

# NEOLITHIBUM

## **Das Steinzeitspiel (D)**

von Harald Bilz & Peter Gutbrod  
© Heidelberger Spieleverlag

## **The Stone-Age game (GB)**

from Harald Bilz & Peter Gutbrod  
© Heidelberger Spieleverlag

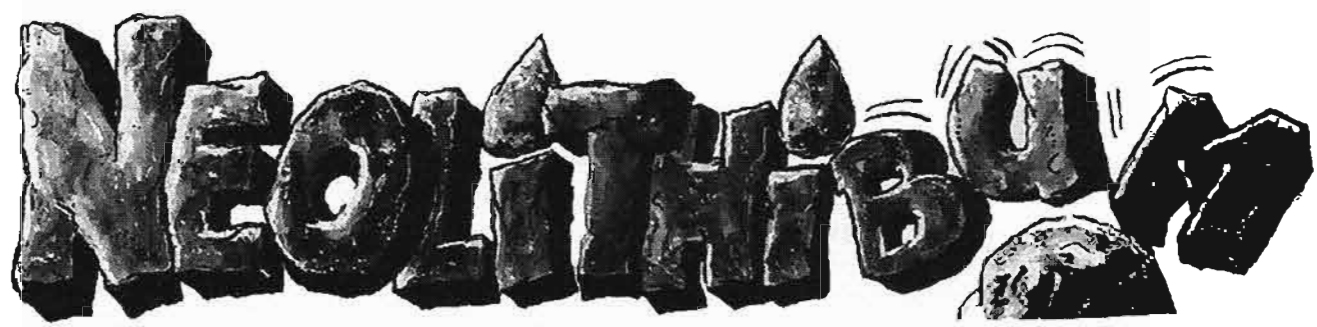
## **Le jeu de l'âge de la pierre (F)**

de Harald Bilz & Peter Gutbrod  
© Heidelberger Spieleverlag

## **El juego troglodita (E)**

de Harald Bilz & Peter Gutbrod  
© Heidelberger Spieleverlag





## Le jeu de l'âge de la pierre (F)

de Harald Bilz & Peter Gutbrod

© Heidelberger Spieleverlag

### L'histoire

Il y a fort longtemps, il arriva que le Dieu de l'âge de la pierre, le grand Prout, souffrit un jour de tels dérangements intestinaux qu'un grand vacarme et d'énormes bruits de tonnerre éclatèrent, que le ciel s'assombrit et que le chêne vert sacré fut touché par la foudre. Depuis cet événement, tous les hommes de l'âge de la pierre se rassemblent une fois l'an autour de ce qui reste du chêne et tentent d'apaiser le grand Prout en empilant des blocs de pierre sur la souche de l'arbre, afin de reconstruire ce sanctuaire. C'est ainsi que de toutes leurs forces ils poussent des pierres et celui qui réussit à poser la sienne à le droit, en récompense, de piocher dans le sac d'os - car rien n'est plus important, pour un homme de l'âge de la pierre, que de posséder le crâne complet d'un ours des cavernes.

### Les éléments du jeu

- 1 Carte colorée qui indique où se pose quoi.
- 1 Rondelle de bois naturel: la souche du Chêne vert sacré.
- 6 Portraits vivants d'hommes néolithiques avec supports pour les puzzles de crâne d'ours.  
La nourriture néolithique: les os donnent l'énergie nécessaire.
- 1 Petit sac contenant de véritables pierres néolithiques: c'est le matériau de construction.
- 23 Cartes handicap très appréhendées: Pour les Néolithiques nerveux
- 36 Menhirs - pour voir qui fait quoi.
- 6 Puzzles de crâne d'ours: Récompense pour la mise en place des pierres.
- 2 Petits sacs en tissu pour la nourriture néolithique et les pièces des puzzles de crâne d'ours.
- 1 Règle du jeu: Pour savoir comment on joue.

### Mise en place

Poser la carte sur une table aussi stable que possible.

Placer la rondelle de bois sur la souche dessinée sur la carte.

Classer les pierres selon trois tailles différentes et les déposer dans les carrières en bordure du jeu.

Mélanger les cartes de nourriture néolithique et les mettre dans l'un des petits sacs en toile vides.

Mélanger les pièces des puzzles de crâne d'ours et les mettre dans l'autre petit sac.

Poser les cartes handicap retournées face dessous, en trois piles, sur les cases (dalles de pierre).

Chacun des joueurs reçoit un portrait néolithique de son choix ainsi qu'un jeu de 6 menhirs différents. Maintenant, chaque joueur tire sans regarder 5 cartes de nourriture néolithique du sac et les pose retournées, face dessous, à côté de son portrait néolithique.

#### Remarques à propos des éléments du jeu:

Si vous observez des fissures sur la rondelle de bois, il ne s'agit pas d'un défaut du matériau: le bois peut se fissurer en séchant et c'est un phénomène naturel. Les pierres sont classées à la main selon trois dimensions; si par mégarde vous trouviez une pierre dont la taille est mal définie, nous vous conseillons, pour éviter les disputes, de la remplacer par un petit caillou de la taille voulue que vous aurez vous-même collecté. Bien que les pierres aient été déjà lavées, il serait bon de les nettoyer avant de commencer à jouer, des particules ayant pu se détacher pendant l'emballage ou le transport. Pour avoir un néolithique particulièrement élégant, passer les pierres au vernis transparent (que l'on trouve dans le commerce). L'empilement des pierres n'en sera que plus délicat...

# Et c'est parti!

## Le choix de l'action

Le joueur le plus sale est celui qui commence. En partant dans le sens des aiguilles d'une montre, à commencer par le 1er joueur, chaque joueur pose l'un de ses menhirs sur la table devant soi, en le retournant, de sorte qu'on ne puisse le voir. La pointe des menhirs doit être clairement dirigée vers un autre joueur (on peut annoncer en même temps: „je montre ...“). Tous les menhirs sont alors mis à l'endroit. On commence par le 1er joueur et chacun à son tour exécute l'action indiquée sur le menhir. Lorsque toutes les actions ont été effectuées, chacun des joueurs reprend son menhir, le joueur suivant (dans le sens horaire) devient le 1er joueur et chacun des joueurs choisit de nouveau parmi les 6 menhirs l'action qu'il veut exécuter au tour suivant.

## Les 6 actions possibles

Les „PORTEURS DE PIERRES“: Il y en a de 3 sortes. Ils sont les plus importants dans ce jeu qui consiste à empiler des pierres. Pousser des pierres, c'est éreintant; plus la pierre est grosse, plus il faut de nourriture. Celui qui a réussi à mettre sa pierre a donc le droit, en récompense, de piocher dans le petit sac d'os.



- Donne 1 point de nourriture néolithique.
- Pose une petite pierre.
- Reçoit 1 pièce de puzzle de crâne d'ours si c'est réussi.



- Donne 2 points de nourriture néolithique.
- Pose une pierre moyenne.
- Reçoit 2 pièces de puzzle de crâne d'ours si c'est réussi.



- Donne 3 points de nourriture néolithique.
- Pose une grosse pierre.
- Reçoit 3 pièces de puzzle de crâne d'ours si c'est réussi.

On ne peut commencer à construire que si l'on dispose de suffisamment de nourriture néolithique. Si l'on doit donner 1 point de nourriture néolithique mais que l'on ne possède plus qu'une carte à 3 points, les points supplémentaires sont perdus (pas de monnaie!).

Qu'est-ce qu'une opération de construction réussie?: Le joueur prend une pierre sur le tas correspondant et la pose sur la rondelle de bois sans que les pierres qui peuvent déjà s'y trouver ne tombent. Si la pierre que l'on essaie de mettre est la seule à tomber, on a le droit de recommencer. Il est interdit de toucher des mains les pierres se trouvant déjà sur la souche. Il est également interdit de pousser avec la pierre que l'on veut poser. Si un adversaire a joué la carte „Gros malin“, il faut éventuellement tirer une carte handicap et poser la pierre de la manière indiquée sur la carte (voir plus loin). Le joueur ne reçoit sa récompense sous forme de pièce (ou de pièces!) de puzzle de crâne d'ours que lorsque la pierre qu'il a posée a été acceptée par les autres. Si un joueur émet des doutes à propos de la position de la pierre, la récompense ne sera remise que lorsque cette objection aura été mise au clair (voir: La loi de la plus forte massue).

Le „GROS MALIN“: C'est celui qui aide les autres à poser leur pierre en leur prodiguant bons conseils et remarques idiotes, ce qui a le don de les énerver (carte handicap). Bien que superflu, il est comme ces esprits bien intentionnés qui sont omniprésents. Il est récompensé de son aide en ayant le droit de piocher une fois dans le sac d'os.



- Si le „Gros malin“ pointe son doigt sur un „Porteur de pierre“:
  - Le joueur du „Gros malin“ reçoit 1 pièce de puzzle de crâne d'ours.
  - Le joueur montré du doigt devra suivre, au moment de poser sa pierre, les instructions que lui indiqueront la ou les cartes handicap.

Si le „Gros malin“ pointe son doigt sur un autre „Gros malin“, sur un „Mangeur“ ou sur un „Homme-massue“, il n'a aucun effet et ne recevra donc pas de pièce de puzzle. Le joueur montré du doigt devra, lorsque ce sera son tour, tirer une carte handicap et poser sa pierre selon les instructions du handicap. Il existe des „Gros malins“ particulièrement énervants qui vous font tirer une 2ème, et même une 3ème carte handicap, selon ce qui est indiqué sur le handicap. Si le joueur est montré du doigt par plusieurs „Gros malins“, il devra tirer un handicap pour chaque Gros malin supplémentaire, en prenant à chaque fois une carte de catégorie supérieure. D'une manière générale, si un joueur doit tirer plusieurs cartes handicap, il n'est cependant jamais obligé de tirer plus de 3 cartes ni plus d'une carte de chaque sorte. Il faut suivre les instructions de tous les handicaps en même temps pendant la pose de la pierre.

Le „MANGEUR“: C'est celui qui aide à récupérer l'énergie dépensée. Il est cependant officiellement interdit de manger pendant la construction du chêne vert sacré. C'est l'„Homme-massue“ qui est chargé de la surveillance.



- Reçoit 5 cartes de nourriture néolithique à condition que, pendant ce tour, soit aucun, soit plusieurs „Hommes-massue“ aient été joués.
- Ne reçoit pas de nourriture néolithique, si un seul „Homme-massue“ a été joué.

L'„HOMME-MASSUE“: Il a pour mission de surveiller que la loi du jeûne soit respectée; il a le droit de prélever la nourriture des contrevenants pris en flagrant délit. La présence simultanée de plusieurs „Hommes-massue“ conduit cependant inmanquablement à des disputes et leur effet se neutralise (à la grande joie des mangeurs).



- Reçoit pour chaque „Mangeur“ qui a été joué pendant ce tour 5 cartes de nourriture néolithique (les „Mangeurs“ ne reçoivent rien) - à condition qu'aucun autre „Homme-massue“ n'ait été joué pendant ce tour.

### **Lorsque le sanctuaire s'écroule:**

Le sanctuaire est considéré comme écroulé quand une pierre tombe de la rondelle de bois. Le joueur qui en est responsable (que ce soit pendant qu'il travaille à la pose d'une pierre ou parce qu'il a malencontreusement poussé la table sur laquelle on joue) devra payer en choisissant 2 pièces de puzzle de crâne d'ours qu'il jettera dans l'ossuaire. S'il est vraiment impossible de déterminer le coupable, il n'y aura pas de gage. Toutes les pierres seront remises dans leur carrière respective et on recommencera la construction du sanctuaire. L'action de tous les joueurs qui n'avaient pas encore joué pendant ce tour, avant l'écroulement du monument, est annulée.

### **Que se passe-t-il si aucune pierre n'est posée pendant un tour complet?**

Si, pendant un tour complet, aucun joueur n'a osé poser de pierre, chaque homme du néolithique sera condamné pour cause de lâcheté à jeter dans l'ossuaire une de ses pièces de puzzle de crâne d'ours. Pour éviter cette punition, il pourra poser malgré tout une pierre de son choix - mais il faudra alors qu'il rende la nourriture néolithique. Il ne recevra cependant aucune pièce de puzzle en récompense.

### **Comment on gagne des pièces de puzzle de crâne d'ours et comment on les rend:**

Lorsqu'on doit rendre des pièces de puzzle, il ne faut pas les remettre dans le petit sac mais dans l'ossuaire. Si un joueur doit rendre plus de pièces qu'il n'en possède, il a de la chance dans sa malchance - les dettes n'existant pas encore à l'âge de la pierre. Le joueur qui gagne des pièces de puzzle les prend soit dans l'ossuaire, soit en piochant dans le sac d'os; il doit immédiatement poser ces pièces sur le support du puzzle, à l'endroit de son portrait néolithique. Il est interdit de garder des pièces en double: les doubles doivent immédiatement être jetés dans l'ossuaire.

### **La Loi de la plus forte massue:**

Quand un joueur a réussi à poser sans encombre une pierre sur la souche, il peut déclencher de violents sentiments de jalousie chez ses adversaires. Les hommes de l'âge de pierre sont en effet des hommes comme les autres. Après la pose réussie d'une pierre, 1 joueur peut émettre une objection portant sur la position de la pierre. Si plusieurs joueurs veulent contester, le premier qui l'annonce est le seul à y avoir droit. Le poseur de pierre a alors deux possibilités: Soit il enlève la pierre et la repose en un autre endroit ou en l'orientant différemment (en tenant compte des handicaps, sans avoir toutefois à donner de nourriture néolithique supplémentaire). Soit il maintient que sa pierre est bien posée. On est alors en présence d'un litige qui sera arbitré selon la Loi de la plus forte massue. Chaque combattant prend en main une somme de nourriture néolithique correspondant à la valeur qu'il donne au litige en cours. Celui qui a le nombre de points le plus élevé en main a gagné. La nourriture néolithique mise en jeu est rejetée. Si le joueur contestataire a gagné, le „Porteur de pierres“ doit enlever sa pierre et la remettre.

Quel que soit le vainqueur, il reçoit du vaincu 1 pièce de puzzle de crâne d'ours de son choix. Lorsqu'il y a égalité, personne ne reçoit rien et la pierre reste en place. Les autres hommes de l'âge de pierre peuvent se mêler au litige en déclarant pour qui ils prennent parti et en prenant en main également autant de nourriture néolithique qu'ils veulent - en prenant soin de la cacher. Dans ce cas, les points sont comptés pour chacune des parties. Tous ceux qui y ont participé doivent rendre la nourriture mise en jeu mais un seul joueur reçoit la pièce du puzzle: l'un des deux joueurs à l'origine du litige.

Un tuyau: Il est particulièrement intéressant de s'immiscer dans une dispute lorsqu'il ne manque plus à l'un des combattants, pour gagner, qu'une pièce de puzzle, et que c'est son adversaire qui, justement, la possède.

### **Qui gagne?**

Le joueur qui a achevé en premier son puzzle de crâne d'ours. Il sera appelé jusqu'au prochain jeu le Grand chef néolithique et aura le droit, en tant que chef de clan, de ranger le jeu.

**Description des handicaps: voir avant-dernière page**

# HANDICAPS



**D:** Augen in Höhe der Tischplatte  
**GB:** Eyes level with the table  
**F:** Les yeux au niveau de la table  
**E:** Ojos a la altura de la mesa de juego



**D:** Auf einem Bein stehend  
**GB:** Standing on one leg  
**F:** Sur un seul pied  
**E:** Pararse en una sola pierna



**D:** Ein Ohr auf der Tischplatte  
**GB:** One ear on the table  
**F:** Une oreille sur la table  
**E:** La oreja sobre el tablero de juego



**D:** Ein Bein auf der Tischplatte  
**GB:** One leg on the table  
**F:** Un pied sur la table  
**E:** Una pierna sobre el tablero



**D:** Arbeitshand unter einem Bein durchstecken  
**GB:** The hand holding the stone has to go under your leg  
**F:** Que la main occupée passe sous la jambe  
**E:** La mano a emplearse debe pasar debajo de una pierna



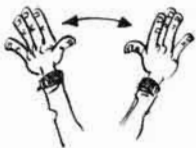
**D:** Mit Nase und Kinn auf der Tischplatte  
**GB:** Nose and chin on the table  
**F:** Avec le menton et le nez sur le dessus de table  
**E:** Con la barbilla y la nariz sobre la mesa



**D:** Scharfsichtige mit Brille – Fehlsichtige ohne Brille  
**GB:** Normally-sighted players must don glasses – Short-sighted players must remove their glasses  
**F:** Que ceux qui ont une bonne vue mettent des lunettes  
 Que ceux qui portent des lunettes habituellement les enlèvent  
**E:** Emétopes deben usar gafas / Miopes deben sacarse las gafas



**D:** Stein nur mit den Zeigefingern berühren  
**GB:** Hold the stone using both index fingers only  
**F:** Ne tenir la pierre qu'avec les index  
**E:** Tomar la piedra sólo con los dedos índices



**D:** Linkshänder - rechte Hand / Rechtshänder - linke Hand  
**GB:** Left-handers must use their right hand / Right-handers must use their left hand  
**F:** Que les droitiers utilisent la main gauche / Que les gauchers utilisent la main droite  
**E:** Diestros deban usar sólo la mano izquierda / Zurdos deben usar sólo la mano derecha



**D:** Stein nur mit Daumen und kleinem Finger einer Hand berühren  
**GB:** Hold the stone using only thumb and little finger of one hand  
**F:** Ne tenir la pierre qu'avec le pouce et le petit doigt d'une main  
**E:** Tomar la piedra sólo con el dedo índice y el dedo meñique de una mano



**D:** Stein nur mit Mittelfinger und Zeigefinger einer Hand berühren  
**GB:** Hold the stone using index and middle finger only  
**F:** Ne tenir la pierre qu'avec l'index et le doigt du milieu d'une main  
**E:** Tocar la piedra con los dedos índices y del corazón de una sola mano

1 → 2

2 → 3

**D:** bedeutet: eine weitere Handicapkarte mit der angegebenen Wertigkeit ziehen und beide (höchstens 3) "Handicaps" zusammen ausführen  
**GB:** means: take a further handicap card with the figure stated and carry out both (not more than 3) handicaps at the same time  
**F:** signifie: prendre une autre carte handicap avec la valeur indiquée et exécuter les deux (au maximum 3) "handicaps" en même temps  
**E:** significa: tomar otra carta de handicap con el valor indicado y ejecutar ambos (a lo más 3) "handicaps" juntos

# NEOLITHIBUM

© Heidelberger Spieleverlag  
Bilz & Gutbrod GbR  
Heidelberg Mannheim Ludwigshafen

Friedrichstraße 30  
6915 Dossenheim  
Tel.: (06221) 86 16 24

## Vertrieb:



Schönfeld, Voelmy GbR  
Fehrbelliner Straße 29  
1000 Berlin 20  
Postfach 20 02 16

## Produktion:



Gesellschaft für Spiel-  
warenentwicklung mbH  
1000 Berlin 20  
Postfach 20 02 16