L'ÂGE DE PIERRE – VARIANTE SOLO

Les règles normales sont utilisées à part ces quelques exceptions :

<u>Mise en place</u> :

- **2 piles de 7 bâtiments sont placées sur le plateau, face cachée. La tuile du dessus de la pile est tournée face visible.**

- **3 cartes civilisation sont utilisées à chaque tour. Placer les cartes en partant de la gauche. Ainsi, le coût pour obtenir une carte sera de 4, 3 ou 2 ressources.**

<u>Pose de figurines</u> :

- **Seul un lieu peut être occupé : fabricants d'outils, hutte et champ.**

- **Il ne peut y avoir qu'un maximum de 4 figurines par lieu (habituellement, c'est 7): forêt, glaisière, carrière et rivière.**

- **Une tribu voisine (figurine jaune sur la photo) prend le contrôle d'un des lieux à chaque tour. Il est donc impossible de poser ses figurines sur ce lieu… Avant la pose, lancez un dé afin d'obtenir 1, 2, 3 ou 4. Si le résultat est de 1, la tribu voisine prend le contrôle de la forêt. Le 2, la glaisière, le 3, la carrière et le 4 la rivière.**

- **Attention aux animaux sauvages ! Si vous posez *une seule figurine* dans un lieu où vous lancez un dé pour obtenir une ressource, vous risquez de le perdre. Si vous obtenez « 1 », votre figurine doit retourner à la réserve générale.**

Les tuiles bâtiment :

- **À la fin d'un tour, si aucune acquisition de bâtiment n'a eu lieu, le joueur défausse la tuile visible de son choix. Ainsi, la partie ne dure qu'un maximum de 14 tours. Il n'est peut-être pas avantageux d'acquérir 2 bâtiments lors d'un même tour…**

Cartes Civilisation :

- **Pour les cartes vous donnant un « item » correspondant au résultat d'un jet de dé, vous lancez maintenant 2 dés…**

Dans cet exemple, le joueur obtient une argile et une pierre.

Fin du jeu :

- **La partie se termine si les 2 piles de tuiles « bâtiment » sont vides ou si la pile de cartes « civilisation » est épuisée.**

Condition de victoire :

- **Atteindre 300 points et plus.**