rodada, e começam uma nova rodada a partir da Fase 1.

Antes de começar uma nova rodada: reponha as Cartas de Civilização e endireite as Ferramentas



**Exemplo:** Na rodada anterior, os jogadores retiraram a 2ª e a 3ª Carta de Civilização. A 1ª Carta continua em sua posição, mas a 4ª deve ser movida dois espaços para a direita (até o espaço vazio correspondente à 2ª Carta). Depois, os jogadores pegam 2 novas Cartas de Civilização que devem ser colocadas na 3ª e 4ª casas (nessa ordem).

Não restam  
Cartas de  
Civilização

Uma pilha  
de Construções  
se acaba

Cartas de  
Civilização com  
fundo verde

Cartas de  
Civilização com  
fundo cor de areia

## 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).

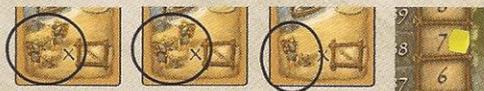


= 25 pontos (5x5)

Escrita Herbalismo Cerâmica Artes 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 Civilização pelo **valor total das Ferramentas** do jogador.

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

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 Carreiros  
Esc. 2 Armaz. 4  
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