

ストーンエイジ

訳者：COQ

内容物：

ゲームボード 1

プレイヤーボード 4

木製資源駒 58

木製人駒 40

木製マーカー (2種) 8

食料タイル 53

建物タイル 28

道具タイル 18

スタートプレイヤーマーカー 1

住民カード 36

サイコロ 7

革サイコロカップ 1

説明書 1

<ゲームの準備>

1. ゲームボードをテーブル中央に設置する。
2. 狩場に食料タイルを価値と種類で区別して置く。
3. 森に 20 個の材木駒を置く。
4. 粘土場に 16 個のレンガ駒を置く。
5. 石切り場に 12 個の石駒を置く。
6. 川に 10 個の金塊駒を置く。
7. 道具タイルを価値で分け (1/2 と 3/4) 工場の隣に 2 つの山にして置く。
8. 市民カードを良く切り、裏向きに山札としてゲームボードの隣に置く。上から最大 4 枚を引き、ゲームボードに右から左に並べる (枚数はプレイヤー数による)。
9. 建物タイルを良く混ぜ、裏向きの山 4 つに分けて置く。プレイ人数と同じ数の山を残し、残りは箱にしまう。各山の一番上のタイルを表向きにする。
10. 各プレイヤーは色を一つ選び、マーカーを食料メーターと勝利点の 0 にそれぞれ置く。
11. 各プレイヤーは 1 つずつのプレイヤーボードを受け取り、5 人の市民と 12 の食料を配置する。プレイヤーボードはゲームの進行に使用し、かつプレイエイド・勝利点情報としての意味も持つ。

背景

どの時代でも挑戦はつきものです。石器時代は農業、資源の加工、小屋の建設などが出来るようになりました。取引が始まり、盛んになると人々は地域に根ざし、そして広がっていきました。加えて、狩猟など、従来の技術も家族を養うためには必要です。このゲームの目標はこれらの技術を全て習得することです。その為には色々な方法があります。全てのプレイヤーは独自の方法で目標に向かっていきます。あなたの選んだ道が正しかったかどうかは、最後までわかりません。

ラウンド構成

各ラウンドは3つのフェーズに分かれています。

1. 住民駒をゲームボードに置く。
2. ゲームボードに置いた住民駒のアクションを行う。
3. 住民に食料を与える

(1: 住民駒をゲームボードに置く)

スタートプレイヤーからはじまり、時計回りに次のプレイヤーに番手を移動しながら、1つ以上の住民駒をゲームボードに置いていきます。これを、全てのプレイヤーが全ての住民駒をゲームボードに置くまで続けます。ゲームボード上のリングマークはその場所に行くまで住民駒を置くことが出来るかを表しています。手持ちの住民駒がなくなるまで、手番のパスは認められません。また、一度置いた場所にさらに住民駒を置くことはできません。(例: もしも赤プレイヤーが手版で4つの住民駒を森に置いた場合、たとえ次の手番に森に空いているリングマークがあったとしても、このラウンドではこれ以上森に住民駒を置くことができません)

それでは、それぞれの場所に幾つまで住民駒を置けるか説明していきます。

工場: ここには駒を1つまで置くことができます。(例: 青プレイヤーは工場に1つ住民駒を置きました。このラウンドで他のプレイヤーは工場に住民駒を置くことができません)

小屋: ここには同じ色の駒を2つまで配置できます(小屋に住民駒を置くプレイヤーは必ず2つ置かなければなりません)。(例: 緑プレイヤーは小屋に2つの住民駒を置きました。このラウンドで他のプレイヤーは小屋に住民駒を置くことが出来ません)

農場: ここには住民駒を1つまで配置できます。(例: 黄プレイヤーは農場に住民駒を1つ置きました。このラウンドで他のプレイヤーは農場に住民駒を置くことが出来ません。)

狩場: 狩場はリングマークが記されていない唯一の場所です。ここには好きなだけ住民駒を置くことが出来ます。(但し、1ラウンドに1度のみのルールは変わりません!)

森、粘土場、石切り場、川: これらの場所には全部で7つまで住民駒を置くことが出来ます。(例: 森には既に4つの赤住民駒が配置されています。黄プレイヤーがさらに2つの住民駒を置き、青プレイヤーが1つの住民駒を置きました。このラウンドで他のプレイヤー

は森に住民駒を置くことが出来ません。)

住民カード：各カードにつき、1つまで住民駒を置くことが出来ます。各カードに駒が置く順番は自由です。(例：赤プレイヤーは1つの住民駒を2番目の住民カードに置きました。残り3枚の住民カードにはこのラウンド中、全てのプレイヤーが住民駒を置ける可能性があります)

建物カード：核建物につき、1つまで住民駒を置くことが出来ます。各カードに駒を置く順番は自由です。(例：黄プレイヤーは1つの住民駒を3番目の住民カードに置きました。残り3枚の住民カードにはこのラウンド中、全てのプレイヤーが住民駒を置ける可能性があります)

住民駒はスタートプレイヤーから置き始め、以後時計回りに置いていきます。

個々の場所に置ける住民駒の数が異なるので、住民駒が無くなってしまふプレイヤーがしばしば現れます。この場合、住民駒の無くなったプレイヤーは飛ばして、手番を続けます。誰も住民駒を置くことが出来なくなった時、次のフェーズに移ります。

(2：ゲームボードに置いた住民駒のアクションを行う。)

スタートプレイヤーから始めます。このフェーズでは、プレイヤーごとに全ての住民駒のアクションを行い、時計回りに手番をまわしていきます。どの住民駒からアクションしていくのかは、プレイヤーの自由です。アクションを行うごとに、アクションを行った住民駒をプレイヤーボードに戻します。手番の終わりには、全ての住民駒がプレイヤーボードに戻ってきます。

それでは、各所でどのようなアクションが出来るのか説明していきます。

工場：プレイヤーは道具を一つ入手します。もしも、プレイヤーが道具を何も持っていなければ、価値1の道具を取り、プレイヤーボードの道具置き場に置きます。以後、2個目3個目の道具は価値1のものをプレイヤーボードの空いているスペースに置いていきます。4-6個目の道具を得た場合は、価値1の道具を裏返して価値2にします。7-9個目の道具を得た場合には、価値3の道具に交換します。10-12個目の道具を得た場合には、価値3の道具を裏返して価値4にします。

(使い方) 各道具はラウンドごとに一度だけ狩猟や資源採掘時にサイコロを振るために使用します。道具は一度に全て使用しても良いし、分けて使用してもかまいません。使用した道具は90度向きを変え、使用済みを表します。使用例は狩猟と資源採掘の項を参照してください。

小屋：ここでは、プレイヤーは自分の色の住民駒を新たに一つ獲得できます。このラウンドの終了後、獲得した住民駒を使用開始することができます。

(例：緑は小屋に2つの住民駒を置いていました。緑はアクションを行い、小屋に置いていた住民駒と新たに獲得した住民駒の合計3つをプレイヤーボードに置きます。)

農場：アクションを行ったプレイヤーは住民駒をプレイヤーボードに戻し、食料メーターを一つ進めます。これにより、プレイヤーがラウンド終了後に得ることが出来る、食料が増えます。

狩猟：アクションを行ったプレイヤーは狩場に置いた自分の住民駒の数だけサイコロを受け取り、一緒に振ります。サイコロの目を全て足した数の半分の食料を得ます。この時、サイコロの目を使用した道具の数だけ増やすことが出来ます。

(例1：青は7つのサイコロを振り、合計は14でした。青は7個の食料を受け取ります；例2：緑は3つのサイコロを振り、合計は11でした。緑は5個の食料を受け取ろうと思いましたが、道具の一つを使用して合計を12にすることにしました。これにより、緑は6つの食料を受け取るようになります。使用した道具は90度向きを変え、このラウンドで使用できなくします。；例3：黄はサイコロを2つ振り、合計は4でした。黄は価値1の道具を2つ使用しました。これで合計は6となり、黄は食料を3つ手に入れました。)

プレイヤー達は狩猟に勤まなければなりません。農場から得られる食料だけでは、しばしば住民たちを満足させることが出来ないのです。

森、粘土場、石切り場、川：この四つの場所ではプレイヤーは木材・レンガ・石・金塊を得ることが出来ます。採掘の方法は、サイコロの目を割る数が違うだけで、基本的には狩猟と一緒です。

森：サイコロの目3ごとにプレイヤーは木材を得ます。

粘土場：サイコロの目4ごとにプレイヤーはレンガを得ます。

石切り場：サイコロの目5ごとにプレイヤーは石を得ます。

川：サイコロの目6ごとにプレイヤーは金塊を得ます。

(例1：緑は川に住民駒を二つ配置していたので、サイコロを2つ振り、出た目の合計は5でした。道具を狩猟で全て使用してしまっていたので、緑は出た目が6に届かず、何も得ることが出来ませんでした。；例2：赤はサイコロを3つ振り、出た目の合計は7でした。赤は価値2の道具を3つ持っていたので、これを使用し、出た目を13に増やしました。赤は金塊を2つ得ました)

全体の資源の数に限りはありません。もしも、資源駒が切れてしまったら、マッチなどの代替品を使用します。資源は市民カードを得たり、建物を建てたりすることに使用します。

市民カード：プレイヤーはカードの上部に記載されている資源を支払い、カードを得ることが出来ます。どの資源を支払うかはプレイヤーの自由です。(食料を払うことは出来ません)もしも、住民駒を置いたプレイヤーが必要な資源を支払いたくない場合には、カードをそのままゲームボードに残し、住民駒をプレイヤーボードに戻します。手に入れたカードは裏向きにしてプレイヤーボードに置きます。

カードの使用方法は巻末を参照してください。

建物 (建物は勝利点をもたらします)：建物カードに書かれた資源を支払うことによって、建物カードを得ることが出来ます。この時、建物を得たプレイヤーは直ちに建物カードに

書かれた点数の分だけ、勝利点マーカーを進めます。その後、山から新しい建物カードをゲームボードに補充します。(例：黄は2つの材木と1つのレンガを支払って、建物を得ました。黄は直ちに勝利点マーカーを10点分進めます。

8つの建物については、資源の数が決まっており、資源の種類をプレイヤーが自由に選べるものがあります。また、3つの建物については、資源の種類も数もプレイヤーが選べるものがあります。これらの建物を建てたプレイヤーは勝利点を自分で計算する必要があります。勝利点の計算は簡単です。

建物の種類：(必要な資源の決まっている建物：数字は勝利点、描かれている資源を支払うことで、建てることができる)(資源を選べる建物：上段?マークはプレイヤーが勝利点を計算しなければならないことを表しています。下段の数字は必要な資源の数、括弧内のシンボルは最低何種類の資源を支払う必要があるかを示しています。)(資源も数も選べる建物：上段?マークはプレイヤーが勝利点を計算しなければならないことを表しています。下段の数字は選択可能な支払い資源数の範囲を示しています。資源の種類は自由です。1種類でもかまいません)

(例：青は3つの石と1つの木材を支払って、建物を建てました(要求は2種類で合計4つの資源)。これにより、青は18ポイントを得ます。石1つにつき5ポイント、木材一つにつき3ポイント)

建物を建てたプレイヤーは建物カードをプレイヤーボードに置きます。(場所が無くなった場合は重ねて置きます)

3.住民に食料を与える。

全てのプレイヤーが住民駒のアクションを終えてプレイヤーボードに回収し終わったら、住民駒に食料を与えなければなりません。住民駒一つにつき食料1が必要です。

最初に、全てのプレイヤーは食料メーターの分だけ食料を得ます。次に各プレイヤーは、住民駒一つにつき、食料1を支払います。

もしも、食料が足りない場合は：可能な限り食料を支払います。その後、足りない分を資源で支払うことができます(全ての種類の資源を食料1に換算できます。住民駒も資源と考えてかまいません!)。プレイヤーが資源で食料の支払いが出来ない、もしくは支払いたくない場合は、勝利点マーカーを10ポイントマイナスします。

この時、必ず可能な限り食料は支払わなくてはいけないことに注意してください!

全てのプレイヤーが食料を与え終わったら(もしくは10ポイントマイナスが終わったら)ラウンドは終了です。スタートプレイヤーは左隣のプレイヤーにスタートプレイヤーを譲り、次のラウンドが始まります。

新しいラウンド

新しいラウンドを始める前に、ゲームボード上の市民カードを右に寄せ、空いているスペ

ースに市民カードを右から左のスペースに向かって補充します。次にかくプレイヤーは道具マーカーの向きを未使用の状態に戻し、新しいラウンドをフェーズ 1 からスタートします。

(例：前のラウンドで、2 番目と 3 番目の市民カードがゲームボードから無くなりました。次のラウンドを始める前に 4 番目にあったカードを 2 番目に移し、山から市民カードを 3 番目、4 番目の順に補充します)

ゲームの終了

ゲームは 2 種類の終了条件のうち、1 種類を満たすと終了します：

- ① ラウンド開始前の準備で市民カードがゲームボード上に 4 枚並ばなかった時。直ちにゲームは終了し、新しいラウンドは行われません。
- ② 4 つの建物カードの山の一つが空になった時。進行中のラウンドを最後まで行い（市民に食料を与える必要があります！）ゲームは終了します。

ゲーム終了後、最終得点計算を行います。

最終得点計算と勝者

巻末の資料を見ながら、各プレイヤーは以下のように得点計算します。

(緑背景の市民カード)

描かれているシンボル種類につき 5 ポイントが加算されます、同じ種類のカードを複数枚所持している場合、2 枚目からは 1 ポイントのみ加算されます。(例：文字・薬草・つぼ・芸術品・楽器=25 ポイント (5 x 5))

(黄土色背景の市民カード)

描かれている農夫の数とプレイヤーボードの食料メーターの数をかけた数がポイントとして加算されます。(例：農夫 5 人と食料メーター 7=35 ポイント)

描かれている工場夫の数と道具の価値の合計値をかけた数がポイントとして加算されます。(例：工場夫 3 人と道具の価値 7=21 ポイント)

描かれている建築夫と所持している建物の数をかけた数がポイントとして加算されます。(例：建築夫 7 人と建物 6 つ=42 ポイント)

描かれているまじない師と所持している住民駒の数をかけた数がポイントとして加算されます。(例：まじない師 3 人と住民駒 8 つ=24 ポイント)

各資源一つにつき 1 ポイント加算されます。

各プレイヤーは獲得したポイントの分だけ勝利点マーカーを進めます。最も点数の高かったプレイヤーが勝者です。もしも同点の場合は、食料メーター・道具の価値・住民駒の数を足した数の最も大きいプレイヤーが勝者となります。

3-2 人プレイ時の変更点

各ラウンドで工場、小屋、農場のうち 1 箇所を閉鎖します。(3 箇所のうち 2 カ所に駒が置かれた時点で、残り 1 箇所を閉鎖します)

3 人プレイでは：各ラウンド、森、粘土場、石切り場、川には 2 人のプレイヤーまでしか住民駒を置けません。

2 人プレイでは：各ラウンドで工場、小屋、農場のうち 2 箇所を閉鎖します。(3 箇所のうちどこかに駒が置かれた時点で、残り 2 箇所を閉鎖します) また各ラウンド、森、粘土場、石切り場、川には 1 人のプレイヤーしか住民駒を置けません。

その他のルールに変更はありません。

巻末

市民カード

プレイヤーはゲーム中に得たカードをゲーム終了まで自分のプレイヤーボードに確保しておきます。

全てのカードは上部と下部の 2 つに分けて考えることができます。

上部：

(資源のみ描かれている場合) カードを得たプレイヤーは直ちに描かれている資源を得ることが出来ます。

(資源とサイコロが複数描かれている場合) カードを得たプレイヤーはゲームに参加しているプレイヤーの数だけサイコロを振り、カードの隣に出た目のままサイコロを並べます。カードを得たプレイヤーから時計回りの順番に各プレイヤーがサイコロの目を選び、対応する資源を得ます。(この時道具は使用できません)

(例：赤はカードを得、4つのサイコロを振りました。2・2・5・6の目の中から赤は5の目を選び、道具を一つ獲得しました。次に青は6の目を選び、食料メーターを一つ進めました。緑と黄は2の目を選び、レンガを1つずつ獲得しました。)

(食料が描かれている場合) カードを得たプレイヤーは直ちに描かれている食料を得ることが出来ます。(例：プレイヤーは食料を4つ得ます)

(資源1種類とサイコロが2つ描かれている場合) カードを得たプレイヤーはサイコロを2つ振ります。通常の資源採掘と同じルールで表示されている資源を獲得することが出来ます。道具を使用することも出来ます。

(勝利点) カードを得たプレイヤーは直ちに勝利点を3ポイント得ます。

(道具) カードを得たプレイヤーは直ちに道具を1つ得ます。

(追加の食料生産) カードを得たプレイヤーは直ちに食料メーターを一つ進めます。

(追加のカード) カードを得たプレイヤーは直ちに市民カードを山札から1枚引いて裏向きにして自分のプレイヤーボードに置きます。こうして得た追加のカードの上部の効果は

適用できません。最終得点計算のみに使用します。

ゲーム中いつ使用しても良いカード

(便利な道具) このカードを得たプレイヤーは表向きにプレイヤーボードに置いておきます。ゲーム中一度だけ使用できる価値 4 の道具として扱います。使用後は裏向きにしておきます。

(自由に得られる 2 つの資源) カードを得たプレイヤーは表向きにプレイヤーボードに置いておきます。ゲーム中一度だけ、好きな資源を 2 つ手に入れることが出来ます。(1 種類でも 2 種類でもかまいません) 使用後は裏向きにしておきます。

下部：最終得点計算に使用します。

(緑背景のカード) 8 種類合計 16 枚存在します。

(黄土色背景のカード) 最終得点計算参照

ゲームの戦略：

市民カードを軽視してはいけません！市民カードは即時的な効果だけでなく、ゲーム終了後に多大な勝利点をもたらします。

住民駒の増量、食料生産の増加、道具の生産は大事です。これらはゲームを楽しみます。さらに、資源 1 つで手に入る市民カードはかなりお得です。

市民カードは最終得点計算をイメージして獲得して行ってください。色々な種類のカードを集めることはあまり効果的ではありません。もしも、住民駒を増やすつもりなら、彼らに食べさせるため、食料の増産も忘れないようにしなくてはなりません。もしもあなたがこの作戦を成功させたなら、ゲーム終了時には沢山の住民駒と増産の進んだ食料メーターを持っていることでしょう。この時、まじない師と農夫の市民カードを手に入れることも考えたほうがいいでしょう。(ゲームの序盤からです！) 他の作戦も同様です。

価値の低い資源を得ることもためらってはいけません。これらは、価値の高い資源と合わせて、市民カードを得るのに必要です。

住民駒のアクションを行う順番は慎重に考えましょう。もしも、道具を手に入れることができる市民カードに住民駒を置いているなら、このアクションを先に行っておけば、別のアクションでカードで得た道具をすぐに使用することが出来ます。

建物カードの山が 1-2 枚になったら、山が無くなるのを防ぐことも考えなければなりません。もしも、建物カードが無くなったなら、そのラウンドでゲームは終了です。もしもすぐにゲームを終了させたくない場合は、あなたの住民駒を無くなりそうな山に置いてください。建物を建てなければ、その山が無くなることはありません。こうすれば、ゲームを数ラウンド延長することが出来ます。