

セットアップ

- ・7食料と1つの初期「ハーブ」1つ。
- ・7～14番の「技術カード」を市場にセットする。(3人プレイ:6枚、4人プレイ:3枚山札除外)

準備ラウンド

- ・【**下位から**】氏家駒を1つ無料で置く。【**上位から**】2つめ氏家駒有料。
- ・序列決定。「最多氏家駒」「高番号「ハーブ」」の順。

通常ラウンド

1) 新技術の購入 & 食料が腐る

- ・最小技術に食料1。
- ・【**上位から**】1技術をオークション提示。【**下位有利**】購入優先。
- ・山札から技術1枚補充し、番号順ソート。
- ・オークション後、食料の乗っている技術が残っていたら除外。

2) 狩り & 氏族への給食

- ・【**下位から**】道具を使って収穫。狩場2つで仮想獲物が1つ増加。
- ・氏家駒数、給食する。(食糧不足で餓死する。)

3) 氏族の拡大

- ・【**下位から**】隣接スペースに氏家駒を置く。
- ・1→1食料、2→3食料、3→6食料、4→10食料、5→15食料。山越え→1食料。他の氏家→1食料

4) 決算

- ・序列決定。(氏家駒数 & 高い技術番号)
- ・狩場に食料補給。(2人:2, 1, 0, 0。3人:3, 2, 1, 1。4人:4, 2, 1, 1。+狩場の数)
- ・技術市場調整。もとも高い技術を取り除き山札の下に。山札から1枚補充。ソートする。
- ・【シャッフル】一番大きい番号の扱いでソート。その後、一番小さい技術とシャッフルカード2枚を取り除き、市場は6枚のカードで最終段階を進行する。フェイズ4で技術カードは取り除かない。

勝利条件

- ・誰かの氏家駒が13になったら終了。
- ・「一番多くの氏家駒を配置した人」&「食料を多く残している人」が勝利。

セットアップ

- ・7食料と1つの初期「ハーブ」(1～6まで)を持つ。木の実4、魚2、熊3、マンモス2を準備する。
- ・7～14番の「技術カード」を市場にセットする。その他は山札(3人プレイ:6枚、4人プレイ:3枚を除外)

準備ラウンド

- ・【**下位から**】氏家駒を1つ無料で置く。【**上位から**】2つめの氏家駒を隣接スペースに置いてよい(有料)。
- ・序列決定。「最も多くの氏家駒を持つもの」「番号の高い「ハーブ」を持つもの」の順。

通常ラウンド

1) 新技術の購入 & 食料が腐る

- ・市場にある最も小さい技術に食料1を置く
- ・【**上位から**】1つ技術をオークション提示。【**下位有利**】欲しい希望を宣言 & 購入。
- ・購入後、山札から技術カードを1枚補充し、市場の技術を番号順に並べ替える。

2) 狩り & 氏族への給食

- ・【**下位から**】道具を使って収穫をする。狩場2つに接している時は獲物が1つ増えていると数える。
- ・氏家駒の数だけ給食を与える。(足りない場合は餓死する。取り除く)

3) 氏族の拡大

- ・【**下位から**】隣接スペースに氏家駒を置く。
- ・1→1食料、2→3食料、3→6食料、4→10食料、5→15食料。山越え→1食料。他の氏家→1食料

4) 決算

- ・序列決定。(氏家駒数 & 高い技術番号)
- ・狩場に食料補給。(2人:2, 1, 0, 0。 3人:3, 2, 1, 1。 4人:4, 2, 1, 1。 +狩場の数)
- ・技術市場調整。もっとも高い技術を取り除き山札の下に。山札から1枚補充。ソートする。
- ・【シャッフル】一番大きい番号の扱いでソート。その後、一番小さい技術とシャッフルカード2枚を取り除き、市場は6枚のカードで最終段階を進行する。フェイズ4で技術カードは取り除かない。

勝利条件

- ・誰かの氏家駒が13になったら終了。
- ・「一番多くの氏家駒を配置した人」&「食料を多く残している人」が勝利。

火 食料を隠して持つことができ、食料も腐らなくなります。

火 食料を隠して持つことができ、食料も腐らなくなります。

すき 「畑」から2つの食料を追加で収穫できる。

ことば 既に他プレイヤーがいるマスに人コマを配置する時に食料1つ分安くなる。

ことば 既に他プレイヤーがいるマスに人コマを配置する時に、食料1つ分安くなる。

知性 手番順決定時に1つ後手番になる。(入手後即効果)

そり 道具カードを4枚までもてる。

言葉 他プレイヤーがいるマスに1食料分、安く人を配置できる。

言葉 他プレイヤーがいるマスに1食料分、安く人を配置できる。