BUT DU JEU

Vous devez former votre tribu en posant devant vous des cartes hommes et femmes préhistoriques, outils, huttes et réserves. La carte que vous prenez en main vous fait gagner des ressources qui vous permettent de poser ensuite vos cartes devant vous. Si elles s'associent bien, ces cartes vous rapporteront beaucoup de points et vous gagnerez la partie.

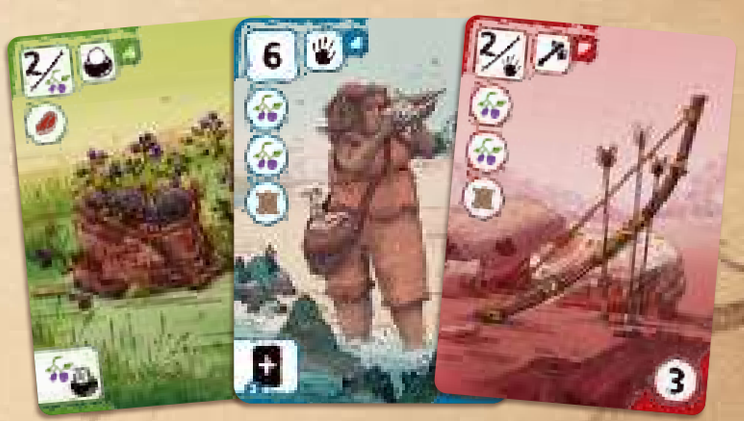
MATÉRIEL

4 cartes chef et cheffe



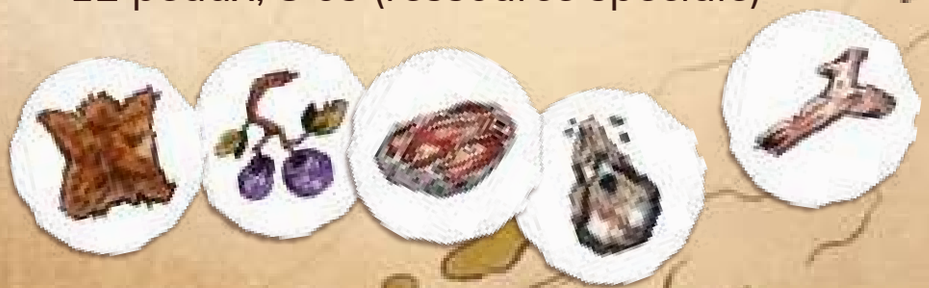
60 cartes tribu

23 hommes et femmes préhistoriques, 14 réserves, 14 huttes, 9 outils



80 pions ressource

24 baies, 20 viandes, 16 silex, 12 peaux, 8 os (ressource spéciale)



1 feu



MISE EN PLACE

1. Placez le feu au centre de la table.

2. Mélangez les cartes tribu face cachée. Formez 6 piles de 10 cartes chacune, placez-les autour du feu et retournez-les face visible.

3. Mélangez les ressources face cachée. Formez 6 piles composées de 5 ressources chacune, placez-en une devant chaque pile de cartes et retournez-les face visible.

4. Formez une autre pile de ressources que vous placez face cachée sur le feu. Cette pile, appelée **« pile centrale »**, comporte :
   - **6 ressources** si vous êtes deux,
   - **8 ressources** si vous êtes trois,
   - **10 ressources** si vous êtes quatre.

   Le reste des ressources demeure face cachée à la portée de tous et constitue la pioche de ressources.

5. Prenez chacun et chacune une carte chef ou cheffe. Décidez ensemble si vous jouez cette partie avec la face normale ou avancée et placez votre carte devant vous sur la face choisie. Celui ou celle avec le numéro le plus bas sur sa carte commence.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous allez jouer à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à ce que la dernière ressource de la **pile centrale** ait été prise. À votre tour, réalisez ces 4 étapes dans l'ordre :

- Prenez une carte tribu et les ressources associées
- Jouez des cartes tribu de votre main
- Utilisez vos cartes réserve
- Régulez vos ressources disponibles

PRENEZ UNE CARTE ET LES RESSOURCES

1 **Choisissez** une carte parmi les six visibles au centre de la table.

2 **Prenez le nombre de ressources** indiqué en bas à droite de la carte choisie. Pour cela, prenez la première ressource de la pile suivante en sens horaire, puis la première de la pile d'après, etc. Faites cela une, deux ou trois fois selon le nombre de ressources indiqué.
Placez les ressources ainsi récupérées à gauche de votre carte chef ou cheffe, ce sont vos **ressources disponibles.**

3 **Prenez la carte** choisie en main.



Une des six piles de ressources est terminée ? Au cours de la partie, pour chaque pile de ressources que vous terminez (en prenant la dernière ressource qui la compose) prenez **en plus** une ressource de la **pile centrale.** Puis formez une nouvelle pile de 5 ressources prises aléatoirement dans la pioche de ressources pour remplacer la ou les piles terminées. Si la pioche de ressources est vide, les ressources défaussées sont retournées face cachée et mélangées pour en former une nouvelle.

La pile centrale est terminée ? Cela déclenche la fin de partie.

Une pile de cartes tribu est vide ? Il ne se passe rien. Les joueurs ne peuvent plus y prendre de cartes, mais la pile de ressources qui se trouve devant reste en place, elle est remplacée lorsqu'elle est terminée.

JOUEZ DES CARTES TRIBU DE VOTRE MAIN

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes tribu que vous pouvez jouer devant vous à votre tour ou que vous pouvez avoir en main.



› **Payez les ressources demandées.** Défaussez les ressources indiquées parmi vos ressources disponibles. Les os servent de joker, vous pouvez les défausser à la place de n'importe quelle ressource.

➤ Les cartes tribu avec le symbole exigent un sacrifice pour pouvoir être jouées, vous devez défausser une carte tribu de votre main en plus des ressources demandées.

➤ **Posez devant vous la carte que vous voulez jouer.** elle vous permettra de marquer des points en fin de partie.

➤ Si la carte possède un effet immédiat, représenté par le symbole , appliquez-le. Les cartes tribu sont présentées en détail à la fin du livret.



1. Points de victoire
2. Type de carte
3. Couleur de la carte
4. Ressources demandées
5. Effet de la carte
6. Ressources à prendre

UTILISEZ VOS CARTES RÉSERVE (FACULTATIF)

Certaines cartes tribu vous permettent d'y constituer des réserves qui vous rapportent des points en fin de partie.

Vous pouvez placer **1 de vos ressources disponibles** sur **chaque carte** tribu réserve. Vous ne pouvez pas placer plus d'une ressource par tour sur une carte. La ressource doit correspondre à celle indiquée sur la carte. Un os peut remplacer n'importe quelle ressource.

RÉGULEZ VOS RESSOURCES DISPONIBLES

À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de ressources disponibles que le nombre d'emplacements sur votre carte chef ou cheffe (4 en face normale et 3 en face avancée). Si c'est le cas, vous devez vous défausser du surplus.

Votre tour est terminé, c'est à la personne à votre gauche de jouer.

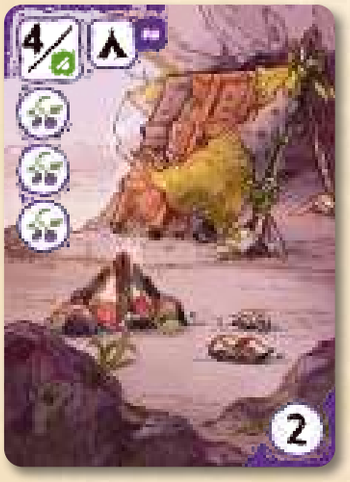
FIN DE PARTIE

Lorsque la **pile centrale** de ressources est vide, la fin de partie est déclenchée. Continuez à jouer pour finir le tour de jeu en cours. Lorsque le tour revient à celui ou celle qui a commencé

(numéro le plus bas), la partie est terminée.

Comptez les points de votre tribu en additionnant les points de victoire que vous rapporte chacune des cartes tribu posées devant vous. Celui ou celle qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est celui ou celle avec le plus de ressources disponibles qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, vous partagez la victoire.





- 4 pts par = **8 pts**
- 2 pts par = **8 pts**
- 3 pts par = **9 pts**
- 6 pts pour la carte bleue + 16 pts pour la rouge + 3 pts pour la jaune = **25 pts**

TOTAL = 50 pts





LES CARTES TRIBU EN DÉTAIL

EFFETS IMMÉDIATS



Après avoir joué cette carte devant vous, prenez une carte visible sur le dessus d'une pile. Vous ne prenez pas les ressources associées.

Après avoir joué cette carte devant vous, prenez une ressource au hasard dans la pioche.



LES POINTS RAPPORTÉS



X points pour chaque carte de la couleur indiquée, dans votre tribu.



X points pour chaque sorte de ressources (baie, viande, silex, peau) placé sur cette carte. Les os peuvent remplacer une de ces quatre ressources.

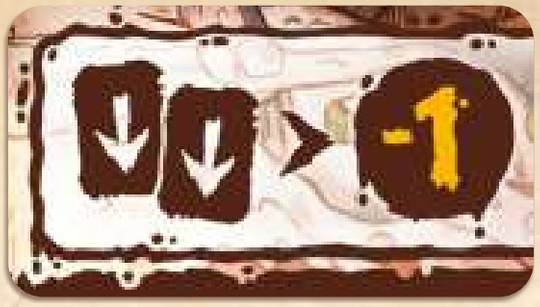


X points pour chaque ressource indiquée, placée sur cette carte.



X points pour chaque carte du type indiqué dans votre tribu.

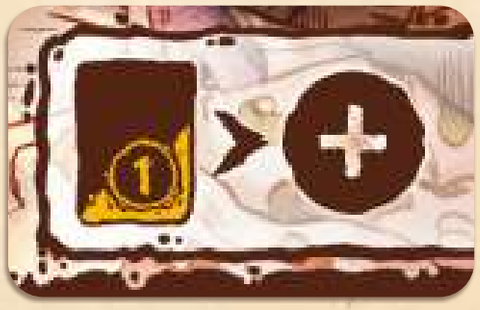
LES POUVOIRS DES CHEFS ET CHEFFES



Lorsque vous jouez une deuxième carte tribu à votre tour, vous défaussez une ressource ou un sacrifice de moins qu'indiqué sur la carte.

Lorsque vous terminez une des six piles de ressources, en plus de prendre une ressource de la pile centrale, prenez une carte visible de votre choix. Vous ne prenez pas les ressources associées à cette carte.





Lorsque vous choisissez une carte tribu qui ne vous permet de prendre qu'une seule ressource, prenez en plus une ressource au hasard dans la pioche.

Lorsque vous prenez les ressources associées à la carte que vous avez choisie, vous pouvez sauter une pile.



LES RÈGLES EN QUELQUES MINUTES

CRÉDITS

Auteurs : Johannes Goupy et Corentin Lebrat.
Illustratrice : Elsa Roman. **| Komika parch font :** Larry E. Yerkes.

COLORADD

ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux personnes daltoniennes d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.



Bleu | Vert | Jaune | Orange | Rouge | Violet | Marron

FR
Pensez à donner ou recycler.
Association ou Magasin ou Déchèterie
https://quefairedemesdechets.fr