

Michael Tummelhofer

# STONE AGE

La Meta es el Camino



# Stone

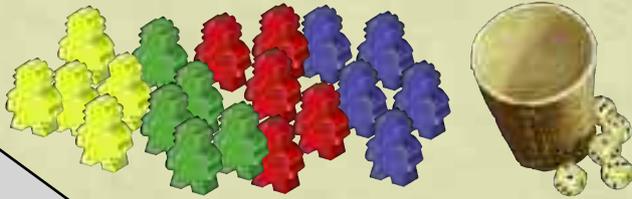
## Contenido:

- 1 Tablero de juego
- 4 Tableros de Jugador
- 58 Recursos de madera
- 40 Personas (peones de madera)
- 8 marcadores de madera, en 2 tamaños
- 53 fichas circulares de Comida
- 28 fichas de Construcciones
- 18 fichas de Herramientas
- 1 figura de Jugador Inicial
- 36 Cartas de Civilización
- 7 Dados
- 1 Cubilete de cuero
- 1 Reglamento
- 1 Hoja de Información

1. El **Tablero de juego** se coloca en el centro de la mesa.

2. Las **fichas de Comida** se separan por valores y se ponen en montones en los **Campos de Caza**.

13. Se elige al **Jugador Inicial**, que coge la **figura de Jugador Inicial**, y ya puede dar comienzo la partida, según se indica en la página 4.



12. El resto de **Personas** (5 por cada color) se colocan como **Reserva** junto al Tablero, igual que el **Cubilete** y los **7 Dados**.

huecos para las Herramientas



esquema de valores de los Recursos

huecos para Construcciones

huecos para Cartas de Civilización y resumen de la Puntuación Final

11. Cada jugador coge un **Tablero de Jugador**, sobre el que pone **5 Personas** de su color y **12 puntos de Comida**. El Tablero de Jugador sirve para mantener ordenados los diferentes componentes, y suministra información acerca del juego y de la puntuación final.

10. Cada jugador elige un color y coloca sus **2 marcadores**: el primero en la casilla 0 del **Registro de Comida** (en la esquina inferior izquierda) y el segundo en la casilla 0 del **Registro de Puntuación** (esquina superior izquierda).

# Age

2 - 4 Jugadores  
Más de 10 años  
60 - 90 minutos

3. Se colocan los 20 Recursos de Madera en el Bosque.

4. Se colocan los 16 Ladrillos en el Pozo de Arcilla.

5. Se colocan las 12 Piedras en la Cantera.

6. Se colocan los 10 Recursos de Oro en el Río.

7. Las fichas de Herramientas se separan en 2 montones (fichas con valores 1-2 y fichas con valores 3-4). Ambos montones se colocan sobre el Tablero, en las casillas situadas junto al Fabricante de Herramientas.

9. Las fichas de Construcciones se mezclan y se colocan, boca abajo, en 4 montones de 7 fichas cada uno. Se colocan sobre el Tablero tantos de estos montones como jugadores haya en la partida, devolviendo a la caja las fichas que no se utilicen. Seguidamente, se gira boca arriba la primera Construcción de cada montón.

8. Las Cartas de Civilización se barajan y se colocan boca abajo en un montón junto al Tablero. Se descubren las 4 Cartas superiores (con independencia del número de jugadores) y se colocan en las 4 casillas del Tablero, de derecha a izquierda.

# Un vistazo rápido

Cada Era presenta unos retos específicos. La Edad de Piedra se caracterizó por el desarrollo de la agricultura, la manipulación de algunos recursos y la construcción de cabañas sencillas. Con la aparición del comercio, empiezan también la expansión demográfica, los asentamientos y el desarrollo de las civilizaciones. Además, 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.

# Una ronda de juego

Cada Ronda de juego se divide en 3 Fases, que se ejecutan en el siguiente orden:

1. Los jugadores colocan sus Personas en el Tablero.
2. Los jugadores realizan las Acciones de sus Personas.
3. Los jugadores alimentan a sus Tribus.

## 1. Los jugadores colocan sus Personas en el Tablero



**1 Persona en cada anillo**

El Jugador Inicial empieza eligiendo un lugar del Tablero y colocando en él 1 ó más de sus Personas. Después, el siguiente jugador en sentido horario hace lo mismo (coloca 1 ó más Personas en un lugar de su elección). Se continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores han colocado a todas sus Personas sobre el Tablero. La cantidad de anillos que incluye cada uno de los lugares indica el número de Personas que pueden juntarse en el mismo para que esté completo.

No está permitido pasar, mientras haya espacios disponibles para más Personas. Un jugador no puede, en la misma Ronda, volver a colocar Personas en el mismo lugar (aunque haya sitio disponible). *Así, por ejemplo, si el jugador Rojo ha puesto 4 Personas en el Bosque, no podrá volver a poner (en la misma ronda) más Personas allí, aunque haya sitio disponible.*

**Fabricante de Herramientas:  
1 Persona**



**¿Cuántas personas caben en cada sitio?  
Fabricante de Herramientas**

Puede colocarse **exactamente 1 Persona**.

**Ejemplo:** el jugador **Azul** coloca 1 Persona en el Fabricante de Herramientas, con lo que el lugar se considera ocupado.

**Cabaña:  
2 Personas**



**Cabaña**

Aquí pueden colocarse **exactamente 2 Personas del mismo jugador**.

**Ejemplo:** el jugador **Verde** coloca 2 Personas en la Cabaña (si un jugador elige la Cabaña, él debe colocar en ella 2 Personas), con lo que el sitio está lleno.

**Campo:  
1 Persona**

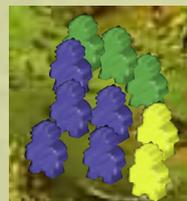


**Campo**

Aquí puede colocarse **exactamente 1 Persona**.

**Ejemplo:** el jugador **Amarillo** coloca 1 Persona en el Campo, con lo que el lugar está lleno.

**Campos de Caza:  
sin límite de Personas**



**Campos de Caza**

Este es el único lugar del Tablero que no incluye anillos, lo cual representa que cada jugador puede situar en él tantas Personas como quiera, **pero sólo una vez en cada Ronda**.

**Sitios de Recursos:  
hasta 7 Personas en cada uno**



**Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río**

En cada uno de estos lugares, pueden colocarse **hasta un total de 7 Personas**.

**Ejemplo:** en el Bosque ya se encuentran 4 Personas del jugador **Rojo**. El jugador **Amarillo** coloca 2 Personas allí, haciendo un total de 6 Personas. El jugador **Azul** coloca 1 Persona más, con lo que se alcanza el total de 7 Personas y el sitio se llena.



El **Pozo de Arcilla**, la **Cantera** y el **Río** funcionan de la misma manera.



### Cartas de Civilización

Sobre **cada** Carta se puede colocar **exactamente 1 Persona**. Las Cartas pueden completarse en cualquier orden.

**Ejemplo:** el jugador **Rojo** coloca 1 Persona sobre la 2ª Carta de Civilización, ocupando dicha Carta. Las 3 Cartas de Civilización restantes podrán ser ocupadas por los demás jugadores (o por el mismo jugador).



### Construcciones

En **cada** Construcción puede colocarse **exactamente 1 Persona**.

Las Construcciones pueden completarse en cualquier orden.

**Ejemplo:** el jugador **Amarillo** coloca 1 Persona en la 3ª Construcción, con lo que dicha Construcción ya está llena. Las 3 Construcciones restantes pueden ser ocupadas por los demás jugadores (o por el mismo jugador).

**Ejemplo:** de una ronda de colocación de Personas, con el siguiente orden de juego: **Rojo** (Jugador Inicial), **Azul, Verde y Amarillo:**



**Rojo** coloca 1 Persona en esta Carta.



**Azul** pone 5 Personas en los Campos de Caza.



**Verde** sitúa 2 Personas en la Cabaña.



**Amarillo** coloca 1 Persona en esta Construcción.

Puesto que cada sitio admite diferente número de Personas, a menudo sucede que algunos jugadores ya no tienen más Personas para colocar, mientras que otros todavía disponen de Personas para poner en el Tablero. Cuando ningún jugador pueda colocar más Personas (porque todos hayan colocado ya todas sus Personas o porque ya no se puedan poner en ningún sitio más), dará comienzo la Fase 2.

## 2. Los jugadores realizan las Acciones de sus Personas

Comienza el Jugador Inicial. Utiliza todas las Personas de su Tribu para llevar a cabo todas las Acciones, antes de pasar el turno al siguiente jugador en sentido horario. El jugador decide en qué orden lleva a cabo las Acciones, y va devolviendo las Personas que utilice en cada Acción a su Tablero de Jugador, de tal forma que, al terminar, ya no le quedarán Personas en el Tablero de juego, y estarán de nuevo todas en su Tablero de Jugador.



### ¿Qué acciones realiza un jugador en los diferentes lugares?



#### Fabricante de Herramientas:

Aquí, el jugador **coge 1 Herramienta** nueva. Si el jugador no tuviera ninguna, debe coger una Herramienta de valor 1 y colocarla (con el número a la vista) en una de las casillas para Herramientas de su Tablero de Jugador.

Para las siguientes Herramientas, se sigue el siguiente procedimiento:



Cuando el jugador coge la segunda y la tercera Herramienta, coloca Herramientas de valor 1 en las otras dos casillas de su Tablero de Jugador.



Cuando el jugador coge las Herramientas cuarta a sexta, debe girar los marcadores correspondientes de su Tablero de Jugador, para que muestren el valor '2'.



Para las Herramientas séptima a novena, el jugador debe reemplazar los marcadores de valor 2 por nuevos marcadores de valor '3'. Por último, cuando el jugador coge las herramientas décima a duodécima, debe girar los marcadores correspondientes en su Tablero de Jugador para que muestren el valor '4'.

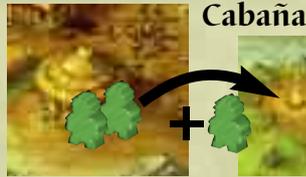
**Uso:** cada Herramienta puede ser utilizada **sólo una vez en cada Ronda**, para aumentar el resultado de una tirada de dados durante la caza o a la hora de obtener recursos. Un jugador puede añadir a la tirada de los dados el valor de tantas Herramientas como quiera. El valor de cada Herramienta utilizada se usa por completo, no pudiendo dividir los puntos para utilizar algunos en una Acción posterior. Para indicar que una Herramienta ya ha sido utilizada en esta Ronda, se gira el marcador 90°.

Para ejemplos del uso de las Herramientas, consulta los ejemplos de los Campos de Caza y de la obtención de Recursos, en la página 6.



**Un jugador puede utilizar cada Herramienta sólo una vez en cada Ronda**

**Cabaña:**  
1 Persona nueva



Aquí, el jugador **recibe 1 Persona nueva** de su color, procedente de la Reserva. Acaba de nacer un nuevo miembro de su Tribu, así que dicho jugador tendrá 1 Persona adicional para las Rondas posteriores.  
**Ejemplo:** el jugador **Verde** había colocado 2 Personas en la Cabaña. Retira las 2 Personas de la Cabaña, más 1 Persona adicional de la Reserva y coloca las 3 figuras en su Tablero de Jugador.

**Campo:**  
Aumenta la producción de Comida del jugador



El jugador devuelve la Persona a su Tablero de Jugador y mueve su marcador una casilla hacia arriba en el Registro de Comida, aumentando así la producción de Comida que el jugador debe recibir al final de cada Ronda.

**Campos de Caza:** Comida adicional



### Campos de Caza:

Aquí el jugador **tira los dados**: el jugador coge 1 dado por cada Persona de su Tribu que se encuentre de Caza y los tira todos juntos, sumando los resultados. Después, el jugador puede añadir a la tirada los valores de las Herramientas que decida utilizar. El jugador **divide entre 2** (redondeando hacia abajo) el total obtenido para determinar los **puntos de Comida** que debe recibir y retira las fichas de Comida del Tablero.



**Ejemplo:** el jugador **Azul** tira 7 dados y consigue en total 14 puntos; no utiliza ninguna Herramienta, así que retira 7 puntos de Comida (14/2) del Tablero.

**Ejemplo:** el jugador **Verde** tira 3 dados para conseguir un total de 11, lo que le supondrían 5 puntos de Comida, pero decide utilizar 1 Herramienta de valor 1. Al hacerlo, incrementa la tirada hasta los 12 puntos, con lo que consigue 6 puntos de Comida (12/2). Gira 90° la ficha de Herramienta utilizada para indicar que esa Herramienta no podrá ser usada de nuevo en esta Ronda.

**Ejemplo:** el jugador **Amarillo** tira 2 dados y consigue 4 puntos en total. Como el jugador **Amarillo** tiene 2 Herramientas de valor 1, decide utilizarlas para aumentar la tirada hasta los 6 puntos y coger 3 puntos de Comida del Tablero (6/2). Con la Caza, los jugadores consiguen Comida adicional, ya que la producción de Comida habitual que se produce en la Fase 3, en función del Registro de Comida, no suele ser suficiente para alimentar a toda la Tribu.

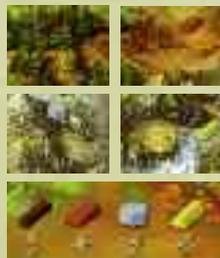
**Obtención de Recursos:**

Madera

Ladrillo

Piedra

Oro



### Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río

En estos 4 lugares, el jugador **tira los dados** para conseguir Madera, Ladrillos, Piedras u Oro. El procedimiento es igual que en el caso de la Caza: el jugador tira 1 Dado por cada Persona que se encuentre en el lugar y puede añadir a la tirada total el valor de las Herramientas que decida utilizar. Lo único que cambia es la proporción:

- **Bosque:** se divide la tirada **entre 3** para conseguir **Maderas**.
- **Pozo de Arcilla:** se divide la tirada **entre 4** para obtener **Ladrillos**.
- **Cantera:** se divide la tirada **entre 5** para conseguir **Piedras**.
- **Río:** se divide la tirada **entre 6** para obtener **Oro**.



**Ejemplo:** el jugador **Verde** tiene 2 Personas en el Río y tira 2 dados, sacando 5 puntos. Como ya utilizó su Herramienta durante la Caza, no puede volver a utilizarla de nuevo para el Oro, así que no consigue nada de Oro en este turno (5/6=0).

**Ejemplo:** el jugador **Rojo** tira 3 dados (al tener a 3 Personas trabajando) y consigue 7 puntos. Como tiene 3 Herramientas de valor 2, decide utilizarlas todas para añadir 6 puntos más



a la tirada y llegar a los 13 puntos. Con ellos, consigue 2 de Oro (13/6=2).

Se considera que los Recursos son ilimitados, así que, si se terminan los disponibles, podéis utilizar cualquier otra cosa (por ejemplo, cerillas para la Madera) en su lugar.

Los jugadores van a necesitar los Recursos para adquirir Cartas de Civilización y para levantar Construcciones.

**Cartas de Civilización:**  
Ingresos inmediatos y puntos al final



Estas Cartas proporcionan **ingresos** inmediatos y **Puntos de Victoria** al final.

El jugador paga a la Reserva el número de Recursos indicado encima de la Carta para recoger esa Carta de Civilización. El jugador decide qué Recursos utiliza para el pago (Madera, Ladrillos, Piedras y/o Oro): lo normal es que sea Madera y/o Ladrillos, pero nunca puede pagar con Comida.

Si el jugador no quiere o no puede pagar los Recursos, retira su Persona sin recibir la Carta, que se queda sobre el Tablero.

Los jugadores apilan boca abajo las Cartas de Civilización que van consiguiendo, en la casilla apropiada de su Tablero de Jugador.

Para más detalle del uso de las Cartas de Civilización, consultar la **Hoja de Información**.

**Ver Hoja de Información**



## Construcciones

Estas fichas permiten a los jugadores **ganar Puntos de Victoria durante el juego**. El jugador paga los Recursos indicados en la ficha de Construcción y recoge dicha ficha de Construcción. Inmediatamente, mueve su marcador en el Registro de Puntuación el número de casillas indicadas por la Construcción. A continuación, se gira una nueva ficha de Construcción del montón de que se trate.

**Ejemplo:** el jugador **Amarillo** paga 2 Maderas y 1 Ladrillo de su Tablero de Jugador

a la Reserva, para recoger la ficha de Construcción y colocarla en su Tablero de Jugador. Se anota 10 Puntos de Victoria en el Registro de Puntuación.

Si un jugador no puede o no quiere pagar los Recursos necesarios, se limita a retirar su Persona, dejando la ficha de Construcción sobre el Tablero.

Hay **8 Construcciones** en las que el jugador puede decidir los Recursos que gasta, pero cuyo coste es fijo. Y hay otras **3 Construcciones** más en las que el jugador puede decidir qué tipo de Recursos y cuántos Recursos utiliza (hasta un máximo de 7). Cuando un jugador coge una de estas Construcciones, tendrá que calcular el número de casillas (Puntos de Victoria) que debe desplazar su marcador en el Registro de Puntuación. El cálculo es simple.

### Las diferentes Construcciones:



Los Puntos de Victoria que gana el jugador.  
Los Recursos necesarios para adquirir la Construcción.



El jugador calcula los Puntos de Victoria en función del valor de los Recursos.  
El jugador debe pagar exactamente 4 Recursos.  
Los 4 Recursos deben ser de 2 clases diferentes.  
El jugador decide los 2 tipos de Recursos que gasta.



El jugador calcula los Puntos de Victoria en función del valor de los Recursos.  
El jugador debe pagar al menos 1 Recurso y como máximo 7 Recursos.  
El jugador decide cuántas clases de Recursos utiliza.



**Ejemplo:** el jugador **Azul** paga 3 Piedras    y 1 Madera  (los 4 Recursos requeridos, de 2 tipos). El jugador consigue 18 Puntos de Victoria: cada Piedra vale por 5 puntos y la Madera puntúa 3 puntos.



El jugador coloca la ficha de Construcción conseguida en una de las casillas de su Tablero de Jugador. Si adquiriera más de 5 Construcciones, tendrá que apilarlas en las casillas.

## Construcciones: Puntos de Victoria

### Construcción con Recursos específicos

### Construcción con Recursos a elegir

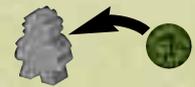
## 3. Los jugadores alimentan a sus Tribus

Cuando todos los jugadores han retirado todas sus Personas del Tablero de juego para llevarlas hasta sus Tableros de Jugador, es el momento de dar de comer a toda esa gente: cada Persona necesita 1 punto de Comida.

**Primero**, cada jugador recibe de la Reserva el número de puntos de Comida indicado por la posición de su marcador en el Registro de Comida. A continuación, cada jugador devuelve a la Reserva 1 punto de Comida por cada Persona que tenga en su Tablero de Jugador.

**Si un jugador no tuviera suficiente Comida para alimentar a su Tribu:** deberá devolver a la Reserva toda la Comida que tenga. Seguidamente, él tiene la opción (si quiere y puede hacerlo) de pagar los puntos de Comida que le faltan con los Recursos de que disponga. Cada Recurso sustituye a 1 punto de Comida (representando que la gente se contenta con poder intercambiar recursos por comida). Si el jugador no quiere (o no puede) hacer esto, tendrá que devolver a la Reserva toda la Comida que tenga y retroceder su marcador en el Registro de Puntuación un total de **10 Puntos de Victoria**.

Cuando todos los jugadores hayan dado de comer a los miembros de su Tribu (o no hayan podido y hayan perdido 10 Puntos de Victoria), finaliza la Ronda. El Jugador Inicial entrega la figura que le identifica al jugador que se encuentra situado a su izquierda, para que sea el Jugador Inicial de la siguiente Ronda.



1 Persona:  
1 Comida

## Una nueva ronda

Antes de comenzar la nueva Ronda, primero se mueven las Cartas de Civilización que hayan quedado sobre el Tablero **hacia la derecha**, completando las casillas vacías; a continuación, se rellenan **de derecha a izquierda** los huecos que queden con nuevas Cartas de Civilización. Seguidamente, los jugadores vuelven a girar cualquier ficha de Herramienta a su posición normal, para indicar que vuelven a estar disponibles para ser utilizadas en la siguiente Ronda.

Y da comienzo la siguiente Ronda de juego, empezando nuevamente con la Fase 1.



**Ejemplo:** en la Ronda previa, los jugadores retiraron las Cartas de Civilización 2ª y 3ª. La 1ª Carta sigue en su posición, los jugadores desplazan la 4ª Carta dos espacios hacia la derecha (hasta el espacio vacío correspondiente a la 2ª Carta) y sacan 2 nuevas Cartas de Civilización, que deberán ser colocadas en los espacios 3ª y 4ª (en ese orden).

## Al comenzar una Ronda: rellenar las Cartas de Civilización y enderezar las Herramientas

No quedan  
Cartas de  
Civilización

Se acaba  
1 Montón de  
Construcciones

Cartas de  
Civilización  
con el fondo  
de color verde

Cartas de  
Civilización  
con el fondo  
de color arena

## Final del juego

El juego termina de cualquiera de estas 2 formas:

Si no quedan suficientes Cartas de Civilización para rellenar los huecos del Tablero al comienzo de una nueva Ronda de juego. En este caso, el juego termina inmediatamente, sin empezar la siguiente Ronda. Se procede con la Puntuación Final.

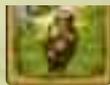
Si al menos uno de los montones de Construcciones está vacío. En este caso, se termina la Ronda actual (incluyendo la alimentación de las Tribus) y se procede con la Puntuación Final.

## Puntuación Final y ganador de la partida

Cada jugador debe puntuar por sus Cartas de Civilización y Recursos, del siguiente modo:

Las Cartas de Civilización **con el fondo de color verde** se puntúan multiplicando el número de tipos de carta por sí mismo.

**Ejemplo:** un jugador tiene Cartas de Civilización con 5 símbolos de cultura distintos: Escritura, Herboristería, Cerámica, Artes y Música = 25 Puntos de Victoria (5x5)



= 25 Puntos (5x5)

Escritura

Herboristería

Cerámica

Artes

Música

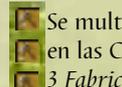
Las Cartas de Civilización **con el fondo de color arena** se puntúan como sigue:

Se multiplica el **número de Granjeros** incluidos en las Cartas de Civilización por la posición del marcador



del jugador en el **Registro de Comida**.

5 Granjeros x una producción de 7 puntos de Comida  
= 35 Puntos de Victoria.



Se multiplica el **número de Fabricantes de Herramientas** incluidos

en las Cartas de Civilización por el **valor total de las Herramientas** del jugador.

3 Fabricantes de Herramientas x 7 Herramientas = 21 Puntos de Victoria.



Se multiplica el número de **Constructores de Cabañas** por el **número de Construcciones** que tenga el jugador.

7 Constructores x 6 Construcciones = 42 Puntos de Victoria.



Se multiplica el **número de Brujos** por el **número de Personas** que forman parte de la Tribu del jugador.

3 Brujos x 8 Personas = 24 Puntos de Victoria.

Cada **Recurso** que tenga un jugador en su Tablero de Jugador suma **1 Punto de Victoria**.

Los jugadores, en orden, desplazan su marcador en el Registro de Puntuación, para ir sumando los puntos conseguidos según se van calculando.

El **jugador que tenga más Puntos de Victoria será el ganador**. En caso de empate, el jugador con mayor producción de Comida gana; si persiste el empate, el que mayor valor total de Herramientas tenga y, en último término, el que tenga más Personas en su Tribu.

## Cambios para 2 ~ 3 jugadores

2-3 Jugadores

Cuando en la partida sólo participan 2-3 jugadores, sólo 2 de estos 3 lugares: Fabricante de Herramientas, Cabaña y Campo, pueden ser ocupados en cada Ronda. El tercer lugar debe quedar vacío. Naturalmente, el lugar que quede vacío puede variar en cada Ronda

Con 3 jugadores, en cada uno de estos 4 lugares: Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río, sólo 2 jugadores pueden colocar Personas en cada Ronda.

Con 2 jugadores, en cada uno de estos 4 lugares: Bosque, Pozo de Arcilla, Cantera y Río, sólo 1 jugador puede colocar Personas en cada Ronda.

Las demás Reglas permanecen invariables.

El autor y los editores desean agradecer todas las pruebas y sugerencias realizadas a Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna y Alex Wei y toda la gente que les ayudó, especialmente Dieter Hornung.

Traducción al Castellano: Francisco Javier Gómez Ufano

Adaptación gráfica: Ana Lopes

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Para cualquier comentario, pregunta o sugerencia, por favor, escribanos a [RioGames@aol.com](mailto:RioGames@aol.com) o Rio Grande Games

PO Box 45715, Rio Rancho, NW 81774, USA

Y no deje de visitarnos en nuestro sitio web [www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

