
TEMBO
Survivre dans la savane
Livret de règles

INTRODUCTION

TEMBO signifie « éléphant » en swahili. Dans ce jeu coopératif, vous guidez ensemble votre troupeau à travers la savane afin d'atteindre votre destination en toute sécurité. Ce périple ne sera pas de tout repos, car il vous faudra composer avec la faim, un temps limité, et la menace des lions !

MATÉRIEL

CARTES

Les trois types de cartes (ci-dessous) sont répartis en 5 paquets en fonction de leur dos (ci-contre).



50 cartes Savane



9 cartes Matriarche



10 cartes Fauves

PAQUETS



Départ



Soutien



I

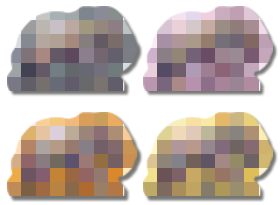


II



III

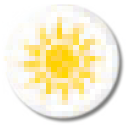
PIONS EN BOIS



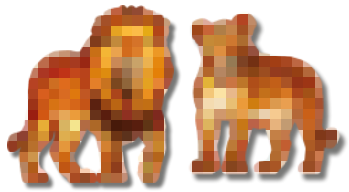
52 éléphants
(13 de chaque couleur)



1 matriarche



1 marqueur Énergie



2 fauves
(1 lion, 1 lionne)

PLATEAUX



6 plateaux Savane



4 plateaux Joueur

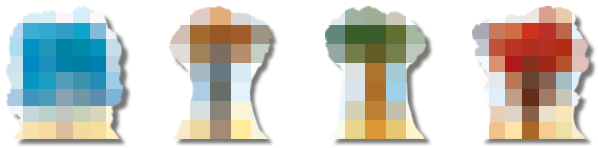


1 plateau Départ



1 plateau Arrivée

TUILES ET SILHOUETTES



4 arbres



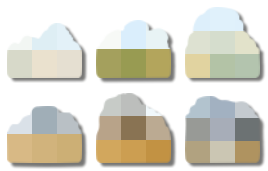
5 tuiles Soutien



13 tuiles Périple



20 tuiles Événement



6 jalons

CRÉDITS

Conception : Dan Halstad, Mads Fløe, Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen
Illustrations : Vincent Dutrait
Conception graphique : Łukasz Kempiński, Christopher Ege

Édition française par Lucky Duck Games
Traducteur et responsable éditorial : Elric Rozet
Relecture : Maïlys Lejosne-Le Calvez (FAE Traduction)
Maquette : Valentin Debret

© 2026, Sidekick Games K/S, Prinsesse Charlottes Gade 28, 2., 2200 Copenhague N, Danemark. Tous droits réservés.
Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. contact@sidekick.games – info@luckyduckgames.com

MISE EN PLACE

Voici la marche à suivre pour installer le jeu en mode standard. L'illustration ci-contre correspond à une partie à 3 joueurs. Si vous souhaitez utiliser les modes Débutant, Événements, Campagne ou Solo, rendez-vous aux pages 9 à 11.

1. Choisissez 1 plateau Joueur chacun et prenez les 11 éléphants de la couleur correspondante (13 éléphants à 2 joueurs). Placez chacun 3 éléphants sur votre plateau et empilez les autres en dehors de celui-ci pour former une réserve. Les éléphants de votre plateau sont « reposés » ; ceux de la réserve sont « fatigués » (cf. page 4).
2. Choisissez une tuile Périple **(2A)**, puis reproduisez le plan qu'elle affiche en assemblant les 6 plateaux Savane **(2B)** de manière totalement aléatoire. Ajoutez les plateaux Départ **(2C)** et Arrivée **(2D)** comme indiqué. *Pour vos premières parties, nous vous recommandons de choisir la tuile Périple 1.*
3. Placez les 6 jalons **(3A)** sur le plateau Arrivée. Sur le plateau Départ, placez la matriarche **(3B)** debout sur son portrait, puis placez le marqueur Énergie **(3C)** sur la case correspondant au nombre de joueurs.
4. Facultatif : perdez 2 énergies (reculez le marqueur de 2 cases sur la piste) pour modifier l'orientation **d'un seul** plateau Savane.
5. Placez la lionne **(5A)** et le lion **(5B)** sur les plateaux Savane, comme indiqué par la tuile Périple. En début de partie, ces deux pions doivent être couchés.
6. Placez les 4 arbres debout, près du plateau Départ.
7. Divisez les cartes en 5 paquets en fonction de leur dos, puis mélangez chaque paquet séparément, face cachée.
   - Chaque joueur pioche une main de 3 cartes du paquet Départ **(7A)**. Rangez les cartes Départ restantes dans la boîte.
   - Formez une pioche centrale en empilant les paquets I, II et III dans l'ordre, avec les cartes I au sommet **(7B)**.
   - Ajustez la difficulté de la partie en ajoutant 0 à 5 cartes Soutien **(7C)** au sommet de la pioche. Plus vous en ajoutez, plus le jeu est facile : pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les 5. Près du plateau Départ, placez ensuite une tuile Soutien **(7D)** par carte Soutien ajoutée.
8. Désignez un premier joueur au hasard.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

La partie consiste en une succession de tours de joueurs effectués en sens horaire. À votre tour, choisissez l'une des 2 actions suivantes :

A. **DÉCOUVRIR LA SAVANE** – Choisissez un plateau Savane et jouez une carte de votre main sur un de ses secteurs vides. Chaque plateau Savane est divisé en quatre secteurs.

B. **GUIDER VOS ÉLÉPHANTS** – Défaussez une carte de votre main pour placer une file d'éléphants dans la savane en reproduisant la piste d'empreintes illustrée dans son coin supérieur gauche.

Une fois votre action résolue, piochez jusqu'à avoir 3 cartes en main. C'est ensuite au tour de votre voisin de gauche.

COMMUNICATION

Vous n'avez pas le droit de montrer vos cartes aux autres joueurs, mais nous vous encourageons à partager autant d'informations à leur sujet que vous le souhaitez.

SENS DE JEU

Votre position autour de la table détermine l'orientation de vos cartes pour toute la partie : vous devez les placer de telle sorte que la flèche du coin supérieur gauche pointe vers le haut par rapport à vous. Vous n'avez pas le droit de les faire pivoter.

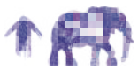
Une fois que vous avez commencé dans une direction, vous ne pouvez plus en changer. En début de partie, vous pouvez toutefois choisir de vous asseoir dans le même sens qu'un ou plusieurs autres joueurs.

A. DÉCOUVRIR LA SAVANE

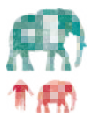
Jouez une carte de votre main sur n'importe quel secteur vide d'un plateau Savane. Appliquez ensuite l'effet de l'icône recouverte par votre carte.



Chaque joueur gagne 2 éléphants reposés



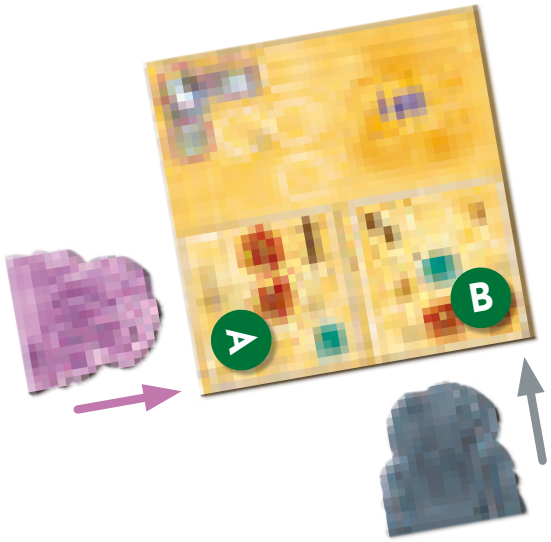
Un autre joueur de votre choix gagne 4 éléphants reposés



Vous gagnez 5 éléphants reposés. Un autre joueur de votre choix perd 2 éléphants reposés (vous pouvez choisir un joueur qui n'en a qu'un, voire aucun).

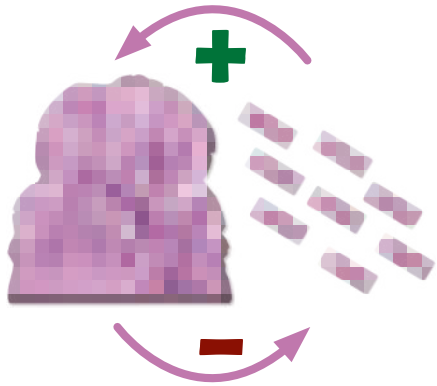


Vous gagnez 3 éléphants reposés. Placez ensuite 1 éléphant, sans tenir compte des règles de terrain difficile.



SENS DE JEU

Placez vos cartes en fonction de votre position autour de la savane. Ici, Mauve **(A)** et Gris **(B)** respectent leur sens de jeu.



ÉLÉPHANTS REPOSÉS/FATIGUÉS

Vous gagnez (+) ou perdez (–) des éléphants reposés à mesure que vous découvrez la savane. Les éléphants réunis sur votre plateau Joueur sont reposés : ce sont les seuls que vous pouvez utiliser pour **guider vos éléphants**. Les éléphants réunis à côté de votre plateau sont quant à eux fatigués : ils doivent passer à l'état « reposé » avant que vous puissiez les utiliser. Lorsque vous gagnez des éléphants, prenez-les dans votre réserve d'éléphants fatigués et ajoutez-les à vos éléphants reposés. Lorsque vous en perdez, faites le contraire.

Remarque : dans les exemples de ce livret, les éléphants sont représentés par des rectangles de couleur.

Vous pouvez jouer votre carte sur n'importe quel secteur d'un plateau Savane : elle n'a pas besoin d'être adjacente à d'autres cartes ou à des éléphants, et peut même être placée sous des fauves. En revanche, vous n'avez pas le droit de recouvrir une autre carte ou un secteur comportant un jalon.

Lorsque vous **découvrez la savane** en jouant une carte pourvue de cette icône, vous pouvez l'orienter dans n'importe quel sens. Une fois la carte posée, son orientation ne peut plus jamais être modifiée.

B. GUIDER VOS ÉLÉPHANTS

Défaussez une carte de votre main pour placer une file d'éléphants dans la savane en reproduisant la piste d'empreintes affichée dans son coin supérieur gauche. Là aussi, vous devez respecter votre sens de jeu : votre file d'éléphants doit avoir la même forme et la même orientation que la piste d'empreintes de la carte défaussée.

- Chaque éléphant doit être placé sur une case libre.
- À chaque tour, le premier éléphant que vous placez doit être adjacent à un autre éléphant et/ou à la matriarche (orthogonalement ou diagonalement).
- Votre file d'éléphants peut chevaucher des cartes et/ou plateaux Savane différents.
- Vous devez reproduire l'intégralité de la piste d'empreintes. Si vous n'avez pas assez d'éléphants reposés pour cela, ou si vous ne disposez pas d'assez de cases libres sur la savane, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Guider un éléphant solitaire : lorsque vous défaussez une carte Savane, au lieu de reproduire l'intégralité de la piste, vous pouvez placer un unique éléphant reposé en respectant les règles habituelles.

Lorsque vous **guidez vos éléphants** en défaussant une carte pourvue de cette icône, vous pouvez reproduire la piste d'empreintes dans n'importe quel sens.





GUIDER UN ÉLÉPHANT SOLITAIRE

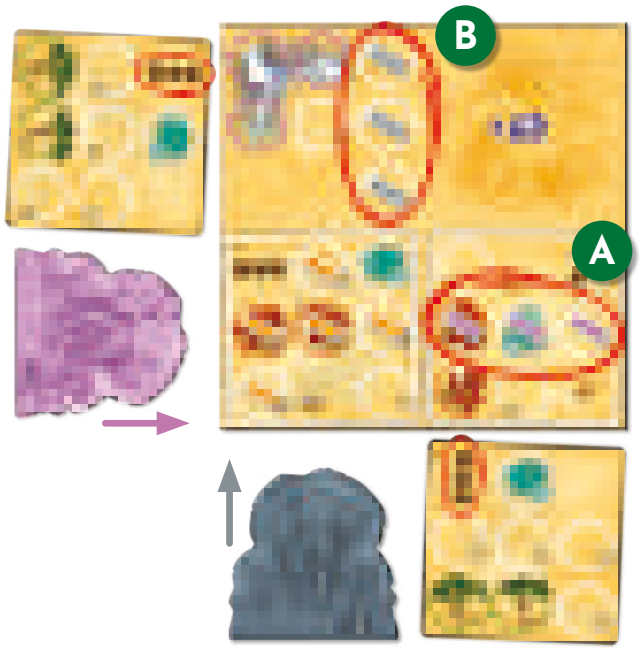
Ici, les cases marquées d'un ✓ sont adjacentes au troupeau et peuvent accueillir un éléphant pour cette action.
Les autres cases sont déjà occupées ou trop éloignées.



DÉCOUVRIR LA SAVANE

✓ Vous pouvez placer votre carte Savane sur n'importe quel secteur libre.

✗ Vous ne pouvez pas placer votre carte sur une autre carte ou sur un secteur comportant un jalon.



SENS DE JEU

Placez vos éléphants en fonction du sens de la carte Savane défaussée, qui dépend de votre position autour de la table Ici, bien que Mauve **(A)** et Gris **(B)** aient défaussé la même carte Savane, ils reproduisent la piste d'empreintes dans deux sens différents.

LA SAVANE

Certaines cases des cartes et plateaux Savane répondent à des règles spéciales. Elles sont de trois types : Arbre, Point d'eau et Terrain difficile.

CASES POINT D'EAU



Lorsqu'un joueur place un éléphant sur une case Point d'eau, il gagne 3 éléphants reposés. Ces éléphants ne peuvent pas être placés lors du tour où ils ont été gagnés.

CASES ARBRE



Les arbres existent en quatre couleurs différentes et sont toujours reliés par paire.

Lorsque chaque case d'une paire d'arbres est occupée par un éléphant, le troupeau mange leurs feuilles ! Inclinez la silhouette d'arbre de la même couleur et gagnez l'énergie indiquée à côté du tronc. Si la silhouette était déjà inclinée, vous ne gagnez rien.

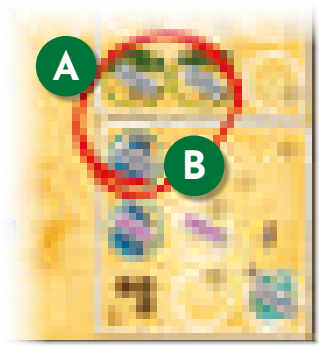
CASES TERRAIN DIFFICILE



Lorsqu'un joueur place un éléphant sur une case Terrain difficile, il doit obligatoirement en ajouter un deuxième, pour un total de 2 éléphants reposés.



Lorsque vous **guidez vos éléphants** en défaussant une carte pourvue de ces empreintes, ignorez la règle spéciale des cases Terrain difficile : ne placez qu'un seul éléphant sur chacune d'entre elles, y compris s'il s'agit d'un éléphant solitaire.



MANGER LES FEUILLES D'ARBRES

Gris place une file de 3 éléphants (entourée en rouge). Deux d'entre eux occupent les cases d'une paire d'arbres verts **(A)**. Le troisième occupe la seconde case d'une paire d'arbres bleus **(B)**, dont la première est occupée par Mauve.



La paire de cases Arbre vert étant complétée, Gris incline la silhouette correspondante **(A)** : les joueurs gagnent 2 énergies **(B)**. La paire de cases Arbre bleu ne fait gagner aucune énergie, car la silhouette correspondante était déjà inclinée.



TERRAIN DIFFICILE

Mauve place une file de 3 éléphants (entourée en rouge). L'un d'entre eux occupe une case Terrain difficile et doit donc être accompagné d'un éléphant supplémentaire. Mauve ne peut effectuer cette action que si elle dispose d'au moins 4 éléphants reposés au début de son tour.



IGNORER LES TERRAINS DIFFICILES

Mauve place une file de 2 éléphants (entourée en rouge) en défaussant une carte Savane pourvue d'empreintes . Elle ignore ainsi la règle spéciale et ne place qu'un éléphant par case Terrain difficile.

LA MATRIARCHE

Sauf indication contraire, la matriarche est considérée comme un éléphant normal pendant toute la partie.

9 cartes Matriarche sont réparties entre les paquets I, II et III. Lorsque vous piochez l'une d'entre elles, ajoutez-la à votre main. Lors d'un tour ultérieur, vous pouvez la jouer à la place d'effectuer une action **Découvrir la savane** ou **Guider vos éléphants**. Appliquez alors les 4 étapes suivantes dans l'ordre.



1. Déplacer la matriarche

Vous pouvez soit :

- placer la matriarche sur une case libre adjacente à un éléphant déjà sur la savane ;
- placer la matriarche sur une case libre adjacente à sa position actuelle (y compris à l'écart du troupeau) ;
- laisser la matriarche sur sa case actuelle.

La matriarche ignore les règles de terrain difficile. Lorsque vous la placez sur une case Arbre, Point d'eau ou Jalon (cf. page 9), gagnez immédiatement les bénéfices applicables.



2. Rassembler le troupeau

Chaque joueur récupère ses éléphants sur la savane et les place dans sa réserve d'éléphants fatigués.



3. Perdre de l'énergie

Reculez le marqueur d'énergie de 2 cases sur le plateau Départ. En cas de double matriarche (voir ci-dessous), reculez de 5 cases à la place.



4. Redresser les arbres

Redressez toute silhouette d'arbre inclinée.

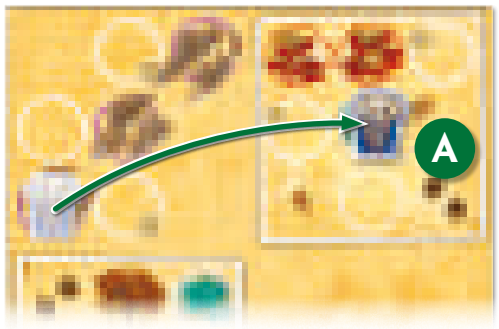
DOUBLE MATRIARCHE

Si vous piochez une carte Matriarche alors que vous en avez déjà une en main, jouez immédiatement les deux à la fois et appliquez les étapes 1 à 4. À l'étape 3, perdez 5 énergies au lieu de 2. Ensuite, piochez jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes en main (si cela vous fait piocher 2 cartes Matriarche, jouez-les et répétez cette procédure).



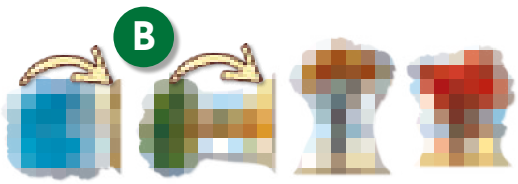
DÉPLACEMENT DE LA MATRIARCHE

La matriarche peut être placée sur n'importe quelle case libre adjacente au troupeau (✓), ou rester sur sa case actuelle.



DÉPLACEMENT ET RASSEMBLEMENT

Les joueurs déplacent la matriarche sur la case **(A)**. Ils récupèrent tous leurs éléphants sur la savane et les ajoutent à leur réserve d'éléphants fatigués. Seule la matriarche demeure sur la savane. Au prochain tour, les joueurs reprennent à partir de sa position.





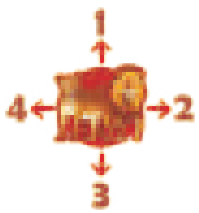
ÉNERGIE ET REDRESSEMENT DES ARBRES

Reculez de 2 cases sur la piste d'énergie **(A)**. Ensuite, redressez toute silhouette d'arbre inclinée **(B)** : leurs bénéfices sont à nouveau disponibles.

FAUVES

Les fauves n'affectent la partie que s'ils sont activés par une carte. Lorsque c'est le cas, procédez toujours à l'activation complète de la lionne avant de passer à celle du lion.

10 cartes Fauves sont réparties entre les paquets I, II et III. Lorsque vous piochez l'une d'entre elles, jouez-la immédiatement et appliquez les étapes ci-dessous dans l'ordre. Ensuite, piochez jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes en main.



BOUSSOLE DES FAUVES

1. Déplacer les fauves

À cette étape, les fauves couchés se content de se redresser.

Les fauves déjà debout se déplacent quant à eux vers le ou les éléphants les plus proches en empruntant le trajet le plus court.

- Les fauves occupent la totalité du secteur où ils se trouvent, et non pas une case en particulier. Leur déplacement s'effectue vers un secteur orthogonalement adjacent, que celui-ci soit vide, comporte un jalon ou soit couvert d'une carte Savane. Ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale.
- Si le secteur qu'il occupe contient déjà des éléphants, un fauve ne se déplace pas.
- Si un fauve doit choisir entre plusieurs secteur équidistants, consultez la boussole sur le plateau Départ et optez pour le déplacement valide associé au nombre le plus bas.



2. Chasser les éléphants

À l'exception de la matriarche, tous les éléphants situés sur un secteur contenant un fauve debout sont retirés de la partie (rangez-les dans la boîte).

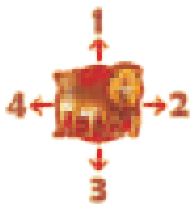
En outre, si un fauve se trouve sur le même secteur que la matriarche, chaque joueur retire l'un de ses éléphants reposés de la partie. Si vous n'avez aucun éléphant reposé, retirez un éléphant fatigué à la place ; si vous n'en avez pas non plus, rien ne se passe.

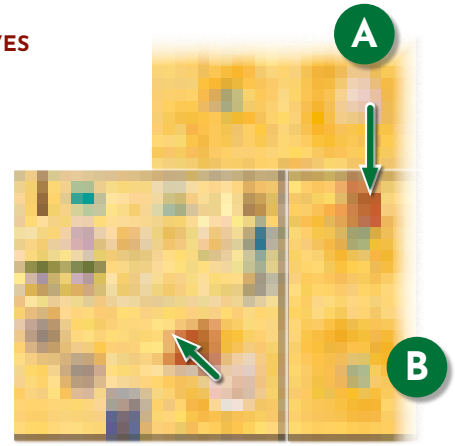
Ensuite, couchez tout fauve ayant retiré au moins un éléphant de la partie.

Remarque : vous pouvez **découvrir la savane** et **guider vos éléphants** sur un secteur occupé par un fauve, qu'il soit couché ou debout.

Remarque : n'oubliez pas de commencer par l'activation de la lionne et de la terminer avant de passer à celle du lion.

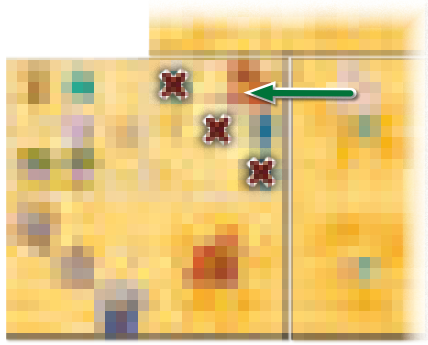
BOUSSOLE DES FAUVES





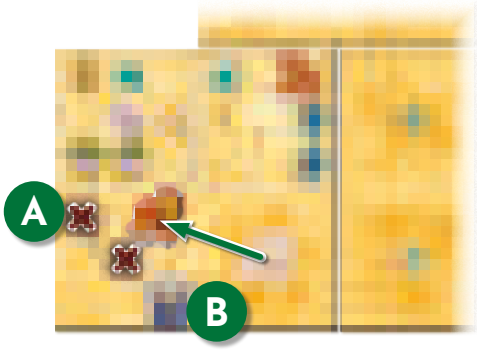
DÉPLACEMENT DES FAUVES

Mauve pioche une carte Fauves et la joue immédiatement. Elle déplace d'abord la lionne **(A)** en consultant la boussole afin de choisir entre deux trajets de même longueur (3 pour le sud, 4 pour l'ouest). Le lion **(B)** étant couché, il se contente de se redresser pour cette étape.



PRIORITÉ À LA LIONNE

Orange pioche une autre carte Fauves. Il déplace d'abord la lionne sur le secteur contenant les éléphants les plus proches : ceux-ci sont retirés de la partie, et la lionne se couche.



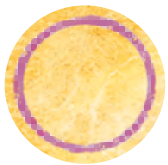
LE LION ATTEND SON TOUR

Une fois l'activation de la lionne terminée, il n'y a plus d'éléphants au nord. Orange déplace donc le lion vers l'ouest et retire les deux éléphants **(A)** de ce secteur. La matriarche **(B)** s'y trouve également : chaque joueur retire un de ses éléphants reposés de la partie. Enfin, le lion se couche.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Il n'y a qu'un seul moyen de gagner une partie de *TEMBO* : vous devez placer des éléphants sur les deux cases violettes du plateau Arrivée après avoir atteint les 6 jalons de votre périple. En revanche, il existe de nombreuses façons de perdre !

JALONS



Chacun des 6 plateaux Savane contient un jalon différent, et chaque jalon adopte une forme différente, composée de 1 à 4 cases violettes.

Lorsque toutes les cases d'un jalon sont occupées par des éléphants (et/ou la matriarche), placez la silhouette correspondante à proximité pour signaler qu'il a été atteint.

Une fois les 6 jalons atteints, le plateau Arrivée est déverrouillé. Vous ne pouvez pas y placer d'éléphants tant qu'il contient encore des silhouettes de jalons.

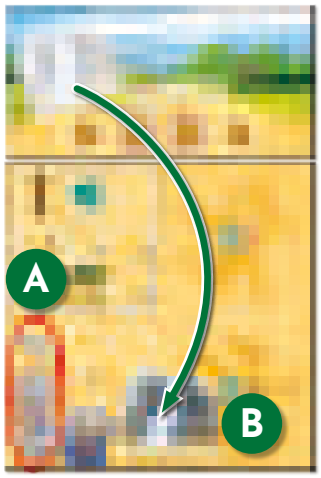
CONDITIONS DE DÉFAITE

CASE ZÉRO



Vous perdez la partie immédiatement si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le marqueur de la piste d'énergie atteint la case 0.
- Un joueur doit piocher une carte à la fin du tour, mais la pioche est épuisée.
- Les deux fauves sont dans le même secteur que la matriarche.
- Un joueur n'a plus aucun éléphant (0 reposé, 0 fatigué et 0 sur la savane).



ATTEINDRE UN JALON

En plaçant sa file de 3 éléphants **(A)**, Gris remplit les deux dernières cases d'un jalon entamé par la matriarche. La silhouette correspondante est placée sur le même secteur **(B)**. Comme il s'agissait du dernier jalon à atteindre, le plateau Arrivée est déverrouillé.



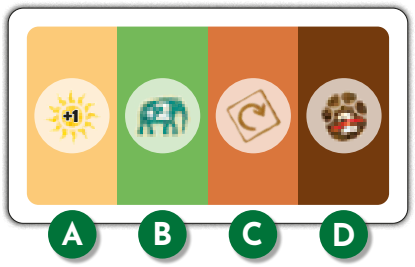
GAGNER LA PARTIE

Orange place une file de 2 éléphants (entourée en rouge) sur les cases violettes du plateau Arrivée. Les joueurs gagnent la partie !

TUILES SOUTIEN

Les tuiles Soutien sont une ressource collective obtenue par votre équipe durant la mise en place (étape 7). Avant d'effectuer son action, tout joueur peut décider de dépenser une ou plusieurs tuiles Soutien afin de gagner l'un des bénéfices suivants :

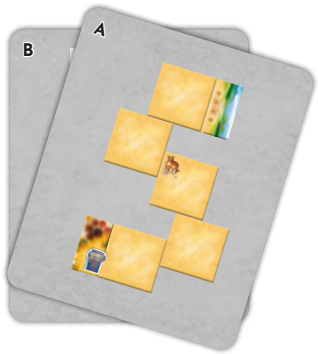
A. Gagnez 1 énergie.
B. Gagnez 2 éléphants reposés.
C. Faites pivoter votre prochaine carte Savane.
D. Placez 1 de vos éléphants reposés sur la savane (ignorez les règles de terrain difficile).



Une fois la tuile dépensée, rangez-la dans la boîte.

MODE DÉBUTANT

Si vous souhaitez faciliter votre première partie ou faire découvrir *TEMBO* à de nouveaux joueurs, vous pouvez utiliser les tuiles Périple A ou B. La menace des fauves y est réduite, et le périple A est plus court que les autres.



MODE ÉVÉNEMENTS

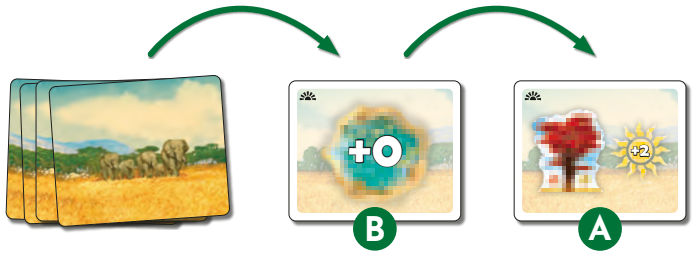
Les tuiles Événement peuvent être considérées comme un module avancé à intégrer à votre partie. Elles introduisent plus de variété, mais rendent aussi le jeu plus difficile à gagner.

Mise en place – Mélangez les 20 tuiles Événement et empilez-les face cachée près du plateau Arrivée. Révélez-en deux et alignez-les à droite de la pile : elles sont actives au début de la partie. Il y a toujours 2 tuiles révélées durant toute la partie.

Nouveaux événements – Les nouveaux événements surviennent lorsqu'une ou plusieurs cartes Matriarche sont jouées. Résolvez les étapes habituelles, puis défaussez la tuile Événement la plus à droite sans déclencher son effet et décalez celle de gauche à sa place. Révélez ensuite une nouvelle tuile pour remplir l'espace ainsi libéré. Les effets des événements peuvent être de deux types :

Immédiat – Déclenchez cet effet une première fois au moment de révéler la tuile, puis une seconde fois au moment de la décaler à droite. Si deux effets immédiats sont en jeu, résolvez celui de droite en premier.

Durable – Cet effet altère le déroulement de la partie tant que la tuile est active. Si deux effets durables se contredisent, seul celui de gauche est considéré comme actif.

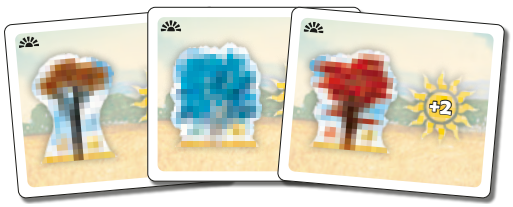


ÉVÉNEMENTS ACTIFS

En début de partie, deux tuiles Événement **(A & B)** sont révélées et leurs effets immédiats sont déclenchés. La prochaine fois qu'une ou plusieurs cartes Matriarche sont jouées, défaussez l'événement A, décalez l'événement B à droite et révélez une nouvelle tuile à sa place. Déclenchez tout effet immédiat encore en jeu.



Inclinez la silhouette d'arbre indiquée.



Lorsque vous mangez les feuilles de l'arbre indiqué, gagnez 2 énergies au lieu de 1.



Activez le fauve indiqué.



Couchez les deux fauves.



Gagnez 1 énergie.



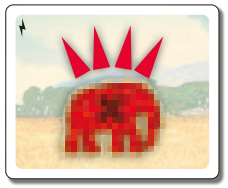
Retirez 1 tuile Soutien de la partie.



Chaque fois que vous placez un éléphant sur une case Point d'eau, au lieu de gagner 3 éléphants reposés, gagnez-en le nombre affiché (5 ou 0).



Vous ne pouvez pas faire pivoter les cartes pourvues de cette icône (ni pour **découvrir la savane** ni pour **guider vos éléphants**).



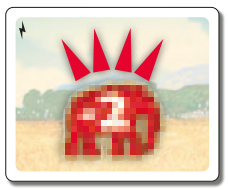
Chaque joueur retire 1 de ses éléphants reposés de la partie (s'il n'en a pas, il retire 1 éléphant fatigué).



Chaque fois que vous placez un éléphant sur une case Terrain difficile, au lieu d'en poser 2, vous devez en poser le nombre affiché (1 ou 3).



Les cartes pourvues de ce type d'empreintes ne vous permettent pas d'ignorer les règles de terrain difficile (lorsque vous **guidez vos éléphants**).



Chaque joueur perd 2 éléphants reposés.

MODE CAMPAGNE

Une campagne vous permet de relier 2 à 4 parties de *TEMBO* : chacune de vos décisions compte, car vos performances affectent directement la partie suivante. Une campagne moyenne dure entre 2 et 3 heures.

AVANT DE COMMENCER LA CAMPAGNE

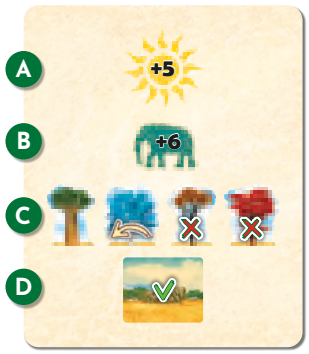
Effectuez la mise en place habituelle avec les modifications suivantes :

- Choisissez un niveau de difficulté : celui-ci s'applique à chaque partie de la campagne.
- Prenez au hasard l'une des tuiles Périple marquées d'une étoile verte (Périples 1 à 4).
- Perdez 3 énergies.
- Chaque joueur retire 3 de ses éléphants fatigués de la partie.

AVANT CHAQUE PARTIE

Suivez ces étapes avant de commencer chaque partie de la campagne.

- Mélangez les 11 tuiles Périple non utilisées, piochez-en 2 au hasard et révélez leur face Scénario (au verso de la face Périple).
- Choisissez l'un des 2 scénarios proposés et appliquez ses effets à votre partie :



A. Gagnez l'énergie affichée.

B. Chaque joueur prend le nombre d'éléphants indiqué dans la boîte et les ajoute à sa réserve d'éléphants fatigués.

C. Les arbres pourvus d'une ❌ sont retirés de la partie. Les arbres pourvus d'une courbe commencent la partie inclinés. Les autres arbres commencent la partie debout, comme d'habitude.

D. Cette section détermine si les événements sont utilisés (✅) ou non (❌) dans cette partie.

APRÈS CHAQUE PARTIE

Important : vous ne récupérez **ni** énergie **ni** éléphants. Vous devez commencer chaque partie avec autant d'énergie et d'éléphants que vous en aviez à la fin de la précédente. Ensuite, appliquez les étapes ci-après en fonction de votre situation.

Vous avez perdu la partie

- S'il s'agit de votre première défaite, jouez la partie suivante avec le même périple, mais en revenant à la quantité d'énergie et d'éléphants déterminée **avant de commencer la campagne**.
- S'il s'agit de votre seconde défaite, la campagne est perdue.

Vous avez gagné la partie

- S'il s'agit de votre première victoire, sélectionnez un périple marqué de deux étoiles jaunes, puis effectuez les étapes à appliquer **avant chaque partie**.
- S'il s'agit de la deuxième, procédez de la même façon avec un périple marqué de trois étoiles rouges.
- S'il s'agit de votre troisième victoire, félicitations : votre campagne est un succès !

MODE SOLO

Pour une partie de *TEMBO* à 1 joueur, appliquez les modifications suivantes aux règles habituelles :

- **Mise en place :** prenez 26 éléphants de n'importe quelles couleurs. Piochez 4 cartes pour former votre main de départ. À la fin de chaque tour, piochez jusqu'à avoir à nouveau 4 cartes.
- **Découvrir la savane :** chaque fois que vous **découvrez la savane**, gagnez 4 éléphants reposés, sans tenir compte de l'effet imprimé sur le plateau.
- **Sauvetage :** une fois par partie, si vous piochez une seconde carte Matriarche, vous pouvez immédiatement la défausser afin d'éviter le déclenchement d'une double matriarche (gardez tout de même la première carte Matriarche).

RÉSUMÉ

ACTIONS

A. **DÉCOUVRIR LA SAVANE -** Jouez une carte de votre main sur n'importe quel secteur vide du plateau Savane de votre choix.

B. **GUIDER VOS ÉLÉPHANTS -** Défaussez une carte de votre main pour placer une file d'éléphants sur la savane en reproduisant la piste d'empreintes de la carte défaussée.

Guider un éléphant solitaire : vous avez toujours la possibilité d'ignorer la piste d'empreintes de la carte défaussée afin de placer un unique éléphant reposé (en respectant les règles de placement habituelles).

CONTENU DE LA PIOCHE



ACTIVATION DE LA MATRIARCHE


1. Déplacer la matriarche


2. Rassembler le troupeau


3. Perdre de l'énergie


4. Redresser les arbres

ACTIVATION DES FAUVES

(Priorité à la lionne)


1. Déplacer les fauves


2. Chasser les éléphants

CONSEILS STRATÉGIQUES

Nos centaines de parties tests nous ont révélé qu'une bonne stratégie permettait de gagner systématiquement, même aux niveaux les plus difficiles et sur les périples les plus complexes. Avec assez d'astuce et d'anticipation, vous dominerez sans mal les mécaniques aléatoires de *TEMBO*.

COMMUNIQUEZ

Parlez entre vous. Chaque joueur détient une pièce du puzzle : un simple effort de coordination peut vous aider à le résoudre.

TUILES SOUTIEN

Les tuiles Soutien vous permettent d'accomplir des choses autrement impossibles. Utilisez-les au moment opportun : vous pouvez par exemple choisir de gagner 1 énergie afin de survivre à une éventuelle double matriarche.

Vous pouvez utiliser plusieurs tuiles Soutien à la fois.

AFFRONTEZ LES FAUVES

Il n'est pas forcément dans votre intérêt d'éviter les fauves à tout prix. Un éléphant peut parfois infléchir leur trajet au cours de plusieurs actions.

Les fauves sont plus rapides que vous ne le croyez : ne sous-estimez pas la menace qu'ils représentent et calculez bien leur portée.

MATRIARCHE

Ne vous précipitez pas vers le prochain jalon. Une progression lente est parfois préférable afin d'accéder à l'énergie octroyée par les arbres.

Une double matriarche peut toutefois vous aider à atteindre un jalon et vous éviter d'opérer un demi-tour, vous faisant gagner un temps considérable.

GÉREZ VOTRE ÉNERGIE

Placez les différentes couleurs d'arbres stratégiquement : un groupe d'arbres variés vous permet de manger efficacement. N'attendez pas le dernier moment.

Malgré les risques encourus, déclencher une double matriarche peut s'avérer judicieux ; surtout si d'autres joueurs ont des cartes Matriarche en main.

ÉCONOMISEZ VOS ÉLÉPHANTS

Il est souvent préférable de guider un éléphant solitaire plutôt qu'une file entière.

Placer une file de 2 éléphants pour en reposer 3 n'est pas efficace : pensez à la progression générale du troupeau.

