

Règles de l'Âge de Pierre Junior

Vous venez de sortir **L'Âge de Pierre Junior** de sa boîte et vos enfants trépignent ? Parfait, ce petit jeu de Marco Teubner est une vraie pépite pour initier les plus jeunes (dès 5 ans) à la mécanique de collecte de ressources. En 15 minutes chrono, vous allez incarner des habitants de la préhistoire qui ramassent des baies, pêchent des poissons et construisent leurs huttes. Installez-vous, je vous explique tout.

Comment jouer à L'Âge de Pierre Junior

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire 3 huttes dans son village avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Memory et collecte de ressources en se déplaçant sur un plateau.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui complète son village avec 3 huttes gagne immédiatement la partie.

L'histoire derrière le jeu

On suit Jono et Jada, deux petits enfants de la préhistoire, accompagnés de leur chien-loup Cailloux. Leur quotidien ? Ramasser des baies en forêt, récupérer des dents de mammouth dans le marécage, tailler des pointes de flèches dans la montagne, pêcher dans la rivière et façonner des poteries dans la glaisière. Tout ce petit monde aide à construire le village. C'est exactement ce que vos enfants vont faire pendant la partie.

Si vous aimez les jeux familiaux avec un joli thème, jetez aussi un œil aux règles de [Takenoko](#) ou à celles de [Draftosaurus](#), ils ont la même magie visuelle.

Le but du jeu

C'est simple comme bonjour : le premier joueur qui parvient à construire **3 huttes** dans son village remporte la partie. Pour cela, il faut collecter les bonnes **marchandises** (baies, poissons, dents, poteries, pointes de flèches) et les apporter au **chantier**.

[IMAGE_MATERIEL]

La mise en place

Avant de lancer la première partie, prenez 2 minutes pour préparer le terrain. Rien de compliqué.

- Posez le **plateau de jeu** au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend le **plateau Village** assorti, la **figurine** et le **jeton joueur** de cette couleur. Placez toutes les figurines sur le chantier.
- Disposez les **marchandises** sur leurs lieux respectifs : les baies dans la forêt, les dents dans le marécage, les pointes de flèche en montagne, les poissons à la rivière et les poteries à la glaisière.
- Mélangez les **tuiles Hutte** face cachée, formez 3 piles de 5 tuiles, puis retournez la première tuile de chaque pile pour que tout le monde voie ce qu'il faut construire.
- Placez les 2 **tuiles Chien** sur les emplacements prévus.
- Mélangez les 14 **jetons Forêt** et placez-les face cachée tout autour du plateau (4 en haut, 4 en bas, 3 à gauche, 3 à droite).

Le plus jeune joueur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le déroulement d'un tour

À votre tour, vous enchaînez toujours 3 étapes dans cet ordre : **retourner un jeton Forêt**, **déplacer votre figurine**, puis **effectuer une action**. C'est tout.

Retourner un jeton Forêt

Vous choisissez un **jeton Forêt** face cachée autour du plateau et vous le retournez. Ce qui

apparaît dessus détermine votre déplacement. Le jeton reste sur place, retourné, jusqu'à ce que quelqu'un passe par le chantier.

Petite astuce mémoire : observez bien quand vos adversaires retournent les jetons. C'est un vrai jeu de mémoire déguisé, et savoir où se trouve le jeton 'rivière' quand vous avez besoin d'un poisson, c'est de l'or en barre.

Déplacer votre figurine

Deux cas de figure selon ce que montre le jeton :

- Si c'est un **dé** avec des points (1 à 3), vous avancez votre figurine du nombre de cases indiqué, en suivant les flèches du plateau.
- Si c'est un **symbole de lieu** (baie, dent, poisson, poterie, pointe de flèche, lieu de troc, chien ou chantier), vous allez directement sur ce lieu, sans tenir compte des distances.

Les actions possibles selon le lieu

Une fois votre figurine arrivée à destination, vous faites l'action correspondante. Voici ce qui vous attend sur chaque case.

Les lieux de ressources

Sur la forêt, le marécage, la montagne, la rivière ou la glaisière, vous prenez 1 **marchandise** du lieu et vous la cachez derrière votre plateau Village. Les autres joueurs n'ont pas le droit de regarder ce que vous avez. Si le lieu est vide, tant pis pour vous, ce sera pour une prochaine fois.

Le lieu de troc

Là, vous pouvez échanger autant de marchandises que vous voulez. Pour chaque ressource que vous prenez du **lieu de troc**, vous devez en remettre une depuis votre village. Il y a toujours 5 marchandises sur le lieu de troc. Très utile quand il vous manque juste la dernière ressource pour terminer une hutte.

La tanière du chien

Vous récupérez 1 **tuile Chien** que vous posez bien en vue à côté de votre village. S'il n'en reste plus sur le plateau, vous pouvez carrément en voler une à un adversaire (oui oui, c'est permis).

Les chiens servent de **jokers** pour la construction.

Le chantier

C'est ici que la magie opère. Vous pouvez réaliser deux actions :

- **Construire une hutte** (facultatif) : si vous avez toutes les marchandises illustrées sur une des tuiles Hutte visibles, vous les remplacez sur leurs lieux d'origine et vous prenez la tuile pour l'insérer dans votre village. Une seule hutte par tour maximum.
- **Retourner tous les jetons Forêt** face cachée (obligatoire), puis échanger la position de 2 jetons devant tout le monde. Ça remet le memory à zéro et ça relance la mémoire de tous.

Astuce stratégique : si vos adversaires ont mémorisé plein de jetons, foncer au chantier pour tout retourner peut être une manœuvre redoutable, même sans construire de hutte.

Utiliser une tuile Chien

Quand vous construisez une hutte, chaque **tuile Chien** remise sur le plateau remplace une marchandise manquante. Vous pouvez même utiliser vos 2 chiens en même temps pour économiser deux ressources d'un coup. Pratique pour griller la priorité à un adversaire.

Les ressources et leur emplacement

Petit tableau récapitulatif pour ne plus jamais hésiter sur où se trouve quoi.

Marchandise	Lieu sur le plateau	Quantité de départ
Baies	Forêt	4
Dents	Marécage	4
Pointes de flèche	Montagne	4
Poissons	Rivière	4

Marchandise	Lieu sur le plateau	Quantité de départ
Poteries	Glaisière	4

[IMAGE_FIN]

La fin de la partie

Dès qu'un joueur pose sa **3ème hutte** dans son village, la partie s'arrête immédiatement. Ce joueur gagne. Bravo à lui ! On range, on remélange, et c'est reparti pour une revanche (en général, les enfants en redemandent).

Si vos petits joueurs ont accroché avec ce type de mécanique, ils adoreront aussi les règles de [Yokai no Mori](#) ou celles de [Opération Zèbre](#), deux autres bons jeux pour la même tranche d'âge. Et pour les soirées en famille un peu plus élaborées, [Sushi Go Party](#) est une excellente suite logique.