



ストーン・エイジ

2 - 4 人用 10 歳以上 60 - 90 分

内容物：

| | | | | | |
|--------|----|----------|----|-------------|----|
| ゲームボード | 1 | プレイヤーボード | 4 | 木製資源コマ | 58 |
| 木製人間コマ | 40 | 木製マーカー | 8 | 食べ物タイル | 53 |
| 建物タイル | 28 | 道具タイル | 18 | スタートプレイヤーコマ | 1 |
| 文明カード | 36 | ダイス | 7 | ダイスカップ | 1 |
| | | | | 早見表 | 1 |

セットアップ：

- 1 テーブル中央にゲームボードを置きます。
- 2 食べ物タイルを点数ごとに分け，狩場に山にして置きます。
- 3 森に 20 個の木を置きます。
- 4 煉瓦鉱山に 16 個のレンガを置きます。
- 5 採石場に 12 個の石を置きます。
- 6 川に 20 個の金塊を置きます。
- 7 道具を 1 と 2， 3 と 4 で分け，工房の隣に 2 つの山にしておきます。



- 8 文明カードをよく混ぜ，裏向きにして置きます。上の 4 枚（全てのプレー人数で）を取り，右から左へ置いていきます。
- 9 建物タイルをよく混ぜ，裏向きにした 7 枚ずつの山を 4 つ作ります。4 人プレーでは，

4つの山全てをボード上に置きます。3人プレーでは、3つの山を使います。2人プレーでは2つの山を置きます。使わない山は見ないで箱に戻します。各山の上のタイルを表向きにします。

1 0 各プレイヤーは、自分の色を決め、その色のマーカー1個を食料トラックの0に、もう1個を得点トラックの0に置きます。

1 1 各プレイヤーは自分のプレーボードを持ち、自分の色の人間駒5人を置き、12個の食物を置きます。プレーボードはゲームに使う各コマ等を置くのに使用し、ゲーム状況や得点状況を示しています

1 2 残り的人間コマ（5色）をボードの横に置きます。ダイス7個とダイスカップも置いて置きます。



産出物と価値の概要

1 3 スタートプレイヤーを選び、マーカーを持ちます。次からの説明のようにゲームを始めます。



ゲームの概要：

どの時代にも、特別な挑戦をしてきました。石器時代は、農業、資源の加工、簡易な小屋の建設などができるようになりました。取引が始まり、伸びていくと、文明が根づいて、広がりました。そのうえ、増大する人口を養うために、狩猟のような伝統的な技術も必要です。

プレイヤーのゴールは、すべてのこれらの挑戦をマスターすることです。そうする多くの方法があります。誰でも自分のゴールを自分自身で遂げるためにがんばります。

自分自身の道を見つけて、それが最高の方法であったかどうか、最後に学ぶでしょう。

ゲームのラウンド：

各ラウンドは、3つのフェイズでできており、順番に行います。

- 1 ゲームボードに人間コマを置きます。
- 2 置いた人々のアクションをします。
- 3 人々に食事を与えます。

1 人間コマをゲームボードに置く

スタートプレイヤーから始めます。1人以上の人間コマを自分が選んだ場所1カ所に配置します。そして次のプレイヤーが時計回りの順に続けます。すべてのプレイヤーが自分の人間駒をボード上に配置するまでこのフェーズを続けます。ボード上の○の数は、そこに何人分の駒が置けるかを示しています。置ける場所がある限り、パスすることはできません。再配置もできません。例えば、赤が4人を森に置いたとすると、このラウンドで同じ森に再び人を配置できないということです。たとえ、その場所に空きがあっても。



空いている場所に何人の人間コマを配置できるのでしょうか？

工房

ここには一人のみ置くことができます。

例：青は、工房に一人置きました。この場所はこれでいっぱいです。



小屋

一人のプレイヤーが二人の駒を置くことができます。

例：緑は小屋に二人置きました。(もし小屋を選んだら必ず二人置きます。)これでいっぱいです。



畑

ここには一人のみ置くことができます。

例：黄は、畑に一人置きました。これでいっぱいです。



狩場

ここは、唯一○がない場所です。ここには何人でも置くことができます。ただし、1ラウンドで一回のみです。



森、煉瓦鉱山、採石場、川

これらの場所は、最大7人の駒を配置できます。

例：森に、赤はすでに4人置いてあります。黄は2人置きます。合計6人です。青は1人置きます。合計7人でいっぱいです。

煉瓦鉱山、採石場、川も同じです。



文明カード

各カードには1人駒を置くことができます。カードは、どんな順番に置いてかまいません。

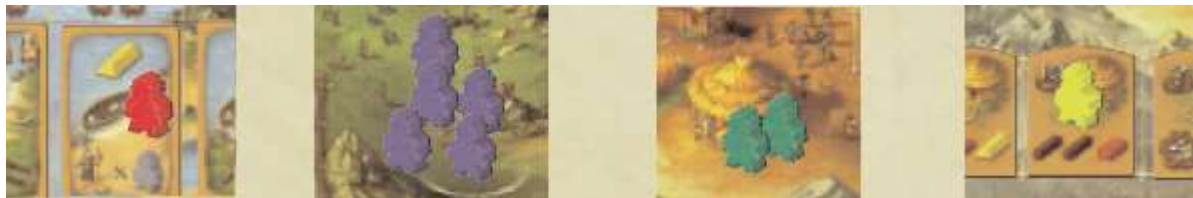
例：赤は2番目の文明カードに1人置きます。このカードはこれでいっぱいです。残った3つのカードには、まだ置くことができます。

建物タイル

各建物には一人駒を置くことができます。どの順番に置いてもかまいません。
例：黄は3番目の建物に1人置きます。この建物はこれでいっぱいです。残った3枚の建物タイルにはまだ置くことができます。



次のプレーの例では、赤がスタートプレーヤーで青、緑、黄の順とします。



赤は、このカードに1人おきます。

青は、狩場に5人置きます。

緑は、小屋に2人置きます。

黄は、この建物に1人置きます。

それぞれの場所で違った人数の駒を置くことができるので、しばしば、1人以上のプレーヤーが、他の人がまだ置くことができる人の駒を持っている間に、置くことができる駒がなくなってしまうこともあります。

すべてのプレーヤーが置く人間駒がなくなったら（すべての人間駒をすでに置いたか、ルール上置ける場所がなくなったら）、第2フェイズが始まります。

2. 置いた人間コマのアクション

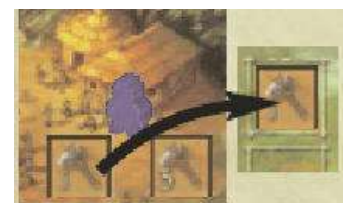
スタートプレーヤーから始めます。置いたすべての駒の行動を処理します。時計回りの順に行います。どの駒から行うかは自由です。アクションを行ったら自分の駒をプレーヤーボードに戻します。こうして、すべての駒を処理して戻します。



個々の場所でどんなアクションができるのでしょうか？

工房

ここでは1個新しい道具を得ます。もし道具を持っていなければ、価値1の道具を取り、自分のプレーボード上の道具のスペースの1つに見えるようにして置きます。

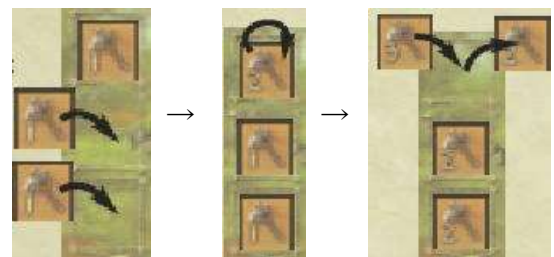


その後は次のようになります。

2個目3個目の道具を取ったら、価値1の道具を残った2つの場所に置きます。

4個目から6個目の道具を取ったら、順次価値を1から2に裏返します。

7～9個目は、価値3の道具に置き換え、10から12個目は価値4に裏返します。



使い道：それぞれの道具は、狩猟や資源入手でダイスを振るときに、1ラウンドで1度だけ使

えます。道具は一度の使いきりです。違うアクションのために分けて使うことも可能です。ダイスロールのためにたくさん使うことも可能です。道具を使った印に、90度回転させておきます。

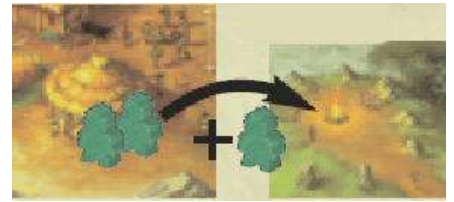


道具の使い方の例として、狩猟や資源入手の項目も見てください。

小屋

ここでは、プレイヤーは人間コマ1人を追加で獲得します。以下1人増えた状態で続けることができます。

例：緑は小屋に2人駒を置きました。小屋の2人と追加の1人の駒を取って自分のプレーボード上に置きます。



畑

人間コマをプレイヤーボードに戻し、食料トラックのマーカを1つ上に動かします。これにより、各ラウンドの最後に受ける食料生産額が上がります。



狩猟－ダイスを振ります



プレイヤーは、狩場の人間コマ1人につき1つのダイスを取ります。そして同時に振ります。ダイスの目を合計します。そのとき、ダイスの目の合計に、持っている道具の価値分を足すことができます。ダイスの合計値の2につき1個ゲームボードから食料を取ります。

例：緑は3こダイスを振り、合計11でした。彼は5つの食料を得るところですが、価値1の道具を使うことにしました。それによって、合計12となり、6個の食料を得ます。使った道具は90度回転させておき、このラウンドでは使えません。

例：黄は2個ダイスを振り、合計4でした。黄は、価値1の道具2個とも使いました。よって、合計6となり、3個の食料を得ます。

狩猟では、食物トラックからの食料生産がしばしば、人々を養うのに十分ではないために、プレイヤーは追加の食べ物を得ます。

森、煉瓦鉱山、採石場、川－ダイスを振ります



この4カ所で、プレイヤーは木、煉瓦、石、金を得ます。これらの資源の獲得には、狩猟と同じように行います。生産高は次のように違うことを除いて、－

森－ダイスの合計3につき1個の木材を得ます。

煉瓦－ダイスの合計4につき1個の煉瓦を得ます。

採石－ダイスの合計5につき1個の石を得ます。

川－ダイスの合計6につき1個の金を得ます。

例：緑は川に2人置いています。2個ダイスを振り、合計5でした。すでに道具を狩猟で使っているため、川では使えません。合計6に満たないので金を得ることはできませんでした。

例：赤は3人なので3個ダイスを振り、合計7でした。価値3の道具2個持っており、それらを使って合計13にしました。それで2個金を獲得しました。

資源には限りがありません。もし資源が足りなくなったら、他のもので代用してください。

プレイヤーは文明カードを得るために資源を必要とし、建物を建てるためにも必要とします。

文明カード—直ちに生産し最終決算のための得点を得る



プレイヤーは、プレイヤーボードからストックへ、カードの上に表示される資源の数を払います。そしてカードを獲得します。どの資源で支払うかは(木、煉瓦、石、金から)持っているもので自分で決めます。通常は木や煉瓦でしょう。食料を使うことはできません。もし、必要な資源の支払いができなかったり、したくない場合、人間コマを取り除きます。各プレイヤーは、プレイヤーボードの上に指定されたスペースで裏向きにして獲得した文明カードを積み重ねます。カードの使い方の詳細はインフォメーションシートの説明を見てください。

建築—ゲームの中で得点を得ます



プレイヤーは、プレーボードからストックへ、建物タイルに示されている資源を支払います。そして、直ちに建物タイルに示されている数だけ得点を獲得します。その後で、山札から次のタイルをめくります。

例：黄は木材2個と煉瓦1個を支払いました。彼は、プレーボードに建物タイルを置き、10点獲得しました。

もし必要な資源を支払わない場合、駒を取り除きます。

プレイヤーがどの資源で払うべきかについて選ぶことができる8つの建物があります。しかし、支払額は決まっています。また、種類と数(最大7)を選ぶことができる建物が3つあります。これらの建物を選んだ場合、得点を計算して、スコアを動かします。計算は簡単です。

建物の違い：



プレイヤーの得点
建築に必要な資源



プレイヤーは資源の価値で得点を計算
きっちり4つの資源が必要
4つの資源は2種類であること。



プレイヤーは資源の価値で得点を計算
最低1、最高7の資源を支払う
どの種類であっても良い



例：青はこれら4つの資源(石3つ、 木1つ)で支払います。(2種類で4個の資源が必要だから)資源を使って18点です。
(5点の石3個、3点の木1個)

プレイヤーは獲得した建物をプレーボード上に置きます。もし5つ以上獲得したら、重ねて置きます。

3. 人々を養う

すべてのプレイヤーが自分のプレイボードに人間コマを戻したら、食料を与えなくてはなりません。1人につき1個必要です。



最初に、各プレイヤーは食料トラックのマーカーの位置に応じて食料を取ります。それからプレイボードの1人につき1個ずつ食料を与え、ストックへ戻します。

もし、十分な食料を与えることができなければ、：

まず、食料をすべて消費します。それから、必要とする（そして、可能）ならば、どんな資源でも残りを払うことができます。各資源は、1つの食物に代わります。このように、人々は、資源を食物と交換できることに満足しています。プレイヤーがこうできないか、したくないならば、直ちに得点を10ポイント減らします。

そのような場合でも、すべての食料を戻さなくてはなりません！

すべてのプレイヤーが食料を与えたら（または10ポイント減らしたら）、ラウンドは終了です。スタートプレイヤーは、マーカーを左隣に渡し、次のラウンドとなります。

新しいラウンド

新しいラウンドに入る前に、まず残りの文明カードを右に移動します。次に、右から左へ山札のカードを置いていきます。そして、使った道具をもとの位置に戻し、第1フェイズを始めます。



例：前のラウンドで、2番目3番目のカードを取りました。残った2枚を右にずらし、空いた場所に新しいカードを右から置きます。

ゲームの終了：

ゲームの終了時は2つの場合があります：

ラウンドの最初に文明カードを4枚並べることができなくなったら、直ちにゲーム終了です。この場合、新しいラウンドは行いません。

少なくとも1つの建物タイルの山がなしになったら、この場合は、このラウンドは最後まで行い、人々に食料も与えなくてはなりません。

そして、最終得点を計算します。

最終得点と勝利者！：

最初に、得点情報のために、文明カード用情報シートを持ちます。各プレイヤーは、以下の通りに進みます：

いくつかの緑の背景になっている違った文明カードをその枚数で掛けます。

例：異なる文明マークのついた5枚の文明カードを持っています。



書物

医療

陶工

美術

音楽

= 25点 (5 × 5)

砂地の背景のカードの得点は次のように：



食料トラックのプレイヤーマーカの場所と農夫の数を掛けます

$5 \text{ 人の農夫} \times 7 \text{ 食料} = 35 \text{ 点}$



プレイヤーの道具の価値と道具の数を掛けます

$3 \text{ 道具マーカ} \times 7 \text{ つの道具} = 21 \text{ 点}$



小屋の建築者と建物の数を掛けます。

$7 \text{ 人の建築者} \times 6 \text{ 枚の建物} = 42 \text{ 点}$



呪い師の数と人間駒の数を掛けます

$3 \text{ 人の呪い師} \times 8 \text{ 人} = 24 \text{ 点}$

プレーボードにある資源は1個1点です。

最も得点を獲得した人が優勝です。同点の場合、最も食料生産が高い、最も道具を持っている、最も人間コマをもっているで決めましょう。

3・2人用変更点：

3人か2人の場合、どのラウンドでも工房、小屋、畑の3カ所のうち2カ所のみ配置することができます。3カ所目は空いたままです。もちろん、各ラウンドで空き場所は違うでしょう。

3人プレイでは、森、煉瓦鉱山、採石場、川の各場所には各ラウンド2人までしか置けません。

2人プレイでは、1人しか置けません。

残りのルールは変わりません。

文明カード：

獲得したすべてのカードは、ゲーム終了時まで、自分のプレーボード上に置かれます。



すべてのカードは2つの部分に区分されます。

カードを入手したら直ちに上に書かれているアイテムを獲得します。

最終得点で下に書かれているスコアが入ります。

下部－最終得点のための緑と砂地の背景

緑の背景



医療 美術 書物 陶工 時計 移動 音楽 織物

最終得点で、カードの種類別の数と持っている枚数を掛け、追加の分も加算します。

例：5種類の違う文明カードを5枚持っていて

25点 (5 × 5)

追加でもう1枚陶工カードを持っているので

1種類 × 1枚 = 1点 で26点



書物 医療 陶工 美術 音楽

砂地のカードは前の記述を参照

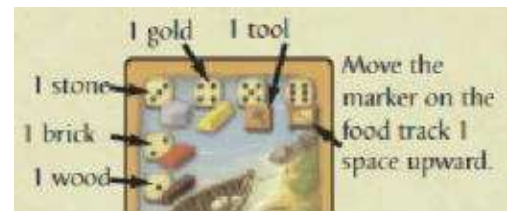
上部－ゲーム中に使用

以下のカードは獲得したらすぐに使用します。

ダイス用のアイテム (10枚)



カードを得たら、ゲームに参加しているプレイヤーの数と同数のダイスを振ります。そして、カードの回りに数を合わせてダイスを置きます。カードを獲得したプレイヤーから順に、ダイスを1つ選びます。プレイヤーは一致する資源を取り、ダイスを取り除きます。他のプレイヤーもすべてのダイスがなくなるまで、時計回りに続けます。そして全プレイヤーが1つダイスの効果を獲得します。道具を使って目を変えることはできません。



例：赤はカードを得て4個ダイスを振りました。彼は最初に選び、道具を1個獲得しました。

それで5の目のダイスを取り除きます。

青は次です。食料マーカーを1個上げ、6のダイスを取り除きます。

緑と黄はそれぞれ木を得て、ダイスをよけます。

食料 (7枚)



書かれている数だけ直ちに食料を得ます。

例：カードにあるとおり4個の食料をストックから得ます。

資源（5枚）



書かれている資源を直ちに得ます。
例：カードにあるように金を1個得ます。

ダイスロール付き資源（3枚）



直ちにダイスを2個振り、資源獲得のルールに則って資源を得ます。追加の道具は使えません。

例：2個ダイスを振り、合計3だったので1個木を得ました。

ポイント（3枚）



直ちに3点獲得します。

新しい道具（1枚）



直ちに道具を1個得ます

追加の農耕地（2枚）



直ちに食料マーカーを1上にあげます。

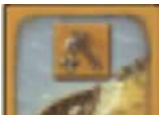
追加の文明カード、最終得点のみ用（1枚）



文明カードの山の一番上のカードを取ります。見たら自分の文明カード上に伏せて置きます。最終得点の時のみ効果があります。上部の効果については発動しません。

以下のカードはすぐにでも後からでも使えます。

使い捨て道具（3枚）



プレーボードの横に表向きに置いておきます。ダイスロールの時に一度だけ（他の道具に追加でも）使えます。遣い終わったら伏せて文明カードの場所に重ねていきます。

例：一度に4つの道具が使えることとなります。

任意の資源2個獲得（1枚）



プレーボードの横に表向きに置いておきます。すぐにか後でもよいので、一度だけ任意の2個（同じでも違うものでも）をストックから取ります。一度資源を取るのに使ったら、カードを裏向きにして自分のプレーボードの文明カードと一緒に裏向きにして置いておきます。

戦略メモ：

- ◇文明カードを疎かにしないこと。直ぐに資源や食料が入り、最終得点に大きく影響します。
- ◇人間コマ、道具、食料生産の増加は大事です。資源1つで手に入る文明カードは価値があります。
- ◇文明カードは、最終得点を考えて集めましょう。
- ◇人間コマのアクションは順番をよく考えましょう。
- ◇建物カードが1、2枚になったら、ゲームの終了が近いので、それを防ぐために、建てるつもりがなくても、その建物カードにコマを置いてゲームを伸ばすことも必要かもしれません。