

# PRE HISTORY

Un jeu de Attila Szógyi pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus.



*Nous manquons de nourriture. La région autour de notre campement n'a pas assez de réserves, nous sommes trop nombreux. Notre tribu n'a pas le choix, nous devons encore une fois nous remettre en route pour survivre. Désormais, nous devons découvrir de nouvelles régions, explorer dans tous les coins et recoins pour trouver de la nourriture. Nous pensons que notre meilleure chance est de suivre notre propre voie. Lequel d'entre nous réussira à trouver le sol le plus riche, à construire un nouveau foyer, à fonder la tribu la plus forte ?*

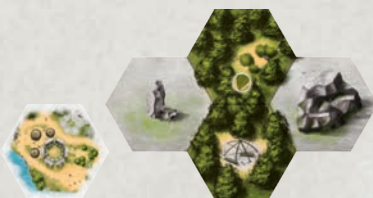
## Aperçu du jeu

Dans ce jeu, les joueurs incarnent des chefs de tribus préhistoriques de la fin de l'âge de pierre, essayant de gérer au mieux la nourriture et les ressources par le biais de diverses actions. Nous rencontrons de nombreuses situations auxquelles les hommes préhistoriques ont dû faire face. Cueillette, pêche, chasse, même la création de peintures rupestres, ou peut-être la réalisation d'une cérémonie pour influencer les forces de la nature. Tout cela, en cherchant un nouveau lieu d'habitation et en explorant de nouvelles régions. Le joueur le plus développé et avec le plus de richesses survivra pour prospérer et remporter la partie.

## Contenu



4 plateaux personnels



21 tuiles Carte  
(1 tuile Carte de départ de taille 1 et 20 tuiles Carte de taille 4)



30 tuiles Cueillette



30 poissons



4 tuiles Météo



12 tuiles Prix



36 tuiles Peinture sur roche



34 cartes Cérémonie



30 cartes Chasse



1 Résumé de la manche



120 marqueurs de ressource/action en 6 couleurs, 20 de chaque couleur



20 mégalithes



6 animaux



6 Pierres de rotation grises

1 plateau de jeu  
(composé de 4 éléments de puzzle)

Dans les couleurs des joueurs  
(orange, vert, violet, bleu) :



7 campements



10 membres de la tribu



3 chamans



5 disques (pierre de rotation, marqueur de score, marqueur de cérémonie, marqueur de développement, marqueur de pêche)



1 marqueur d'ordre de joueur



## Mise en place

**1.** Placez le plateau de jeu sur la table pour qu'il soit accessible à tous les joueurs.

Mélangez les tuiles Prix face cachée, puis choisissez-en 6 au hasard. Placez ces tuiles dans n'importe quel ordre sur les cases d'action du plateau de jeu, avec l'icône surlignée par une bordure, toujours orientée vers le haut du plateau (roches). Placez une pierre de rotation dans le trou au milieu.



Piochez maintenant 4 autres tuiles de prix et placez-les dans une pile face visible à côté du plateau. Durant la partie, la tuile centrale de prix sera remplacée par une de ces tuiles au début de chaque manche. Celles-ci indiquent également le nombre de manches restantes. Placez un cube Ressource correspondant à la couleur du symbole sur la tuile Prix centrale en haut de chaque colonne.

Remettez les tuiles Prix restantes dans la boîte.

**2.** Placez les ensembles de peinture face visible à côté du plateau.



**3.** Mélangez les tuiles Cueillette et placez 6 d'entre elles face visible sur l'action Cueillette du plateau de jeu. Posez les tuiles restantes face cachée à côté du plateau. Faites de même pour les tuiles Pêche sur l'action de pêche.



**7.** Mélangez les cartes Chasse et Cérémonie et formez une pioche pour chacune d'entre elles, puis révélez et placez 5 cartes de chaque sur les emplacements prévus à côté du plateau de jeu.



**6a.** Chaque joueur prend 1 plateau personnel, place 1 tuile météo dans le coin supérieur gauche en le faisant pivoter dans la direction de son choix. Choisissez une couleur de joueur, prenez les éléments correspondants suivants :

7 campements, 3 chamans, 5 disques, 10 membres de la tribu et 1 marqueur d'ordre de tour.



**6b.** Vos 3 chamans doivent être positionnés autour de la tuile Prix située sur l'action Cérémonie dans l'un des 2 schémas indiqués.



**6c.** Placez 1 disque sur la case 0 de la piste de score, 1 disque au début de la piste de pêche marquée d'une flèche, 1 sur la case 0 de la piste de développement et 1 au centre de la tuile météo sur votre plateau personnel.

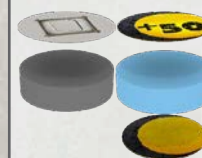
Placez 1 membre de la tribu sur la tuile de départ de la carte et 2 autres sur la tente de votre plateau personnel. Tous les autres sont placés dans une réserve centrale.

Décidez au hasard de l'ordre du tour pour commencer la partie, indiquez le avec un grand cylindre et avec un disque dessus (marqueur de cérémonie) à côté de l'action de cérémonie. Si vous n'aimez pas décider au hasard, alors les joueurs les plus âgés ou les plus poilus joueront en premier.



**5.** Placez les cubes marqueurs de ressources/action dans une réserve centrale à peu près au milieu de la zone de jeu.

*Remarque: Le nombre de marqueurs d'action est illimité. S'il n'en reste plus, vous pouvez les remplacer.*



Autocollants inclus pour les pierres de rotation et les pistes de score. Vous pouvez les coller comme indiqué, avant votre première partie.

4. Placez la carte de départ à peu près au milieu de la zone de jeu encore libre. Mélangez les 20 tuiles de la carte, puis construisez la carte à partir de ces tuiles, face visible, dans la forme que vous préférez.

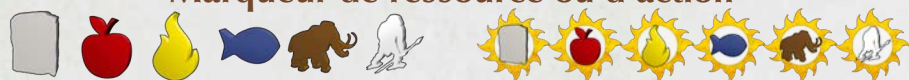
Si vous voyez une case marquée d'un mégalithe, un poisson, un animal ou un symbole de cueillette, placez une tuile de la variété correspondante sur celle-ci.



*Remarque : dans une partie à 4 joueurs, utilisez les 20 tuiles, dans une partie à 3 joueurs, 15 tuiles, et dans une partie à 2 joueurs, utilisez 10 tuiles de carte (en plus de la tuile de départ). Les tuiles de carte et les tuiles mégalithes inutilisées sont remises dans la boîte.*



### Marqueur de ressource ou d'action



Un élément important de ce jeu est l'utilisation variable des 6 cubes différents, en fonction de l'endroit et de la façon dont ils sont utilisés. Ils peuvent être utilisés comme ressources ou à d'autres moments, leur couleur peut indiquer l'une des 6 actions principales. Dans ce dernier cas, ils sont appelés marqueurs d'action. Il est important que les cubes utilisés soient les mêmes, mais qu'ils ne soient jamais mélangés. Les marqueurs acquis comme ressource doivent être conservés dans la tente, tandis que les marqueurs d'action sont stockés sous les peintures rupestres de votre plateau. L'un ne peut pas se substituer à l'autre, les marqueurs restent à leur place initiale jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

Si dans le jeu une référence est faite à un marqueur d'action, ceci est indiqué par une icône de „soleil” jaune ☀️ (indiquant l'été).

## Plateau de jeu



- 1** Piste de score
- 2** Sélection de l'action et tuile de prix
- 3** Piste de développement

### Actions:

- 4** Peinture rupestre
- 5** Cueillette
- 6** Cérémonie
- 7** Pêche
- 8** Chasse
- 9** Migration

## Plateaux personnels



- 1** Emplacement pour les tuiles météo
- 2** Emplacement pour les ressources et les membres de la tribu disponibles
- 3** Paniers pour le stockage des tuiles Cueillette
- 4** Peinture rupestre
- 5** Réserve de marqueurs d'action

## Principes du jeu

Le jeu se joue en 5 manches, avec les phases suivantes lors de chaque manche.

**Hiver** (Il n'y a pas de phase hivernale lors de la première manche.)



Échangez la tuile centrale de prix par la suivante de la pioche. L'icône surlignée avec la bordure doit être positionnée vers le haut du plateau (nombre 3). Placez un cube sur le dessus de chaque pilier vide, avec la couleur indiquée par l'icône de la tuile Prix.



Remplissez les poissons et les fruits dans les cases vides du plateau.

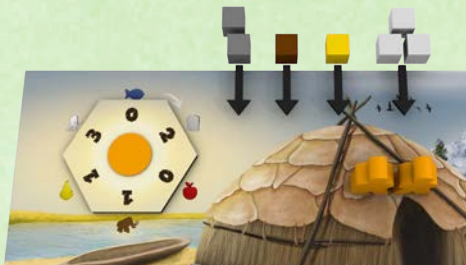


Les cartes Chasse et Cérémonie de la dernière manche sont défaussées et 5 nouvelles cartes de chaque pile sont piochées.



Définir l'ordre du tour. Les joueurs qui ont utilisé l'action de la cérémonie lors de la dernière manche se seront déplacés vers l'avant, en fonction du moment où elle a été exécutée. Les joueurs qui n'ont pas effectué une action de cérémonie se seront déplacés vers l'arrière, en gardant l'ordre précédent entre eux. Les marqueurs de cérémonie reviennent sur le dessus des cylindres de la bonne couleur.

**Printemps**



Tous les joueurs tournent la tuile météo de 1 cran dans le sens horaire, puis prennent le nombre de cubes de ressources de la réserve en fonction de la nouvelle position de la tuile. Les ressources gagnées sont placées dans la tente sur votre plateau de jeu.

Pendant le printemps, les actions peuvent être réalisées en utilisant ces ressources.

**Actions de printemps :** dans l'ordre du tour, les joueurs ont les possibilités suivantes :

- Choisissez une des 6 actions possibles sur la tuile centrale de prix. Effectuez cette action selon les règles du printemps (voir actions détaillées), puis payez 1 ressource de n'importe quelle couleur sur la base vide du pilier correspondant. Si les deux places sous un pilier sont déjà occupées, l'action ne peut plus se faire pendant la manche en cours. De même, si le joueur n'a plus de ressources pour payer l'action, alors il ne peut pas réaliser l'action.
- Passer. Une fois qu'un joueur a passé, aucune autre action de printemps n'est possible pour lui dans la phase de printemps en cours.

Les actions sont effectuées pendant plusieurs tours, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.



*Exemple : Le joueur actif voulait choisir l'action de Cueillette, mais à côté de ce pilier, les deux cases étaient occupées. Au lieu de cela, il a réalisé une action de Chasse, basée sur les règles du printemps. À la fin de l'action, le joueur paie n'importe quelle ressource (1) de sa réserve sur la case vide à du côté chasse de la tuile centrale de prix. Ensuite, le joueur suivant joue son tour.*

**Été**



Poussez toutes les ressources au pied du pilier jusqu'au sommet de chaque pilier. **À partir de maintenant, ils sont considérés comme des marqueurs d'action.**

Ensuite, **dans l'ordre inverse des joueurs**, les joueurs choisissent un pilier, prennent tous les marqueurs en haut et les mettent dans leur réserve de marqueurs d'action (sur leur propre plateau de jeu, sous la peinture rupestre).

Pendant l'été, vos actions sont réalisées à l'aide de ces derniers selon les couleurs des marqueurs.

**Actions d'été :** les joueurs effectuent les 6 actions dans l'ordre à leur tour, en commençant par l'action de peinture rupestre.

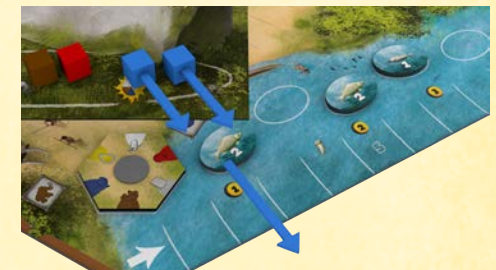
Ordre des actions :

*Peinture rupestre, Cueillette, Cérémonie, Pêche, Chasse et Migration.*



À l'emplacement de l'action en cours, **dans l'ordre inverse des joueurs**, chaque joueur a la possibilité d'effectuer l'action en cours une fois en dépensant un ou plusieurs marqueurs d'action. À ce moment, les règles d'été sont appliquées, et chaque marqueur d'action ne peut être utilisé que pour une action correspondant à sa couleur (voir actions détaillées). Les cubes d'action utilisés retournent dans la réserve commune.

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer une action dans un lieu, il peut passer (mais peut toujours effectuer des actions au lieu suivant).



*Exemple : Les joueurs ont atteint l'action de Pêche. Les premier et deuxième joueurs (dans l'ordre inverse) n'ont pas de marqueurs d'action bleus et ne peuvent en gagner aucun. Ils passent l'action. Le troisième joueur paie 2 marqueurs d'action bleus de son plateau de jeu pour un poisson de valeur 2. Le joueur prend le poisson et se déplace de 2 sur la piste de pêche. Le quatrième joueur passe aussi, donc la Pêche est terminée, les joueurs passent à l'action de Chasse...*



**Revenus de pêche :** à la fin de l'été, une fois les 6 actions terminées, les joueurs peuvent gagner des points de victoire (PV) et des points de développement en fonction de leur position sur la piste de pêche. La récompense la plus élevée qui a été passée en dernier est gagnée à ce moment-là.



Exemple : sur la base de la situation à droite, le joueur violet gagne 2 PV et 1 point de développement, les joueurs jaunes et bleus gagnent 1 PV à la fin de l'été. Le joueur vert n'a pas encore commencé la piste, donc il ne gagne rien maintenant.

## Automne

À la fin de la manche, chaque joueur a la possibilité de déplacer ses personnages sur la carte et d'effectuer les actions là où ils s'arrêtent. Chaque ressource et/ou marqueur d'action dépensé ici permettra d'obtenir des points de mouvement basés sur la valeur de la couleur, comme indiqué par la valeur sur la tuile centrale de prix. De plus, chaque point de développement permet d'avoir 1 point de mouvement supplémentaire. Si le joueur ne veut pas se déplacer sur la carte, il peut aussi passer.

Une description plus détaillée est donnée à partir de la page 9 dans la partie Actions de la carte (Automne).



Exemple : le joueur vert est le premier dans l'ordre des joueurs. Il joue une ressource grise depuis son plateau personnel dans la réserve commune. Selon la tuile centrale de prix, la valeur de cette ressource est actuellement de 2, donc le joueur peut se déplacer de 2 cases avec les personnages sur la carte. Il termine son mouvement sur une tuile de cueillette, qu'il gagne maintenant.

*Remarque : les ressources et les marqueurs d'action restants après la fin de l'automne sont conservés pour la manche suivante.*

## Actions sur le plateau de jeu (printemps et été)

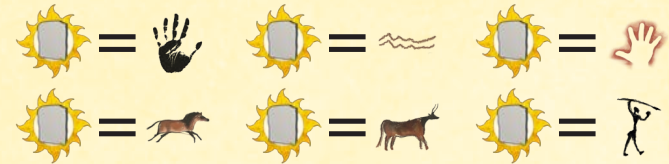
### Peinture rupestre

La chasse et la capture de proies est une tâche difficile qui doit être préparée. La meilleure et la plus simple façon de planifier et de noter est de dessiner sur les pierres.

**Printemps :** si le joueur choisit cette action, il peut peindre une section de la peinture rupestre en préparation. Toutes les sections contiennent 1, 2 ou 3 symboles, tous les symboles ont un prix indiqué par la tuile de prix pour l'action de peinture. Le joueur doit payer le prix courant pour tous les symboles de la peinture. Une fois que cela a été payé à la réserve commune, le joueur prend la partie voulue et la place dans la bonne section de son plateau de jeu.



**Été :** le joueur peut peindre en été à l'aide de marqueurs d'action gris. Le joueur doit remettre autant de marqueurs d'action gris dans la réserve que le nombre de symboles sur la section de peinture à peindre.



**Récompenses :** Lorsque la section nouvellement peinte est adjacente à une autre section peinte précédemment, le joueur gagne des récompenses. Tous les côtés qui se touchent vous rapportent des marqueurs d'action ou des points de développement, comme indiqué dans la ligne et/ou la colonne correspondante sur votre plateau.

À la fin de la partie, chaque rangée de 1/2/3 tuiles de peinture vaut 1/3/6 PV.

Chaque section ne peut être peinte qu'une seule fois. Si le joueur termine toute la peinture, il ne peut plus peindre.



Exemple : dans l'exemple de gauche, le joueur veut peindre la première section de la deuxième rangée. La tuile de prix montre pour la peinture rupestre que le coût du symbole de la vague est de 1 ressource jaune et que le prix du symbole du bœuf est 1 ressource rouge. Ces 2 ressources doivent être payées, puis n'importe quelle ressource doit être placée sur une case vide au pied de la colonne. Lorsque la peinture est placée, les bords supérieur, inférieur et droit sont adjacents à une peinture déjà placée. La rangée rapporte un marqueur d'action rouge. La récompense de la colonne est comptée deux fois, car 2 des côtés sont adjacents. En tout, 1 marqueur d'action rouge et 2 marqueurs d'action jaune sont gagnés. En été, la peinture de cette même section coûterait 2 marqueurs d'action gris.



## Cueillette

Différents fruits et baies se trouvent autour du campement, n'attendant que d'être ramassés. Pendant que les hommes vont pêcher et chasser, les femmes restent pour la cueillette.

**Printemps** : quand le joueur choisit cette action, il peut gagner une tuile de cueillette du plateau central. Le joueur paie la ressource à côté de la tuile prise, puis prend la tuile et la place sur son plateau personnel, dans le bon panier.



**Été** : le joueur peut prendre n'importe quelle tuile Cueillette du plateau central en payant 2 marqueurs d'action rouges.



**Récompenses** : les paniers forment des paires verticales. Si vous avez collecté une paire de tuiles de cueillette dans les paniers correspondants, vous gagnez les 2 marqueurs d'action selon les symboles indiqués sur le plateau. Si plus tard une deuxième paire est formée, la récompense est à nouveau gagnée. De plus, certaines tuiles contiennent également des points de développement, que les joueurs récupèrent immédiatement.



À la fin de la partie, les tuiles de cueillette de la même sorte valent aussi des PV. 1/2/3/4/5 tuiles de cueillette valent 1/3/5/8/12 PV.



Exemple : dans l'exemple de gauche, le joueur ramasse l'œuf et paye 1 ressource bleue à la réserve commune. Ensuite, le joueur place 1 de ses ressources sur un emplacement vide au pied du pilier avec l'action de cueillette. Il avait déjà un miel dans le panier supérieur, formant maintenant une paire avec l'œuf. Pour cela, la récompense est, comme indiqué entre les 2 paniers est un marqueur d'action bleu et un jaune. De plus, puisqu'il y a un point de développement sur la tuile, il le marque sur la piste de développement.



Pendant l'été, gagner cette tuile de cueillette aurait coûté 2 marqueurs d'action rouges.

## Cérémonie

Le feu joue un rôle important dans l'histoire de l'homme, au même titre que le respect des forces de la nature.

**Printemps** : tous les joueurs ont 3 chamans pour danser autour du feu. Lorsque le joueur réalise cette action, chaque chamane peut se déplacer sur la position indiquée par la ressource payée, pour le coût de 1 ressource. La position initiale n'a pas d'importance, mais le chamane ne peut pas arriver à un endroit déjà occupé par un autre chamane de la même couleur au début de l'action. Maintenant, le joueur peut obtenir une carte de cérémonie de la même valeur que le nombre de chamans qu'il a déplacé pendant la cérémonie.



**Été** : le joueur doit payer autant de marqueurs d'action que le nombre qui se trouve sur la carte de cérémonie choisie. À ce moment, vous pouvez décider de ne pas vous déplacer autour du feu avec l'un des chamans.



Remarque : ce n'est pas un déplacement valide, si votre chamane termine son déplacement sur une position qui était précédemment occupée dans le même tour par un autre de vos chamans. Dans un souci de transparence, il pourrait être utile de marquer les positions cibles prévues avec les ressources à payer.

**Récompenses** : si la carte gagnée montre un point de développement, celui-ci est immédiatement marqué sur la piste de développement. Toutes les cartes peuvent rapporter des PV en fin de partie, si les conditions indiquées sont remplies. Une description détaillée des cartes de cérémonie se trouve au verso des règles. Les cartes de cérémonie gagnées sont gardées face cachée devant vous.

L'ordre du tour de la prochaine manche sera influencé par la cérémonie. Si un joueur effectue une action de cérémonie, le jeton de cérémonie doit être placé sur le premier emplacement vide à côté de l'indicateur d'ordre de tour. Il est possible d'y aller plusieurs fois dans une manche. La deuxième fois et plus tard, le jeton de cérémonie avance de 1 position (si possible) sur la piste de cérémonie, faisant reculer tous les autres.



Exemple : pour gagner la carte de cérémonie dans l'exemple de gauche, 2 chamans doivent se déplacer autour du feu. Le joueur paie 1 ressource grise et 1 ressource bleue, déplace les 2 chamans sur ces positions, puis à la fin de l'action place 1 ressource au choix sur la case vide au pied du pilier de cérémonie. Le point de développement sur la carte est inscrit sur la piste. Cette carte donne au joueur 1 PV pour chaque campement (les siens) construit à la fin de la partie.

En été, cette même carte de cérémonie coûterait 2 marqueurs d'action jaunes (il y a une valeur de 2 indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte).



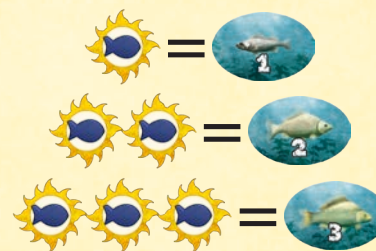
## Pêche

La pêche est une excellente source de nourriture qui ne semble jamais s'épuiser. Plus vous êtes compétent, meilleures sont les récompenses. Parfois, c'est facile quand les poissons sont en abondance, d'autres fois, il faut se battre pour les plus gros.

**Printemps :** avec cette action, les joueurs attrapent des poissons de la rivière sur le plateau de jeu. Plus le poisson est gros, plus il faut d'énergie pour l'attraper. Le joueur doit payer autant de ressources que la valeur du poisson (1-3). Seules les ressources du côté pêche de la tuile de prix peuvent être utilisées pour cela (vous voyez que la rive de la rivière divise la tuile en 2 sections). Toutes les ressources payées doivent être différentes. Après avoir payé les ressources, le joueur gagne le poisson attrapé.



**Été :** le joueur utilise des marqueurs d'action bleus pour attraper des poissons. Le coût est d'autant de cubes d'action bleus que la valeur du poisson.



**Récompenses :** une fois que le joueur a attrapé et pris le poisson, il se déplace d'autant de positions sur la piste de pêche, que la valeur indiquée sur le poisson.

Le joueur gagne des points de victoire et de développement à la fin de la manche en fonction de sa position sur la piste de pêche. La récompense la plus élevée qui a été passée est gagnée à ce moment.

Exemple : dans l'exemple de gauche, il y a un poisson de valeur 3. Le joueur paie 1 ressource rouge, 1 ressource grise et 1 ressource marron. À la fin de l'action, il place 1 ressource au choix sur un emplacement vide au pied du pilier de pêche. Maintenant le joueur prend ce poisson de valeur 3 et se déplace de 3 cases sur la piste de pêche.

En été, gagner ce poisson aurait coûté 3 marqueurs d'action bleus (poisson de valeur 3).



## Chasse

La chasse peut être une tâche difficile mais gratifiante. La proie appartient naturellement à celui qui la trouve en premier.

**Printemps :** le joueur peut chasser sur le plateau de jeu. De la même manière que pour la pêche, plus la valeur de l'animal est élevée, plus la chasse consommera d'énergie. Le joueur doit payer autant de ressources que la valeur de la carte (1-3). Seules les ressources du côté chasse de la tuile de prix peuvent être utilisées pour cela (moitié supérieure). Toutes les ressources payées doivent être différentes. Après avoir payé les ressources, le joueur prend la carte achetée.



**Été :** le joueur peut prendre une carte de chasse en payant avec des cubes d'action marron. Il doit donner autant de cubes marron que le nombre indiqué sur la carte.



### Récompenses :

Les cartes animales rapportent des PV lorsque vous les obtenez, et en plus, elles rapportent à nouveaux des PV en étant couplées avec les cartes empreintes à la fin de la partie.

De plus, le joueur peut gagner des ressources, des marqueurs d'action et/ou des points de développement pour les empreintes de pas.

Plus de détails à la page suivante.



Exemple : le tigre à dents de sabre à gauche a une valeur de 2. Pour obtenir cette carte, le joueur paie 1 ressource blanche et 1 ressource bleue. À la fin de l'action, le joueur place 1 ressource au choix sur la case vide au pied du pilier de chasse. Le joueur prend la carte et gagne immédiatement 1 PV pour cette carte.

En été, gagner cette carte aurait coûté 2 marqueurs d'action marron (un numéro 2 est visible dans le coin supérieur gauche de la carte).



## Cartes Chasse

Il y a 2 types de cartes Chasse dans le jeu : les empreintes de pas et les cartes d'animaux.

### Animaux



Les animaux vous rapportent 1/2 PV lorsque vous les chassez avec succès.

### Empreintes



Les empreintes de pas fournissent des points de développement, des ressources ou des marqueurs d'action pour les joueurs.

Dans le coin inférieur droit des cartes d'empreintes, il y a une indication de l'espèce à laquelle il appartient (tigre à dents de sabre, rhinocéros laineux, mammoth). À chaque fois qu'un joueur gagne une nouvelle empreinte, le joueur vérifie s'il a déjà une empreinte de cette espèce.

- S'il n'a pas d'empreinte similaire, il gagne juste la récompense de l'empreinte (côté droit).
- Si le joueur a déjà une telle empreinte, en plus des récompenses de la nouvelle carte, le joueur gagne également les récompenses pour toutes les empreintes précédemment acquises appartenant à cet animal.

*Remarque : c'est une bonne idée de garder vos cartes d'animaux de la même espèce en groupes et qu'elles soient en partie superposées.*

## Migration

Tant qu'il y a assez à manger, les conditions sont favorables, la tribu va se développer et s'agrandir.

**Printemps** : avec l'action de migration, le joueur peut augmenter le nombre de membres de sa tribu sur la carte. Les actions de migration coûtent des ressources en fonction de la tuile de prix. Si vous payez 1 ressource, 1 nouveau membre de la tribu migre ; si vous payez 2 ressources, au maximum de 3 nouveaux migrent de votre plateau vers le campement de départ ou l'un de vos campements sur la carte. Si plus d'un membre de la tribu migre, ils vont au même endroit (pas de séparation). Si moins de 3 membres de la tribu sont disponibles sur votre plateau, alors seulement ceux disponibles migreront.



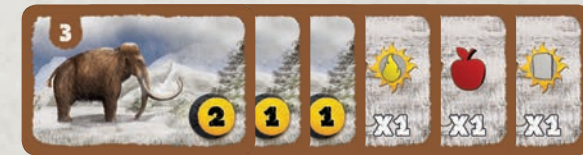
**Restriction** : un joueur ne peut pas avoir sur la carte plus de membres de la tribu que la limite autorisée par les campements construits. Seuls les membres de la tribu disponibles sur le plateau personnel peuvent migrer vers la carte. Au début de la partie, chaque joueur commence avec 1 membre de la tribu sur la carte et 2 sur son plateau personnel. Lorsqu'un campement est construit, pour chaque campement, un nouveau membre de la tribu est placé sur le plateau personnel, augmentant ainsi le nombre de membres de la tribu disponibles. Vous pouvez avoir un maximum de 10 membres de la tribu, ce qui signifie que vous pouvez atteindre ce nombre en construisant 7 camps.

La construction d'un campement est décrite plus en détail à la page suivante.



*Exemple : le joueur a gagné une carte d'empreinte, qui contient un marqueur d'action marron. Il avait déjà 2 autres empreintes pour le rhinocéros laineux, donc pour la nouvelle carte il gagne 1 marqueur d'action marron, et aussi 1 ressource jaune et 1 ressource grise pour les deux cartes précédentes. Les 3 sont pris de la réserve et placés sur les emplacements correspondants du plateau personnel.*

**Décompte des points de fin de partie** : le joueur fait le total des points pour chaque animal d'une espèce donnée. Chaque empreinte pour cette espèce vaut autant de points. S'il n'y a pas d'animaux de cette espèce, l'empreinte ne rapporte rien.



*Exemple : pour l'ensemble des mammoths ci-dessus, le joueur gagne  $4 \times 3 = 12$  PV à la fin de la partie. Les tigres à dents de sabre valent 2 VP et les empreintes de rhinocéros laineux ne valent rien.*

**Été** : le joueur paie autant de marqueurs d'action blancs que le nombre de membres de la tribu qui migre du plateau personnel vers le campement central ou un autre campement. Si plusieurs membres de la tribu migrent, ils vont tous au même endroit.



...

*Exemple : le joueur paie une ressource jaune et une ressource marron à la réserve, puis place 1 ressource au choix à côté du signe de migration sur la tuile centrale de prix, sur un pilier vide. Ensuite, il peut placer les 3 membres de la tribu disponibles du plateau personnel sur l'un des campements.*

*En été, cela coûterait 3 marqueurs d'action pour placer 3 membres de la tribu.*





## Actions sur la carte (Automne)

### Déplacement sur la carte

À la fin de l'été, chaque joueur a la possibilité de déplacer une fois chaque membre de sa tribu sur la carte. Chaque ressource et/ou marqueur d'action dépensé permet autant de cases de déplacement que leur valeur, sur la base du prix actuel tel qu'indiqué par la tuile centrale de prix. De plus, les joueurs peuvent également dépenser des points de développement ici (voir page 10).



Règles de déplacement sur la carte :

- S'il peut se déplacer de plusieurs cases, le joueur peut les répartir entre les membres de la tribu sur la carte (ex. 3 cases : un membre de la tribu se déplace de 2, l'autre de 1).
- Le joueur ne peut déplacer chaque membre de la tribu qu'une seule fois dans une manche et le membre de la tribu n'effectuera une action ou ne gagnera une récompense que sur la case où il s'arrête. C'est une bonne idée de coucher vos membres de la tribu sur le côté une fois que le déplacement est terminé, indiquant qu'il est fatigué et qu'il ne peut plus bouger. À la manche suivante, le membre de la tribu peut se déplacer de nouveau (remplacez-les debout à la fin de la manche).
- Les membres de la tribu peuvent s'arrêter sur les campements, mais seulement sur les leurs.
- Il ne peut y avoir que 1 seul membre de la tribu sur une case. La migration est la seule exception. Un nouveau membre de la tribu peut migrer sur la carte sur un emplacement de campement, quel que soit son statut d'occupation, mais une fois qu'un membre de la tribu quitte un campement, il ne peut y retourner que si celui-ci est vide.
- Un joueur peut déplacer des membres de la tribu à travers les cases occupées par les campements ou les membres de la tribu d'un autre joueur, mais il ne peut pas s'y arrêter.



### Construction d'un campement

Si un membre de la tribu appartenant à un joueur s'arrête sur une case appropriée, il peut construire un campement. Il choisit l'un des campements de sa réserve. La tuile de campement contient des informations sur le nombre de membres de la tribu nécessaires sur la case et sur les cases adjacente pour le construire, ainsi que sur le nombre de membres de la tribu nécessaires pour s'y installer (silhouettes noires). Les membres de la tribu qui s'installent sont choisis par le joueur parmi ceux qui ont contribué à sa construction. Ceux-ci retournent dans la réserve de membres de la tribu disponibles (plateau personnel) du joueur, les autres restent sur la carte.

Une fois le campement construit, les PV et les points de développement qui se trouvent sur le campement sont gagnés. De plus, tous les nouveaux campements amènent un nouveau membre de la tribu disponible dans votre propre réserve.

Si possible, plusieurs campements peuvent être construits, et un membre de la tribu peut aider à la construction de plusieurs campements, sans tenir compte de ses déplacements.

*Remarque : le nombre de campements et de membres de la tribu est limité. Si un joueur est à court de membres de la tribu ou de campements, il ne peut plus en placer. Les campements ne bougent jamais, s'ils sont construits, ils y restent pendant toute la partie.*

Exemple :

(A) Le joueur bleu paie les ressources, puis déplace 2 membres de la tribu. Ceux-ci sont couchés, ce qui indique qu'ils ne se déplaceront plus dans la manche. Il décide de construire le campement indiqué, pour lequel il a besoin d'exactly 3 membres de la tribu. Le campement est placé sur la carte. 1 membre de la tribu doit s'installer ici, il choisit celui sur l'image marquée d'une croix rouge et le remet dans sa réserve personnelle. Le campement est retourné sur la face terminée, puis le joueur marque les 3 PV et les 2 points de développement sur les pistes correspondantes.

(B) Le membre de la tribu restant sur la carte n'a pas encore bougé. Le joueur saisit l'opportunité de le déplacer en payant une ressource de valeur de 1. Il est couché sur la case adjacente, où il peut construire l'autre campement. Cela nécessite 1 membre de la tribu qui peut rester sur la carte. Cette action vaut un autre point de développement.

(A)



(B)



## Cases spéciales

Il y a des cases spéciales sur la carte qui donnent une récompense pendant ou à la fin de la partie.



**Cases de campement :** comme expliqué précédemment, si un membre de la tribu s'arrête sur une case campement, il peut y construire un campement en utilisant les membres de la tribu qui se trouvent sur et autour de la case.



**Jetons de pêche, de chasse et de cueillette :** si un membre de la tribu s'arrête sur la tuile, il prend cette tuile dans sa propre réserve. Ces tuiles fonctionnent comme indiqué dans l'action correspondante.

Les animaux sont équivalents à leur version carte, ce qui signifie qu'ils vous rapportent 1 PV immédiatement et ils sont aussi comptés lors du décompte final.



**Marqueurs d'action :** si un joueur arrête un membre de la tribu sur une case de marqueur d'action, alors le joueur gagne le marqueur d'action indiqué. Cette case peut donner plusieurs fois ses récompenses, mais comme vous devez vous y arrêter pour obtenir les récompenses, elle peut être réutilisée au plus tôt au prochain tour, une fois la case libérée. Il est possible d'y retourner avec le même membre de la tribu.



**Mégalithe A (8x) :** si une personne s'arrête sur un mégalithe, elle le gagne dans sa réserve. Chacun de ces mégalithes vaut 2 PV en fin de partie.



**Mégalithe B (6x) :** à la fin de la partie, ils rapportent 1 PV pour chaque case adjacente occupée et sa propre case.



Exemple : le mégalithe représenté ici rapporte 3 PV au joueur vert et 2 PV au joueur bleu.



**Mégalithe C (6x) :** le joueur avec le plus grand nombre de cases occupées (y compris celle-ci) marque 5 PV. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de cases marque 2 PV. En cas d'égalité, les récompenses pour une position sont divisées (arrondies à l'inférieur). En cas d'égalité à la première place, la deuxième place n'est pas marqué.

**Majorité :** Les membres de la tribu valent 1 unité, les campements valent 2 unités pour le calcul de la majorité. Seules les unités de valeur les plus élevées sont prises en compte, de sorte que s'il y a des membres de la tribu dans un campement, ils ne sont pas comptés.



Exemple : sur la base de la situation ci-dessus, le joueur violet a 3 unités, tandis que le bleu et le jaune ont chacun 2 unités (car le membre de la tribu dans le camp bleu n'est pas compté). Le joueur violet marque 5 PV, le bleu et le jaune marquent chacun 1 PV, car ils doivent se partager la récompense (2PV) pour la deuxième place.

Remarque : Un campement ou un membre de la tribu peut rapporter des points pour plusieurs mégalithes, mais les membres de la tribu qui sont dans le campement central et d'autres campements ne rapportent pas de points.

## Action facultative : Utilisation des points de développement

Le joueur peut, à tout moment, pendant son tour utiliser n'importe quel nombre de points de développement. Si les points sont utilisés, on l'indique en reculant sur la piste de développement.



Pour chaque point de développement dépensé, le joueur peut faire tourner 1 tuile de prix dans n'importe quelle direction de 1 cran, ou sa propre tuile météo dans le sens horaire de 1 cran. **La tuile centrale de prix ne peut jamais être tournée, cette règle ne peut être modifiée par aucune action (mais est remplacée à chaque manche).**

Exemple : le joueur n'a pas de ressources bleues et jaunes, mais a vraiment besoin d'obtenir une carte de cérémonie de valeur 3 au printemps. Il recule de 2 cases sur la piste de développement, tourne le disque de prix de la cérémonie de 2 crans dans le sens horaire. Maintenant, il est en mesure de payer les ressources nécessaires. Il effectue l'action en fonction du nouveau prix et gagne la carte désirée. Les autres joueurs pourront utiliser l'action cérémonie en fonction de ce nouveau prix...



Pour chaque point de développement utilisé, vous pouvez déplacer d'une case supplémentaire pendant la phase d'automne. Ceci peut même être utilisé si vous n'avez pas payé de ressources pour le déplacement.



Dépenser 2 points de développement vous permet de gagner 1 ressource de n'importe quelle sorte de la réserve.



Dépenser 3 points de développement vous permet de gagner 1 marqueur d'action de n'importe quelle sorte de la réserve.



Chaque marqueur de ressource et d'action payé à la réserve générale vous rapporte 1 point de développement. Ces points de développement peuvent être dépensés pour n'importe quelle option décrite ci-dessus.

Exemple : Pendant la phase d'été, le joueur n'a qu'un seul marqueur d'action rouge, mais il aimerait obtenir un des jetons de cueillette. Il a déjà 2 points de développement. Il défait 1 marqueur d'action marron à la réserve générale pour obtenir 1 autre point de développement. Il peut maintenant acheter 1 marqueur d'action rouge pour 3 points de développement, de sorte à pouvoir acheter le jeton de cueillette.

## Fin de la partie

La dernière manche débute lorsque la dernière tuile de prix est placée sur le plateau. La partie se termine après 5 manches.

**Dans l'ordre du tour de jeu, tous les joueurs peuvent maintenant effectuer une action finale avec les marqueurs d'action restants (en utilisant les règles de l'été).** Si tous les joueurs l'ont fait ou ont passé, le décompte final commence.



Une série 3 points de développement vaut 1 PV. Avant de marquer des points, vous pouvez convertir vos marqueurs de ressource/action restants en points de développement.



Toutes les rangées de peinture rupestre rapportent des PV en fonction de leur achèvement. Les jetons 1/2/3 dans une rangée valent 1/3/6 PV, sans tenir compte de leur emplacement.



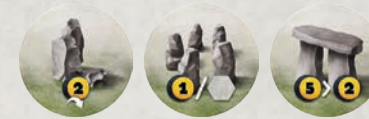
Tous les animaux rapportent des points en fonction des PV inscrits dessus et du nombre d'empreintes récupérées. Les joueurs gagnent des points en multipliant les deux valeurs.

*Remarque : nous comptons également les cartes de cérémonie et les jetons d'animaux obtenu de la carte correspondant à l'animal.*

Les joueurs marquent les points sur la piste de score. **Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur.** En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de campements est le gagnant. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Les tuiles de cueillette de même sorte forment également des séries. 1/2/3/4/5 tuiles de la même sorte rapportent 1/3/5/8/12 PV.



Les mégalithes rapportent des points en fonction de la condition de décompte indiqué. *Conseil : pour faciliter le décompte, les mégalithes marqués peuvent être retournés.*



Enfin, toutes les cartes de cérémonie valent des PV, si la condition est remplie.



## Crédits

Un grand merci à tous ceux qui m'ont encouragé et soutenu, qui ont testé le jeu et qui ont contribué à sa réalisation.

Merci à Csaba Hegedűs, sans qui ce jeu n'aurait pas pu être réalisé, ainsi qu'à sa famille. Merci aux membres du Társas Központ Egyesület et aux membres du magazine JEM, qui étaient toujours prêts à tester et qui ont beaucoup aidé au développement du jeu. Un grand merci à Domi Krantz pour les traductions anglaises, André Heines pour la traduction allemande, Stéphane Athimon et Thierry Vareillaud pour la traduction française et à Mónika Loránt pour l'aide à la création d'innombrables prototypes.

Merci encore pour les tests et les conseils à : Attila Varga, Réka Wenzel, Ádám Geri, Szilvia Urbán Sz., Gábor Szakács, Zsófi Forrai, Szilvia Fekete-Hanuszik, Zolt Fekete, Gábor Nagy Sándor, Lajos Topa, László Rigler, Viktor Nagy, Ilona Nagyné Vasas, Előd Schmauder, Nándor Világos, Judit Maróthy, Domi Krantz, Antal Fronek et les membres enthousiastes du Nagytarcsa Boardgame Club, ainsi que beaucoup d'autres.



Auteur : Attila Szőgyi. Illustrations : Attila Szőgyi, Gyula Pozsgay. Règles anglaises : Domi Krantz. Les règles allemandes : André Heines. Règles françaises : Stéphane Athimon et Thierry Vareillaud.

Éditeur et distributeur : A-games • Distributeur hongrois: Delta Vlsion Kft. • © 2018 A-games • Tous droits réservés • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Pays d'origine: Hongrie



www.jemmagazin.hu

## Cartes de cérémonie



À la fin de la partie, le propriétaire de cette carte gagnera les points de victoire indiqués, si les sections de peinture mises en évidence ont été achevées.



À la fin de la partie, toutes les paires / série de 3 tuiles de cueillette valent 3/5 points de victoire.



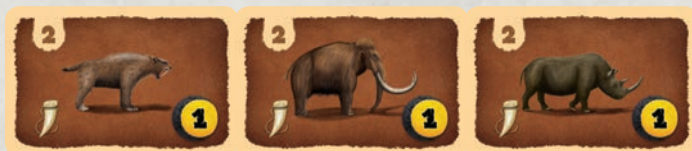
À la fin de la partie, tous les poissons du type indiqué valent 1 PV.



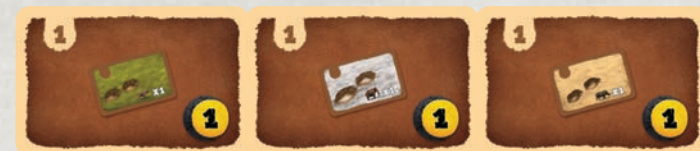
À la fin de la partie, toutes les séries de 3 poissons différents valent 3 PV.



À la fin de la partie, si vous avez atteint la 15e case de la piste de pêche, vous gagnez 6 PV.



À la fin de la partie, tous les tigres à dents de sabre / rhinocéros laineux / mammouths valent 1 PV (carte et jeton).



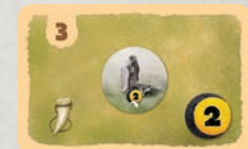
À la fin de la partie, toutes les empreintes de tigre à dents de sabre / rhinocéros laineux / mammouths valent 1 PV.



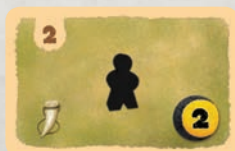
À la fin de la partie, tous les membres de la tribu situés sur une case eau/rocher/forêt rapportent 1 PV à leur propriétaire. Le campement de départ n'est d'aucun des types ci-dessus.



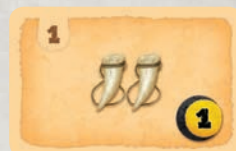
À la fin de la partie, tous vos campements construits vous rapportent 1 PV pour le propriétaire de la carte.



À la fin de la partie, tous les mégalithes montrés comptés (pour le joueur) rapportent 2 PV (en plus de la récompense ordinaire de fin de jeu).



À la fin de la partie tous les membres de la tribu qui restent sur le plateau du joueur rapportent 2 PV.



À la fin de la partie, toutes les paires de points de développement restants rapportent 1 PV (en plus de la récompense ordinaire de fin de jeu).



À la fin de la partie, toutes les cartes de cérémonie (y compris celle-ci) valent 1 PV.



À la fin de la partie, 2 tuiles de cueillette valent 1 PV, arrondi à l'inférieur.



À la fin de la partie, chaque ligne complétée sur la peinture rupestre rapporte 2 PV supplémentaires (en plus de la récompense ordinaire de fin de jeu).



À la fin de la partie, toutes les séries de 3 cases sur la piste de pêche valent 1 PV, arrondis à l'inférieur.



À la fin de la partie, toutes les séries de 3 animaux différents (carte ou jeton) rapportent 5 PV.



À la fin de la partie, le joueur peut compter une deuxième fois une autre carte de cérémonie. Cette carte de cérémonie seule ne donne pas de récompense.