



# Stone Age

Diseñado por Bernd Brunnhofer

2-4 Jugadores / 60 minutos / 10 +

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.jck.cl)

La Edad de Piedra se caracterizó por el desarrollo de la agricultura, la manipulación de algunos recursos y la construcción de chozas sencillas. Ciertas habilidades tradicionales, como la destreza en la caza, son muy apreciadas y demandadas, aunque sólo sea para poder asegurar el crecimiento de la población. El objetivo de los jugadores será conseguir afrontar y superar estos desafíos. Habrá varias formas de lograrlo, así que cada uno puede intentar hacerlo a su modo. Elige un camino y podrás saber, al final de la partida, si has hecho la mejor elección.

## PREPARACION

- Coloca la comida y los **recursos** (madera, arcilla, piedra, oro) en las casillas correspondientes del tablero.  
FAQ: La comida y recursos son en teoría ilimitados
- Coloca las herramientas en 2 pilas (1 y 3 arriba).
- Barajas el mazo de cartas de civilización. Rellena el tablero de derecha a izquierda.
- Baraja las losetas de edificio y forma 4 pilas boca abajo de 7 losetas cada una. **Conserva una pila por jugador** y devuelve el resto a la caja. Revela la loseta superior de cada pila.
- Coloca 5 personas de cada jugador en la reserva.
- Cada jugador recibe:
  - 1 tablero, 5 personas y 12 comidas.
  - 1 marcador de comida y 1 marcador de PV.
  - El jugador inicial recibe la figura de jugador inicial.

## RONDA

Fase 1: Colocar personas  
 Fase 2: Activar personas  
 Fase 3: Alimentar personas  
 Fase 4: Nueva ronda

## FASE 1: COLOCAR PERSONAS

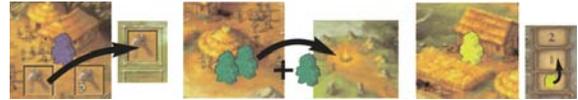
- En OT cada jugador coloca 1 o más personas en 1 zona del tablero. Continuar hasta que todas las personas hayan sido colocadas. No está permitido pasar.
- No puedes añadir personas donde ya tienes.
- Cada círculo en el tablero puede contener 1 persona. Círculo gigante en campos de caza → Capacidad ilimitada.
- Choza → Quien se coloque ahí debe colocar 2 personas a la vez.
- 2/3 jugadores** →
  - Solo 2 de las zonas centrales estarán disponibles (fabricante de herramientas, campo, choza)
  - Solo 1/2 jugadores pueden colocarse en cada lugar de obtención de recursos (madera, arcilla, piedras, oro). Pueden quedar círculos vacíos.

## FASE 2: ACTIVAR PERSONAS

- En OT cada jugador activa (y retira) a todas sus personas en el orden que desee.
- No estás obligado a llevar a cabo todas las acciones.

## CASILLAS ESPECIALES:

- Fabricante de Herramientas → Añade una herramienta a tu tablero. 1 > 1-1 > 1-1-1 > 2-1-1, etc.
- Choza → Añade una persona de la reserva a tu tablero.
- Campo → Avanza 1 casilla tu marcador de comida.



## CAZA, BOSQUE, POZO DE ARCILLA, CANTERA, RÍO

- Lanza 1 dado por cada persona.
- Divide su resultado por 2/3/4/5/6 y obtén esa cantidad de comida/recursos. Redondear hacia abajo.
- Puedes usar **herramientas** para mejorar tu resultado.
  - Después de lanzar los dados.
  - Cada herramienta agrega 1 al total del lanzamiento.
  - Debes usar el valor total de la herramienta, aunque te sobren puntos.
  - Voltéala en 90º para indicar que ya la usaste.

## CARTAS DE CIVILIZACIÓN

- Paga los recursos indicados sobre la carta.
- Activa su efecto superior de inmediato.
- Coloca la carta boca abajo en tu área de juego.
- Efectos de las cartas:
  - Valores fijos de comida, recursos o PV → Recibe lo indicado.
  - Recursos con lanzamiento de dado → Lanza 2 dados y obténlos de manera normal. Puedes usar herramientas.
  - 2 recursos a elección → Coloca la carta boca arriba hasta que decidas usarla para obtener 2 recursos a elección. Luego la colocas boca abajo.
  - +1 marcador de comida → Avanza 1 en el marcador
  - +1 herramienta → Recibes 1 herramienta
  - Herramienta 2-3-4 → Deja la carta boca arriba. Después de usarla colócala boca abajo. No cuenta como herramienta al final de la partida.
  - Carta Adicional → Recibes la carta superior del mazo. No recibes el efecto superior.



- Recompensas con dados 1-6:  
Lanza 1 dado por cada jugador.  
Comenzando por el jugador inicial cada uno escoge un dado y recibe lo indicado en la carta (recurso, herramienta o avance en marcador de comida).  
NO se pueden usar herramientas para modificar los dados.



### LOSETAS DE EDIFICIO

- Paga los recursos indicados y avanzar tu marcador de PV.
- Coloca la loseta en tu tablero (o apilada si no queda espacio).
- Revela la siguiente loseta.
- Casos especiales:
  - "1-7" / Símbolo de Recurso → Entrega entre 1 y 7 recursos.
  - 4 o 5 / (X #Recursos) → Entrega exactamente 4 o 5 recursos de X tipos diferentes.
  - Valor Madera/Arcilla/Piedra/Oro → 3/4/5/6 PV



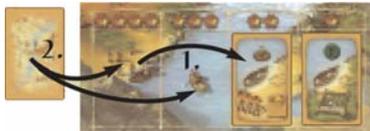
### FASE 3: ALIMENTAR PERSONAS

- Primero, cada jugador recibe la comida indicada en su marcador de comida.
- Luego paga 1 comida por cada persona que tengas.
- Si no tienes suficiente:
  - Debes pagar toda la que tengas.
  - Puedes pagar 1 recurso por cada comida faltante.
  - Si no quieres pagar recursos o no tienes suficientes → Pierdes 10PV (no puedes tener menos de 0).



### FASE 4: NUEVA RONDA

- Desplaza las cartas de civilización de izquierda a derecha. Rellena los espacios vacíos con cartas del mazo.



- Los jugadores recuperan las herramientas usadas.
- Pasa el marcador de jugador inicial a la izquierda.



### FIN DEL JUEGO

Cuando ocurra alguna de estas cosas:

- Al inicio de una ronda no hay suficientes cartas para rellenar la oferta → Termina de inmediato.
- Al menos una pila de losetas de edificio se agota → Finalizar la ronda.

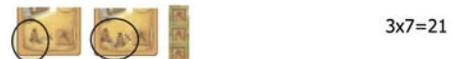
### PUNTUACION

- Cartas de Civilización con símbolo sobre pasto (hay 2 c/u): Separar en 1 o 2 sets → PV = # símbolos al cuadrado



- Cartas de Civilización (fondo arena):

- Granjeros x avance en marcador de comida.
- Fabricantes de herramientas x #herramientas
- Constructores x losetas de edificios
- Chamanes x personas



- Recursos → 1PV c/u

El jugador con más PV será el ganador. Empate → Suma mayor de avance en comida + herramientas + personas

### FAQ

- Está permitido colocar personas en una casilla simplemente para bloquear a otro jugador (Ej: en los campos cuando el marcador de comida ya está en 10).