

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Breaking
Games

L'AUBE DES TRIBUS

RÈGLE DU JEU

10+  2-4  45 min

Vous incarnez un peuple nomade à l'ère préhistorique.

Au cours de la partie, vous devrez faire croître votre tribu, explorer de nouveaux territoires, récolter des ressources et mener votre peuple à la victoire.

15 points seront nécessaires à votre tribu pour s'élever au-dessus des autres !

Préparation	2-3
Déroulement de la partie.....	4-7
Événements et fin de partie.....	8
Exemple de jeu	9
Règles avancées.....	10-13
Clarification des cartes	14-15
Crédits et remerciements.....	15

PRÉPARATION

1 Le plateau de jeu est constitué de tuiles hexagonales représentant différents types de terrain : lac, montagne et forêt. Le nombre de tuiles nécessaires pour la partie est de 1 + 1 par joueur de chaque type de terrain. Par exemple, pour une partie à 2 joueurs, 3 terrains de chaque type seront nécessaires. La tuile Volcan est mise de côté, et toutes les autres tuiles peuvent être remises dans la boîte.



LACS FORÊTS MONTAGNES VOLCAN

2 Les tuiles Terrain sont disposées aléatoirement face visible selon l'une des configurations suivantes en fonction du nombre de joueurs.



2 JOUEURS 3 JOUEURS 4 JOUEURS

3 Chaque joueur prend 20 Membres de tribu **B** et un marqueur de score **C** d'une même couleur, ainsi qu'une pile de 15 cartes Objectif mélangées au préalable **D**. Chacune des 4 piles de cartes Objectif possède un dos différent, mais est identique aux autres. Dans une partie à 2 joueurs, les cartes Poterie sont retirées.

4 Chaque joueur choisit aléatoirement l'un des 8 plateaux de jeu **E** et le place devant lui. Un plateau de jeu possède deux faces différentes : l'une résumant l'ordre du tour et l'autre présentant le chef de la tribu jouée. Lors d'une partie jouée avec les règles de base, la face choisie n'a pas d'importance.



5 Les pions Ressource **F** et Village **G** sont placés à côté du plateau.



6 Le plateau Action est placé de façon à être visible par tous les joueurs **H**.

7 Les cartes Grand Chef et Village abandonné sont écartées de la pile de cartes Événement et placées (sous un pion Village) à côté du plateau Action (voir p. 7). Les 14 cartes Événement restantes sont mélangées pour former une pile placée au-dessus du plateau Action **I J**.

8 Chaque joueur place son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score située sur le plateau Action **K**.



9 3 dés sont placés selon la configuration suivante sur les 3 emplacements de chacune des 4 actions. Les 2 dés restants seront utilisés au premier tour **L**.



10 Pour déterminer le premier joueur, chacun choisit aléatoirement un pion Village. Ceux-ci sont marqués d'un numéro différent. Le joueur ayant tiré le résultat le plus bas devient Premier Joueur, et son pion Village est placé sur les 2 cartes Événement préalablement écartées. Les autres pions Village retournent dans la réserve **I**.



11 Le premier joueur place deux de ses membres de tribu sur un même hexagone de son choix. Dans l'ordre du tour, chaque joueur respecte la mise en place suivante :

Le deuxième joueur place trois membres de tribu sur un hexagone inoccupé de son choix.

Le troisième joueur place trois membres de tribu sur un hexagone inoccupé de son choix, et récolte en plus 2 ressources de son choix.

Le quatrième joueur place trois membres de tribu répartis sur deux hexagones adjacents et inoccupés de son choix, et récolte en plus 2 ressources de son choix **M F**.

12 Le premier joueur peut maintenant commencer la partie.

! Les pions Ancien, les cartes Chef et les tuiles Terrains spéciaux sont utilisés dans les règles avancées, détaillées pages 10-13.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À tour de rôle, les joueurs suivent à chaque fois les 5 étapes suivantes, tout en essayant de marquer 15 points de victoire avant les autres. Le premier à atteindre 15 points de victoire gagne immédiatement !

Étape 1 - Points des Villages

Au début de chacun de ses tours, un joueur marque 1 point pour chaque village en sa possession. Au début de la partie, les joueurs ne possèdent pas de village, mais leur tribu pourra en construire au cours du jeu (Voir Étape 5 : Construction des villages et accomplissement des objectifs, p. 7).

Étape 2 - Lancer de dés

LE JOUEUR ACTIF LANCE 2 DÉS.

Si le résultat montre un double (2 Soleils, 2 Lunes ou 2 vides), un événement est déclenché. Voir Événements (pages 8, 14-15).

Étape 3 - Choix des Actions

Le plateau Action présente les 4 types d'actions pouvant être effectuées par un joueur lors de son tour :

CROÎTRE, VOYAGER, RÉCOLTER ET GUIDER.

Chaque joueur peut effectuer 2 actions distinctes lors de son tour.

Pour choisir une action, le joueur place l'un des 2 dés préalablement lancés en haut d'une colonne d'action. Chaque action est entièrement résolue avant que le dé suivant ne soit placé.

Le joueur actif choisit une action et place l'un des deux dés sur le premier des trois emplacements situés au-dessus du nom de cette action. Les dés déjà présents sont tous poussés vers la droite, le dé situé à l'extrémité droite est ainsi retiré. Ce dé sera disponible pour le lancer du joueur suivant.

La nouvelle combinaison des 3 dés détermine l'intensité de l'action sélectionnée.



Toutes les actions ont un effet présenté sous le nom de l'action en question. Cet effet est appliqué par défaut à moins qu'une des combinaisons suivantes n'ait été obtenue.



2 LUNES

Si au moins 2 symboles Lune sont présents sur la combinaison (qu'importe l'ordre), c'est un mauvais moment pour la tribu ! L'effet de l'action est diminué.



2 SOLEILS

Si au moins 2 symboles Soleil sont présents sur la combinaison (qu'importe l'ordre), la tribu progresse ! L'effet de l'action est augmenté.

CROÎTRE

Le joueur ajoute au maximum autant de membres de tribu qu'indiqué par le plateau Action. Il les prend depuis sa réserve et les place sur un ou plusieurs hexagones sur lesquels se situent déjà des membres de sa tribu.



Exemple : Si le plateau Action indique une croissance de 3 membres de tribu, le joueur rouge peut les ajouter sur n'importe quel hexagone sur lequel sa tribu est déjà présente. Comme indiqué, il peut répartir les nouveaux arrivants entre différents hexagones.

VOYAGER

Le joueur peut déplacer au maximum autant de membres de tribu qu'indiqué par le plateau Action depuis un hexagone vers un hexagone adjacent. Ce déplacement n'est pas affecté par le type de terrain, ou par une présence adverse.



Important : à chaque tour, un même membre de tribu ne peut voyager qu'une seule fois et se déplacer d'un hexagone maximum.

RÉCOLTER

Le joueur peut récolter autant de ressources produites par les hexagones occupés par sa tribu qu'indiqué par le plateau Action. Les Forêts produisent du bois, les Lacs produisent de la nourriture et les Montagnes produisent de la pierre.



Exemple : Si le plateau Action indique que 2 hexagones produisent chacun 2 ressources, le joueur bleu peut choisir les 2 Lacs que sa tribu occupe pour récolter 4 Nourritures OU il peut choisir un Lac et une Forêt pour récolter 2 Nourritures et 2 Bois.

GUIDER

Le joueur pioche autant de cartes Objectif qu'indiqué par le plateau Action depuis sa pile de cartes Objectif. Ces objectifs, considérés comme étant « en cours », sont donc placés face visible à gauche du plateau personnel du joueur. Les cartes Objectif sont de deux types, les cartes Développement (bleu) et les cartes Succès (marron). Plus de détails en page 7.



Effet des villages : vous pouvez défausser autant de cartes Objectif non accomplies que le nombre de villages en votre possession. Ceci doit être fait avant de piocher. Les cartes défaussées sont placées sous la pile de cartes Objectif et le même nombre de cartes est pioché depuis la pile de cartes Objectif, en plus des cartes indiquées par l'action GUIDER.

Étape 4 - Résolution des Conflits

La limite de population de chaque hexagone est de 5 membres de tribu. Les conflits éclatent dans chaque hexagone possédant plus de 5 membres de tribu (indépendamment de leur couleur) immédiatement après que le joueur actif a résolu ses deux actions à l'Étape 3. S'il n'y a aucun conflit, passer à l'Étape 5. Si plusieurs conflits éclatent, le joueur actif en choisit l'ordre de résolution.



Seuls les membres de tribu comptent dans la limite de population d'un hexagone. Les villages ne sont pas comptabilisés.

RÉSOLUTION DES CONFLITS (PLUSIEURS TRIBUS)

Pour l'utilisation des cartes, le joueur actif est considéré en « attaque » tandis que les autres joueurs sont considérés en « défense ». Simultanément, chaque joueur retire 1 de ses membres de tribu de l'hexagone. Cette action est répétée jusqu'à ce qu'il ne reste des membres que d'une seule tribu sur l'hexagone. Si les joueurs ont le même nombre de membres de tribu, il est possible que l'hexagone soit entièrement vidé.



RÉSOLUTION DES CONFLITS (UNE SEULE TRIBU)

Si un conflit éclate dans un hexagone occupé par les membres d'une seule tribu, le joueur retire quand même des membres de tribu jusqu'à atteindre la limite de population de 5.

DÉVELOPPEMENTS AFFECTANT LES CONFLITS

Si le joueur actif a achevé la carte Développement Arc, il peut retirer de l'hexagone un membre de tribu en défense de son choix avant la résolution du conflit.



Si le joueur en défense a acquis la carte Événement Fortifications et possède un village dans un hexagone en conflit, il peut retirer de l'hexagone un membre de tribu en attaque avant la résolution du conflit.

Si ceci amène le nombre des membres de tribu à 5 ou moins, la résolution du conflit ne s'arrête pas pour autant. Le développement Arc ne peut pas être utilisé par les joueurs en défense.



PERDRE DES VILLAGES

Après la résolution d'un conflit dans un hexagone, s'il reste un village appartenant à une tribu ne possédant plus de membre sur l'hexagone, le village est retiré.



Étape 5 - Construction des Villages et accomplissement des objectifs

Les cartes Objectif sont divisées en deux catégories : les **Développements** et les **Succès**. Les joueurs peuvent atteindre n'importe quel nombre d'objectifs (et marquer des points pour chacun d'entre eux) lors de cette étape. Les objectifs « en cours » sont posés face visible à gauche du plateau personnel (voir ci-dessous), puis déplacés à droite du plateau lorsqu'ils sont atteints.

Les points gagnés grâce à un objectif atteint ne peuvent pas être perdus, et les capacités débloquées sont disponibles jusqu'à la fin de la partie.



OBJECTIFS EN COURS



OBJECTIFS ATTEINTS

Les **Développements** coûtent des ressources et récompensent le joueur par des améliorations d'action et un point de victoire.

Les **Succès** sont déclenchés par certaines circonstances et combinaisons (par exemple l'occupation des hexagones) et rapportent entre 2 et 4 points de victoire, suivant la carte.



Les joueurs ne sont pas obligés d'accomplir une carte Objectif, même si les conditions requises sont remplies.

CONTRÔLE DES HEXAGONES

Les termes suivants figurent sur les cartes Objectif et déterminent le type de positionnement d'un joueur sur n'importe quel hexagone :

- Occupation :** au moins un membre de tribu du joueur est situé sur l'hexagone.
- Majorité :** le nombre de membres de la tribu du joueur dépasse le total des autres membres de tribus adverses situés sur l'hexagone.
- Contrôle :** seuls les membres de la tribu du joueur sont situés sur l'hexagone.

À la fin de son tour, le joueur actif peut construire autant de villages qu'il le souhaite au coût indiqué sur son plateau personnel. Chaque village doit être placé sur un hexagone contenant des membres de sa tribu et sur aucun autre village.



Lorsque le premier village est construit, les joueurs utilisent le pion Village mis de côté en début de partie puis mélangent les deux cartes Objectif que ce dernier recouvrait dans la pile de cartes Objectif.

Si, à un moment de la partie, un joueur ne possède plus de membre de sa tribu sur un hexagone où se situe l'un de ses villages, ce village est alors détruit.

POUVOIR DES VILLAGES : POINTS ET ACTION GUIDER AMÉLIORÉE

Chaque village rapporte un point de victoire au joueur le possédant au début de son tour (étape 1 : Points des Villages).

De plus, quand un joueur choisit l'action **GUIDER**, il peut défausser une carte Objectif « en cours » pour chaque village qu'il possède.

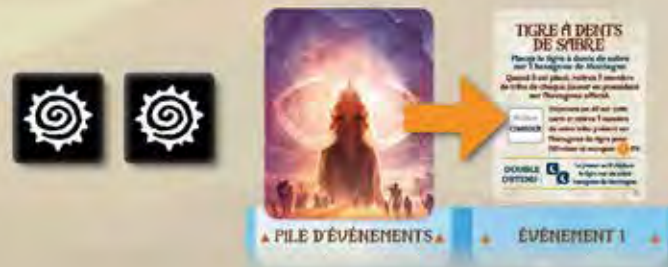
Quand un joueur se défasse ainsi, il replace les cartes sous la pile de cartes Objectif et pioche le même nombre de cartes, EN PLUS de celles piochées grâce à l'action **GUIDER**.

Toutes les cartes défaussées doivent être replacées sous la pile avant de piocher de nouvelles cartes.

ÉVÉNEMENTS ET FIN DE PARTIE

Événements

Si un joueur obtient deux fois le même résultat (2 Soleils, 2 Lunes ou 2 vides) sur les deux dés, un événement est déclenché.



Commencer par résoudre les éventuels effets déclenchés par des doubles au bas des événements actifs. Ceci peut actualiser ou retirer des événements de la partie. Certains événements utilisent des ressources (ajoutées ou retirées de la carte) pour indiquer quand une condition est remplie. Ensuite, si un emplacement d'événement est disponible, le joueur pioche la première carte de la pile de cartes Événement et résout l'événement en suivant les instructions indiquées sur la carte.

Après avoir déclenché et résolu un événement, le joueur continue normalement son tour.

Quand ils sont complètement résolus, les événements sont défaussés de leur emplacement et placés dans la défausse d'événements.

REMPORTER LA PARTIE

Dès qu'un joueur atteint 15 points de victoire, il gagne immédiatement la partie, même si le tour n'est pas fini, c'est votre responsabilité de mener votre tribu à la victoire et d'atteindre le premier ces 15 points !

ÉLIMINATION

Si un joueur est éliminé (par exemple s'il n'y a plus de membre de sa tribu sur le plateau), il commence son prochain tour en plaçant deux membres de sa tribu sur l'hexagone de son choix, inoccupé si possible.



EXEMPLE DE JEU

EXEMPLE DE JEU

Loïc et Cécile jouent une partie à deux joueurs. C'est le tour de Loïc qui obtient 1 Soleil et 1 Lune à son lancer de dés.

ACTION – CROÎTRE

Loïc saisit l'opportunité d'obtenir une action améliorée avec son Soleil. En plaçant celui-ci sur l'action **CROÎTRE**, il obtient 2 Soleils pour ajouter 4 membres de sa tribu sur le plateau.



ACTION – VOYAGER

Malheureusement, tous les hexagones occupés par la tribu de Loïc sont déjà bien remplis et, à part s'il souhaite qu'un conflit éclate à la fin de son tour, il a besoin d'utiliser sa Lune pour faire **VOYAGER** 2 des membres de sa tribu hors de l'hexagone surpeuplé.

Il n'y a pas de conflit à la fin de son tour et aucune carte Objectif n'a été remplie par Loïc.

Vient alors le tour de Cécile, qui obtient 1 Soleil et 1 résultat vide.



ACTION – GUIDER

Cécile souhaite faire progresser sa tribu et pioche 2 cartes.



ACTION – RÉCOLTER

Cécile remarque qu'elle a besoin de plus de ressources pour atteindre ses objectifs, et utilise son Soleil pour récolter les 6 ressources dont elle a besoin.

Cécile possède maintenant assez de ressources pour atteindre chacun de ses objectifs et marque ainsi 2 points de victoire.

Loïc attaque son tour, déterminé à rattraper son retard et obtient un double résultat vide, ce qui déclenche un événement !

L'événement Tigre à dents de sabre est pioché ; Cécile craint qu'il ne s'approche trop près de son village dans la montagne !



RÈGLES AVANCÉES

Une fois que les joueurs sont familiarisés avec les règles de base, ils peuvent choisir d'enrichir leurs parties avec plusieurs règles avancées :

LES ANCIENS : un membre de tribu spécial donne de nouvelles opportunités sur le plateau de jeu.

TERRAINS SPÉCIAUX : de nouveaux types de terrain sont ajoutés au plateau.

POUVOIRS DES CHEFS : chaque tribu bénéficie d'une capacité unique apportant de nouveaux éléments au jeu.

Les joueurs peuvent mélanger ces règles avancées selon leurs envies, en jouant seulement avec l'une d'entre elles, deux ou les trois.

LES ANCIENS

ACTIVATION :

Les joueurs peuvent choisir d'appeler un ancien quand ils construisent un village.

L'ancien est placé sur le village nouvellement construit et le joueur peut désormais utiliser l'effet de l'ancien. L'ancien ne compte pas dans la limite de population de l'hexagone et n'intervient pas dans les conflits.

EFFET :

Une fois par tour, le joueur possédant un ancien a la possibilité de donner une ressource à un autre joueur pour utiliser la capacité d'un développement accompli par ce dernier. Un joueur ne peut utiliser cet effet qu'une fois par tour.

RISQUES :

Si le village abritant l'ancien est détruit par un adversaire, le joueur qui attaque gagne 1 point de victoire, l'ancien est retiré, et son effet ne peut plus être utilisé. En revanche, l'ancien peut être remis en jeu la prochaine fois qu'un village est construit.



TERRAINS SPÉCIAUX

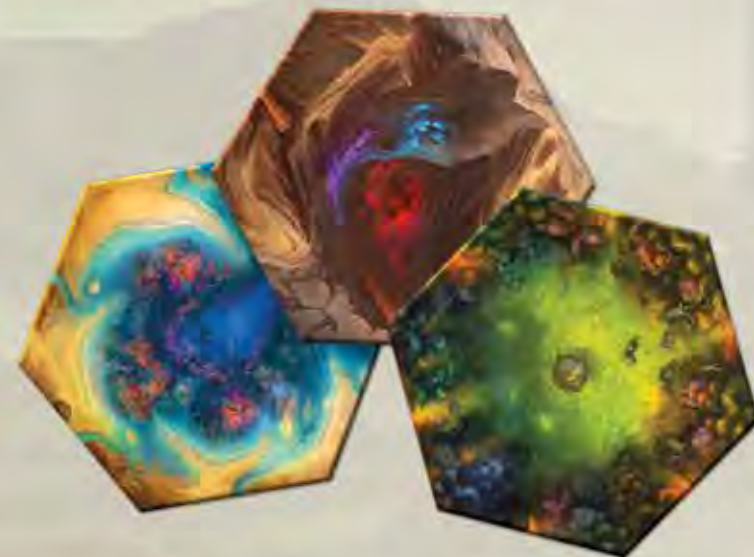
Les tuiles Terrains spéciaux peuvent être échangées avec les tuiles de terrains standards lors de l'étape de mise en place. Les terrains spéciaux apportent de nouveaux bonus et de nouveaux dangers au jeu. Les joueurs choisissent autant de terrains spéciaux qu'ils le souhaitent pour changer la géographie du plateau ou pour créer de nouveaux scénarios.

Les terrains spéciaux comptent toujours comme étant du type du terrain standard qu'ils remplacent concernant les objectifs, les événements et les ressources produites.

GRAND LAC, MONTAGNE OU FORÊT

ÉCHANGER AVEC / COMPTE COMME :

respectivement les tuiles de type Lac, Montagne et Forêt.



EFFET : les Terrains spéciaux produisent une ressource supplémentaire du même type lors de l'action RÉCOLTER.

TERRE SAUVAGE

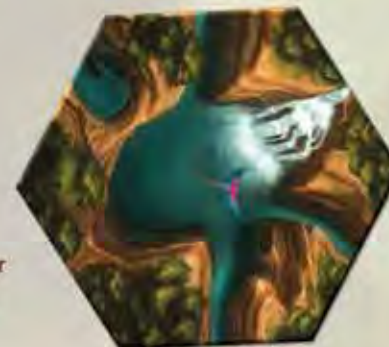
ÉCHANGER AVEC :

n'importe quelle tuile de terrain.

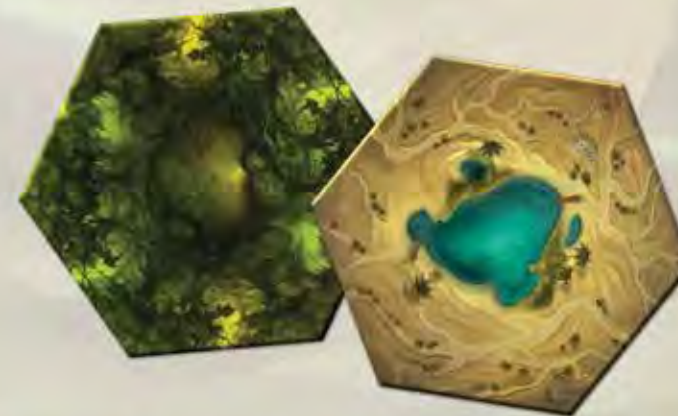
COMPTE COMME :

tous les types de terrain.

EFFET : quand des ressources sont collectées sur la terre sauvage, les joueurs peuvent choisir n'importe quelle combinaison de ressources. Ceci ne peut être déclenché qu'une seule fois par action RÉCOLTER.



JUNGLE ET OASIS



ÉCHANGER AVEC / COMPTE COMME : une tuile de type Forêt pour la jungle, et une de type Lac pour l'oasis.

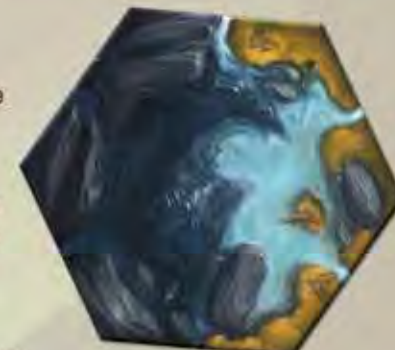
EFFET : sur ces terrains, le joueur actif doit avoir 3 membres de tribu avant de pouvoir y effectuer l'action RÉCOLTER. Une fois cette condition remplie, les terrains produisent le nombre habituel de ressources.

GOUFFRE

ÉCHANGER AVEC /

COMPTE COMME : une tuile de type Lac.

EFFET : si une tribu possède un seul de ses membres sur cet hexagone après la résolution de la phase de conflit, ce membre de tribu est retiré (tombé dans le gouffre !). Chaque tribu est comptabilisée séparément pour cet effet.



GLACIER

MISE EN PLACE : le premier joueur place la tuile du glacier sur une tuile de Montagne. Cette tuile compte toujours comme une tuile de type Montagne pour les événements, les récoltes et les objectifs.

EFFET : le glacier a une limite de population de 3 ; il ne peut pas contenir de village, et produit un maximum de 1 Pierre lors de l'action RÉCOLTER (même en bénéficiant d'un développement).

Chaque fois qu'un joueur obtient le bénéfice maximum d'une action (double Soleil), il place une ressource de type Pierre sur le glacier. Immédiatement après que la 5^e ressource est placée, le glacier finit de fondre et est retiré. Les 5 ressources sont désormais disponibles pour le premier joueur qui RÉCOLTE sur la montagne située en-dessous.



POUVOIRS DES CHEFS

POUVOIRS DES CHEFS

Quand les joueurs maîtriseront les règles du jeu de base, ils pourront utiliser les pouvoirs des chefs de tribu. Ils retournent alors leur plateau personnel pour révéler leur chef, puis choisissent un des deux pouvoirs proposés sur la carte Chef de tribu. Ils placent ensuite la carte sous leur plateau personnel de façon à ce que l'emplacement des logos de leur tribu corresponde.

RUSE
Une fois par tour lors, de la phase des conflits, vous pouvez dépenser 1 ressource pour déclencher un conflit dans un hexagone que vous occupez.



TRIBU DABA

Les Daba sont au premier plan de l'innovation, découvrant de nouveaux moyens de se développer et d'utiliser leurs ressources.

MARCHANDS
Cette capacité peut être utilisée même lors de la résolution d'un événement.

BÂTISSEURS
Conseil : essayer si possible de construire un village au premier tour !



TRIBU DANĀNU

Peuple compétent et organisé, les Danānu concentrent leurs efforts pour une meilleure efficacité.

RUSE
Ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Payer les ressources à la réserve commune.

AGRICULTURE
Conseil : cette tribu a besoin de 4 ressources Nourriture pour construire un village, donc plus la tribu construit des villages, plus ce sera facile d'en construire de nouveaux !



TRIBU INDARTSU

L'union faisant la force, les Indartsu se concentrent sur l'expansion de leur tribu pour prospérer sur ces nouveaux territoires.

ÉDUCATION
L'ajout du membre de tribu spécial est facultatif, pour éviter de générer un conflit par exemple.

EXOAMIE
Ceci s'applique aux membres de tribu normaux – pas aux envahisseurs, ni aux anciens, ni aux mammoths, etc.



TRIBU KAHA

Travaillant main dans la main, les Kaha peuvent accomplir de grands exploits lors de leurs longs voyages.

VOYAGEURS
Conseil : essayer d'effectuer entièrement un déplacement avant ou après cette action spéciale pour tirer le meilleur parti de leur mobilité.

PERSÉVÉRANCE
Cette ressource bonus est gagnée pour chaque hexagone sélectionné pour RÉCOLTER contenant au moins 4 membres de cette tribu.



Choisir et révéler son pouvoir en plaçant les premiers membres de sa tribu.



TRIBU KIA-KIA

Les Kia-Kia utilisent leurs connaissances tactiques du terrain pour surprendre et submerger leurs adversaires.

EMBUSCADE
Répartir les membres de tribu générés par l'action CROÎTRE entre le plateau de joueur et les hexagones de terrain. Il n'est pas possible d'accomplir le succès Clan avec les membres de tribu situés sur son plateau personnel.

PRÉMONITION
Conseil : cette capacité ne peut plus être utilisée après avoir jeté les dés !



TRIBU MU'K'A'AN

Les Mu'k'a'an sont une tribu sociale et sont efficaces quand ils partagent un territoire avec d'autres tribus.

PARTAGE DES RICHESSES
La ressource produite ne doit pas nécessairement être du même type que celle récoltée par l'adversaire, mais doit être productible par un des hexagones que la tribu occupe.

INTIMIDATION
Payer la ressource à la réserve commune.



TRIBU KIROR

Les Kiror sont experts dans la connaissance de leur environnement, et peuvent se déplacer avec habileté et talent.

ÉCLAIREURS
Exemple : si les membres de cette tribu sont présents sur un hexagone de type Montagne, adjacent à un autre hexagone de type Montagne, voyager vers le lac situé de l'autre côté de cette seconde montagne est possible en une seule fois. Le développement Cheval ou l'événement Pirogue se cumulent avec cette capacité.

ÉVASION
Le conflit est d'abord résolu normalement. Les membres de tribu vaincus peuvent ensuite battre en retraite au lieu d'être retirés.



TRIBU TUNGA

Peuple indépendant et courageux, les Tunga savent retourner n'importe quelle situation à leur avantage.

VILLAGE CACHÉ
Le pion ancien ne peut pas être placé sur le village caché de la tribu. Si celle-ci perd son premier village avant d'avoir construit son village caché, elle doit de nouveau construire un village sur le plateau principal avant de pouvoir construire son village caché.

LEUR DANS LA NUIT
Changer la valeur du dé peut générer un « double » et ainsi déclencher des événements.

CLARIFICATION DES CARTES

EXPLICATION DES ÉVÉNEMENTS

DÉCOUVERTE

Placez deux ressources de chaque type sur cette carte.



SÉCHERESSE

Limite de population = 4

La limite de population sur chaque hexagone est de 4 membres de tribu.

ENVAHISSEURS

Les envahisseurs entrent en jeu. Placez 3 marqueurs Envahisseurs sur l'hexagone le moins peuplé (le joueur actif choisit en cas d'égalité).

HIVER CLÉMENT

Placez autant de ressources Nourriture sur cette carte que le nombre de joueurs.

Les joueurs peuvent récupérer des ressources supplémentaires pour chaque hexagone du type correspondant choisi pour l'action RÉCOLTER.

Exemple : Si Nourriture en Abondance est actif et qu'un joueur récolte sur 2 hexagones différents de Lac, celui-ci peut récupérer 4 Nourritures sur la carte en plus de l'action RÉCOLTER.

SAVOIR PARTAGÉ

Partagez un hexagone avec un ou des adversaire(s).

Après être entré dans un hexagone contenant seulement des adversaires, le joueur peut récupérer une ressource de n'importe quel type et pas seulement du type correspondant à l'hexagone.

Cet événement n'est actif qu'à partir de la phase de conflit du tour où il est déclenché. Tant que cette carte est active, les conflits se déclenchent dans les hexagones contenant au moins 4 membres de tribu. Un éventuel double obtenu par la suite défaisse cet événement et en déclenche un nouveau.

Au moment de placer les envahisseurs sur le plateau, les hexagones vides peuvent compter comme l'hexagone le moins peuplé, le joueur actif départageant en cas de possibilités multiples.

Un marqueur nourriture est retiré de la carte à chaque fois qu'un joueur choisit l'action CROÎTRE, qu'il ait ajouté ou non de nouveaux membres à sa tribu.



MAMMOUTH

Placez le mammouth sur l'hexagone le moins peuplé (le joueur actif choisit en cas d'égalité). Placez-en 1 sur cette carte et retirez 1 membre de la tribu du joueur actif.



TIGRE À DENTS DE SABRE

Placez le tigre à dents de sabre sur 1 hexagone de Montagne. Quand il est placé, retirez 1 membre de la tribu du joueur actif.

VOLCAN

La première fois que cette carte est révélée, placez l'hexagone du volcan au contact de deux cases extérieures ET adjacentes à votre tribu (si possible). Les cases adjacentes au volcan peuvent produire de la Pierre.

BOIS EN ABONDANCE

PIERRE EN ABONDANCE

NOURRITURE EN ABONDANCE

Placez 6 ressources Nourriture sur cette carte.

Quand le mammouth est placé, les hexagones vides peuvent compter comme l'hexagone le moins peuplé, le joueur actif départageant en cas de possibilités multiples.

RÈGLES POUR LE MAMMOUTH APPRIVOISÉ :

Quand il choisit l'action VOYAGER, le joueur qui a apprivoisé le mammouth peut gratuitement déplacer ce dernier vers n'importe quel autre hexagone que sa tribu occupe.

Si le mammouth se retrouve sur un hexagone où n'est présent aucun des membres de la tribu qui l'a apprivoisé (à cause d'un conflit ou d'un déplacement), le mammouth est défaisé et la tribu qui l'avait apprivoisé perd 3 points de victoire.

Le joueur actif ayant obtenu le double choisit l'hexagone sur lequel se déplace le tigre à dents de sabre. Le tigre doit se déplacer vers un autre hexagone et ses effets sont activés à chaque fois qu'un double est obtenu. Le tigre à dents de sabre n'affecte que les membres de tribu normaux, pas les anciens, ni les envahisseurs.

L'hexagone du volcan n'est placé qu'une seule fois – la première fois que l'événement correspondant est révélé. Il entre en éruption dès qu'il est placé sur le plateau.

Ensuite, la carte Événement est mélangée dans la pile de cartes Événement, le volcan entrant ainsi en éruption à chaque fois que la carte correspondante est piochée.

La position initiale du volcan doit si possible être adjacente à un hexagone occupé par la tribu du joueur actif.

Pour aider à se rappeler que les hexagones adjacents au volcan peuvent produire leur ressource d'origine ou de la pierre lors de l'action RÉCOLTER, il peut être utile de placer une ressource Pierre au bord des hexagones adjacents au volcan.

FORTIFICATIONS

nécessite 3 ressources Pierre pour construire les fortifications.

AUTEL

Dépensez 3 ressources Nourriture pour construire l'autel.

PIROGUE

Dépensez 3 ressources Bois pour acquérir la pirogue.



FORTIFICATIONS :

Tous les villages contrôlés par le joueur possèdent cette capacité.



PIROGUE :

Utiliser la pirogue réclame toujours une action VOYAGER pour se déplacer vers ou à travers un lac.



AUTEL :

Le coût est un membre de tribu ET des ressources : soit 4 ressources du même type, soit 3 ressources (1 de chaque type).

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

CONCEPTION : Brad Brooks
DÉVELOPPEMENT : Peter Vaughan
PRODUCTION : Shari Spiro / AdMagic / Breaking Games
ARTWORK & ILLUSTRATIONS : Sergio Chaves
DESIGN GRAPHIQUE, TYPOGRAPHIE, LOGOS & ICONOGRAPHIE : Marshall Gill, Wes Straub, Peter Vaughan
SCULPTURE 3D : Chris Strain
PROTOTYPE : Print and Play
TESTEURS : Norv Brooks, Astrid Dalmady
TESTS ADDITIONNELS : First Play L.A.
REMERCIEMENTS : Squirmy Beast Inc., The League of Gamemakers.

www.riseoftribes.com
GROUPE FACEBOOK :
www.facebook.com/groups/riseoftribes

Les événements Village abandonné et Grand Chef sont ajoutés à la pile d'événements une fois que le premier village a été construit.

VILLAGE ABANDONNÉ

GRAND CHEF

Les joueurs misent pour devenir Grand Chef.

Dans l'ordre du tour, tous les joueurs peuvent choisir une ressource à placer sur la carte.



Contenu :

RÈGLES DE BASE

- 15 Tuiles Hexagone de terrain (Lac, Forêt, Montagne)
- 1 Tuile Hexagone Volcan
- 16 Cartes Événement
- 60 Cartes Objectif (15 par joueur)
- 80 Pions Membre de tribu (4 couleurs/formes)
- 4 Marqueurs de score en pointe de flèche (4 couleurs)
- 14 Dés personnalisés
- 8 Plateaux personnels (2 faces)
- 1 Plateau Action
- 96 Pions Ressource (Bois, Nourriture, Pierre)
- 12 Pions Village
- 11 Pions Événement (5 Envahisseurs, 6 autres)
- 1 Pion multiplicateur de ressources

RÈGLES AVANCÉES

- 8 Tuiles Terrain spécial
- 4 Pions Ancien (4 couleurs)
- 8 Cartes Chef (2 faces)

AUTEUR : Brad Brooks

ILLUSTRATIONS : Sergio Chaves

TRADUCTIONS FRANÇAISES : Julien "Goupil" Gerard



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 12-2018



© Breaking Games. All rights reserved.
Breaking Games LLC - 125 Main Street,
Netcong, NJ, USA 07857