

NETA-TANKA

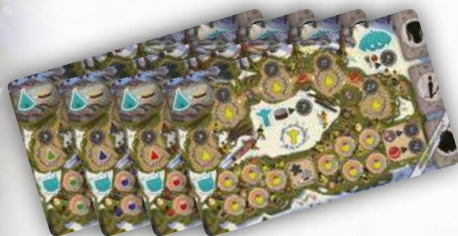
Le long de la Grande Rivière Gelée, vit la tribu des Frostrivers. Ses membres vivent en harmonie avec la Nature. La tribu obéit aux lois des Quatre Anciens, eux-même dirigés par le plus vénérable des Anciens : le Neta-Tanka.

Lorsqu'arrive le crépuscule de la vie du Neta-Tanka, les Frostrivers se réunissent sur les Terres sacrées pour lui désigner un successeur. Durant cette cérémonie, chaque clan présente un jeune chef qui devra montrer sa générosité et sa capacité à pourvoir aux besoins des siens, afin de devenir le nouveau Neta-Tanka !

MATERIEL



1 plateau Village



4 plateaux Clan



16 Nomades
(4 pour chaque joueur)



1 Nomade Visiteur



2 plateaux Totem (recto-verso)



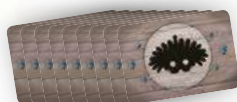
10 cartes
Commerce



10 cartes Neta-Tanka

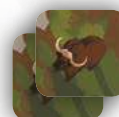


4 cartes Objectif



18 cartes
Artisanat

- 40 jetons Bois 🌲,
- 40 jetons Peau 🐮,
- 25 jetons Viande 🍖,
- 20 jetons Champignons 🍄
- et 10 jetons Crâne 🦴



2 jetons Buffle



20 jetons Générosité
(15 x 1 et 5 x 5)



8 jetons Liaison



4 jetons Pouvoir de
Copie



4 jetons Totem



1 jeton
1^{er} Joueur

BLIT DU JEU

Obtenez le plus de points de victoire pour devenir le nouveau Neta-Tanka. Vous obtiendrez des points en nourrissant votre clan, en construisant des tentes, en érigeant le plus haut des totems, en fabricant des objets d'artisanat et en réalisant des actions de générosité envers la tribu.

MISE EN PLACE

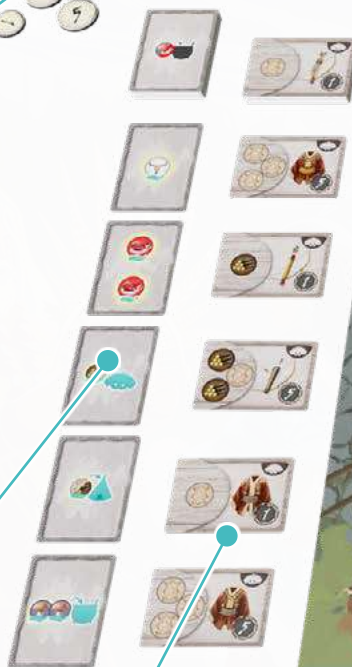
Voici une exemple de mise en place pour 3 joueurs.

1 Placez le plateau Village au centre de la table.

2 Placez toutes les ressources (🍄, 🍌, 🍷, 🍷, 🍷 et points de Générosité) à côté du plateau, pour former la **Réserve Générale**. Les ressources sont illimitées. Dans le cas improbable où elles viendraient à manquer, utilisez un substitut

3 Mélangez les cartes Neta-Tanka. Placez-en 5, face visible, à côté du plateau. Placez la pioche à côté. Retournez la carte du dessus de la pioche, face visible (cette carte n'est pas considérée comme **disponible**). Durant la partie, dès qu'une carte (parmi les 5 **disponibles**) est prise, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche. La nouvelle carte du dessus de pioche est à nouveau retournée face visible.

4 Mélangez les cartes Artisanat. Placez-en 5, face visible, à côté du plateau. Placez la pioche à côté. Retournez la carte du dessus de la pioche, face visible (cette carte n'est pas considérée comme **disponible**). Durant la partie, dès qu'une carte (parmi les 5 **disponibles**) est prise, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche. La nouvelle carte du dessus de pioche est à nouveau retournée face visible.



5 Mélangez les cartes Commerce et tirez-en **5 pour 2 joueurs, 7 pour 3 joueurs, et 10 pour 4 joueurs**. Placez-les ensuite sur l'emplacement **Faire du commerce** du plateau Village, face cachée. Elles serviront de compte-tour pour le jeu. Retournez la première carte face visible.



6 Placez le Nomade Visiteur à côté des cartes Commerce sur le plateau Village.

7 Placez le plateau Totem correspondant au nombre de joueurs (2, 3, ou 4) à côté du plateau. Chaque joueur y place son jeton Totem sur la case la plus à gauche. (Pour une explication des plateaux, cf. «Plateaux Totem», page 18).



8 Mettez les 8 jetons Liaison en pile sur l'emplacement de la Liaison sans symbole.

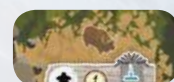


9 Placez 3 et 1 sur la zone **LA FORÊT**.

Placez également 3 sur la **ZONE DE TANNAGE**.



Placez les 2 jetons Buffle sur la **ZONE DE CHASSE**. Mettez-en un face «chassé», et l'autre face «non-chassé».



Face
Buffle
chassé



Face Buffle
non-chassé

10 Distribuez un plateau Clan à chaque joueur. Sur celui-ci, il place son jeton Pouvoir de Copie, face cachée.



Chaque joueur récupère également 2 , 1 et 1 qu'il place à gauche de son plateau Clan, dans sa **Réserve Personnelle**. Pour une partie à 4 joueurs, chaque joueur prend 3 Nomades de sa couleur. Pour une partie à 3 joueurs, chaque joueur prend 4 Nomades de sa couleur. Pour une partie à 2 joueurs, cf. «Partie à 2 joueurs», page 16.

11 Distribuez à chaque joueur une carte Objectif qu'il conserve secrète. Il peut l'échanger à n'importe quel moment contre un point de Générosité.

12 Donnez le jeton 1^{er} joueur à un joueur tiré au hasard.



PLATEAU CLAN



Voici votre plateau Clan individuel. Il est divisé en 4 sections :

LA SECTION TENTES



Dans cette section, vous pouvez construire des Tentes pour votre clan. Chaque Tente nécessite 2 et 1 pour être construite. Vous commencez toujours par construire la tente la plus à gauche. Vous pouvez commencer la construction d'une nouvelle tente même si la précédente n'est pas terminée, tant que cette dernière comporte au moins 1 ressource posée sur son emplacement.

Attention



Pour démarrer certaines Tentes, il vous sera demandé de fournir 1 et/ou 1 pour avoir le droit de commencer la suivante.

Aucune ressource ne pourra être placée sur les Tentes suivantes tant que vous n'aurez pas placé les et les demandés. **Placer ces jetons ne vous demande aucune action.**

À la fin de la partie vous marquerez des points en fonction du nombre de Tentes que vous avez terminées (cf. «Fin de partie», page 15).

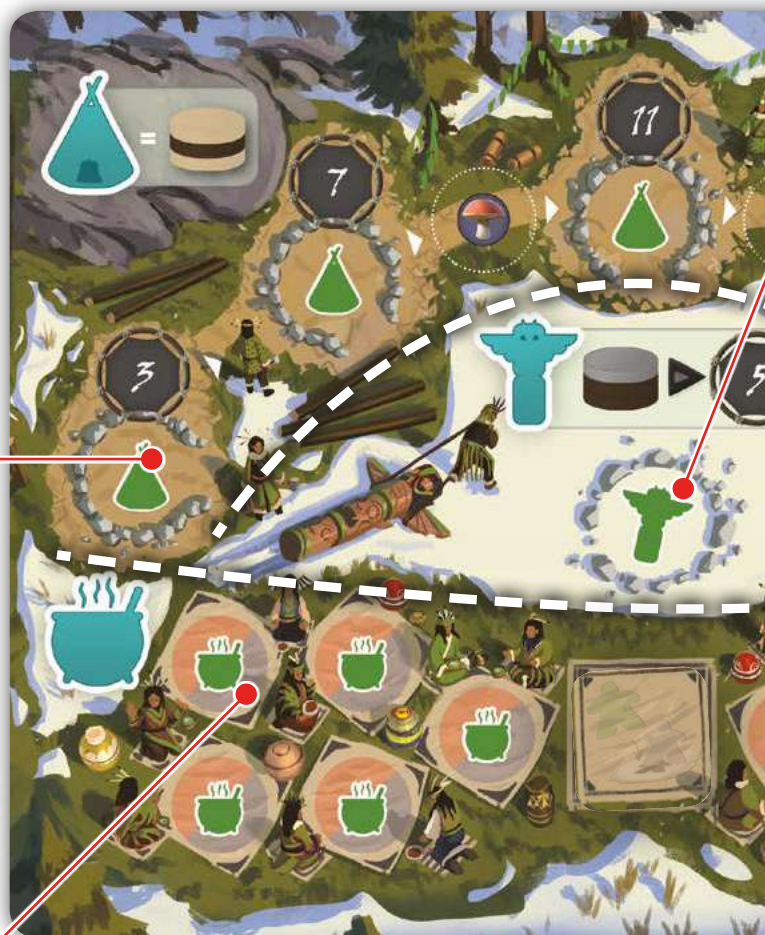
LA SECTION NOURRITURE



En bas, se trouve la section pour nourrir votre clan. Chaque emplacement de cette section peut recevoir 1 ou 1 . Remplissez d'abord la partie de gauche, avant d'entamer celle de droite.

Quand vous placez votre 5^{ème} ressource dans cette section, vous débloquez le Pouvoir de Copie (cf. «Pouvoir de Copie», page 12). Retournez le jeton Pouvoir de Copie sur sa face visible.

À la fin de la partie, chaque placé dans cette section rapportera 1 point. Chaque rapportera 2 points (cf. «Fin de partie», page 15).



LA SECTION ARTISANAT



Durant la partie, vous pourrez récupérer des cartes Artisanat. Ces cartes demanderont des et des pour être fabriquées. Un fois terminées, remettez les et de ces cartes dans la Réserve Générale, puis glissez ces cartes sous votre plateau dans cette section. En plus des points rapportés par chaque carte Artisanat individuellement, chaque série de 3 cartes de types différents (Tambour, Arc et Vêtement) vous rapportera 5 points en fin de partie (cf. «Fin de partie», page 15).

LA SECTION TOTEM



Dans la section du centre, vous pouvez ériger votre Totem en empilant des et . **Peu importe l'ordre dans lesquels vous les empilez**, chaque occurrence de 2 + 1 vous rapportera 5 points en fin de partie.



Cartes Artisanat

Description d'une carte Artisanat :
Ressources à fournir



Type d'objet
Points en fin de partie

De plus, la hauteur du Totem est une compétition entre les joueurs. Vous marquerez des points en fin de partie en fonction du nombre de ressources dans votre Totem par rapport à celui des autres (cf. «Fin de partie», page 15).

Plateau Totem



Le plateau Totem sert à classer les joueurs tout au long de la partie en fonction de la taille de leur Totem. Chaque et chaque comptent comme un étage dans le Totem.

Au départ, tous les joueurs commencent sur la case la plus à gauche du plateau. Le premier joueur à poser une ressource sur son Totem monte sur la case la plus avancée (la plus à droite). Le second à poser une ressource passera sur la deuxième case la plus avancée. **Pour reprendre la place d'un joueur, il faut dépasser sa taille de Totem strictement.**

Si vous avez construit au moins 1 étage, votre jeton Totem sera toujours seul sur une case. Si vous dépassez un ou plusieurs joueurs, leur jeton Totem recule d'une case.

Exemple : *Pierre* avait 3 sur son Totem, il est premier. *Céline* a 3 mais elle les a mis après *Pierre*, elle est donc seconde. *Jeanne* place à son tour 1 et 1 sur son Totem, passant ainsi de 2 à 3 et 1 (soit 4 étages). Elle double ainsi *Pierre* et *Céline* et devient première. Les deux autres reculent d'une case en conservant l'ordre précédent.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 10 tours à 4 joueurs, 7 tours à 3 joueurs, et 5 à 2 joueurs.

Un tour de jeu se découpe en 3 phases successives :

- **Phase I - Placement des Nomades** : les joueurs placent leurs Nomades, un par un et chacun à leur tour, sur les Lieux du plateau Village.
- **Phase II – Résolution des Actions** : Quand tous les Nomades ont été placés, le premier joueur réalise, à la suite, les actions de tous les Lieux où se trouvent ses Nomades. On passe ensuite au joueur suivant.
- **Phase III – Fin du tour** : Tous les joueurs reprennent leurs Nomades. On retire la carte Commerce du tour. Le jeton 1^{er} Joueur est donné au joueur suivant, dans le sens horaire.

DESCRIPTION D'UN TOUR

PHASE I : PLACEMENT DES NOMADES

Le premier joueur place **un seul de ses Nomades** sur un Lieu du plateau Village. C'est ensuite au joueur suivant de placer **un seul de ses Nomades**. On continue ainsi, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Nomades.

Note : Il arrive fréquemment qu'un joueur ait moins de Nomades à placer que les autres lors de cette phase (par exemple, dans le cas où un de ses Nomades a été réquisitionné pour chasser au tour précédent, cf. «Mission des Anciens : Chasse et Forêt», page 14). Lorsqu'un joueur n'a plus de Nomade à placer, on passe simplement au joueur suivant, jusqu'à ce que tous les Nomades ait été posés.

- **Attention** : Les joueurs placent leurs Nomades, mais ne font pas les actions correspondantes aux Lieux pour l'instant.
- **Attention** : Quelque soit le type de Lieu ou les Pouvoirs débloqués, un Lieu ne peut jamais contenir 2 Nomades de la même couleur en même temps.

Il existe 3 types de Lieu :

Les Lieux à emplacement unique



Ces Lieux ne peuvent contenir qu'un seul Nomade. Une fois occupés, ces Lieux ne peuvent pas accueillir d'autres Nomades ce tour-ci.

Note : Il existe une exception à cette règle ; un joueur ayant débloqué le Pouvoir de Copie peut venir ajouter un de ses Nomades sur un Lieu à emplacement unique déjà occupé par un Nomade d'une autre couleur («Pouvoir de Copie», page 12). Cependant, ces Lieux ne peuvent jamais accueillir plus de 2 Nomades.

Les Lieux des Anciens



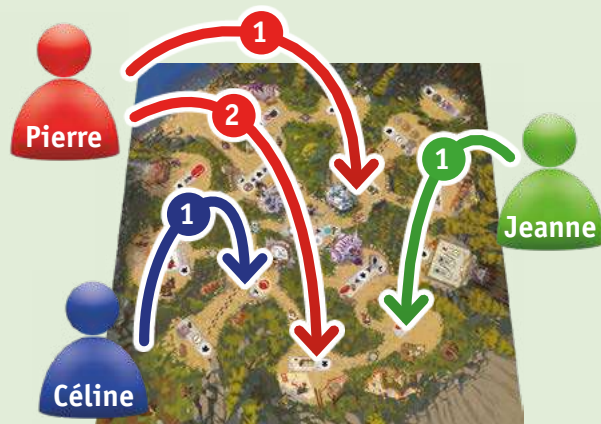
Ces Lieux fonctionnent comme les Lieux à emplacement unique, à ceci près qu'il n'est **jamais** possible de les copier (même avec le Pouvoir de Copie - cf. «Pouvoir de Copie», page 12)

Les Lieux ouverts



Les joueurs peuvent placer un de leurs Nomades dans ce Lieu, même s'il contient déjà un ou plusieurs Nomades d'autres couleurs.

Exemple : **Pierre** est premier joueur. Il place son 1^{er} Nomade ①. C'est ensuite à **Jeanne** de jouer, elle place son 1^{er} Nomade également ①. **Céline** joue ensuite et place son 1^{er} Nomade ①. C'est à nouveau à **Pierre** de jouer, il place son 2^{ème} Nomade ②, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Nomades.



PHASE II: RESOLUTION DES ACTIONS

En partant du premier joueur, chacun effectue à la suite, **dans l'ordre de son choix**, toutes les actions correspondant à ses Nomades.

Pour réaliser une action, le joueur couche le Nomade sur son l'Emplacement (on ne le retire pas du plateau Village).

Note : Les joueurs ne sont jamais obligé de réaliser une action s'ils ne le souhaitent pas sauf dans le cas des actions obligatoires indiquées dans la règle.

Exemple : **Pierre** est en train de résoudre ses Actions. Il couche ses Nomades au fur et à mesure, en les laissant sur place. Lorsqu'il aura résolu toutes les actions des Lieux où se trouvent ses Nomades, **Jeanne** pourra commencer à résoudre ses Actions.



Iconographie

Lorsque vous devez récupérer une ressource, regardez si l'icône comporte une main turquoise. Si c'est le cas, cette ressource est à prendre dans la Réserve Générale.



En l'absence de main turquoise, la ressource est à prendre depuis une zone du plateau Village.



LES ACTIONS DU PLATEAU VILLAGE

1 Bûcheronner



Ce Lieu inclut une zone spéciale du plateau appelée **LA FORÊT**, symbolisée par des emplacements de ressources transparents.

Un Nomade placé sur ce Lieu est obligé de faire l'action à son tour. Prenez 1 point de Générosité dans la Réserve Générale, puis ajoutez 3 et 1 sur **LA FORÊT**, depuis la Réserve Générale. (Ajoutez ces ressources même s'il y en a d'autres déjà présentes. Empilez-les si besoin).

2 Récupérer du bois



Prenez jusqu'à 2 disponibles dans **LA FORÊT** et mettez-les dans votre Réserve Personnelle. Si **LA FORÊT** n'en contient pas assez, ne prenez que les disponibles. (Cette action **ne vous permet pas** de prendre des directement dans la Réserve Générale).

3 Ramasser des champignons ou du bois



Prenez 1 ou tous les disponibles dans **LA FORÊT**. Si aucun ou aucun n'est disponible dans **LA FORÊT**, vous ne prenez rien. (Cette action **ne vous permet pas** de prendre de ressource directement dans la Réserve Générale).

Note : cette action est un Emplacement Multiple.

4 Ériger son Totem



Prenez 1 de votre Réserve Personnelle et placez-le sur le Totem de votre plateau Clan.

5 Visitez l'Ancien de la Forêt



Choisissez entre :

- Recevoir 1 pris dans la Réserve Générale
- Placer 1 de votre Réserve Personnelle sur le Totem de votre plateau Clan.



6 Visiter l'Ancien de l'Artisanat



Choisissez entre :

- Prendre 1 carte Artisanat disponible à côté du plateau
- Prenez 1  ou 1  de votre Réserve Personnelle et placez-le sur une de vos cartes Artisanat non-terminée, en respectant la ressource demandée.

7 Fabriquer des Objets



Prenez 1  ou 1  de votre Réserve Personnelle et placez-le sur une de vos cartes Artisanat non-terminée, en respectant la ressource demandée.

8 Faire une offrande



Vous pouvez faire jusqu'à 3 offrandes (identiques ou différentes) parmi les 3 suivantes :

- Échangez 1 point de Générosité contre une ressource (, ,  ou ) ou échanger 1 ressource contre 1 point de Générosité.
- Donnez 1 point de Générosité pour récupérer 1 carte Artisanat, disponible à côté du plateau Village
- Donner 1 point de Générosité pour bénéficier d'une Liaison du plateau (cf. «Les Liaisons», page 13). Il n'est pas possible de copier la Liaison entre Visiter l'Ancien de l'Artisanat et Consulter le Neta-Tanka. **Attention, si vous faites plusieurs fois cette Offrande, vous ne pouvez pas bénéficier plusieurs fois de la même liaison.** Vous pouvez, en revanche, bénéficier d'une liaison qui a été utilisée normalement par n'importe quel joueur ce tour-ci.

9 Construire des Tentes



Prenez jusqu'à 3 ressources de type  et/ou  dans votre Réserve Personnelle et placez-les dans la section Tentes de votre plateau Clan.

10 Se Recueillir



Prenez un point de Générosité dans la Réserve Générale et mettez-le dans votre Réserve Personnelle.



11 Chasser



Ce Lieu inclut une zone spéciale du plateau appelée **LA ZONE DE CHASSE**, symbolisée par un emplacements de jeton Buffle transparent.

Un Nomade placé sur ce Lieu est obligé de faire l'action à son tour. Prenez 1 point de Générosité dans la Réserve Générale, puis retournez un des jetons Buffle sur sa face «chassé». Il est possible d'avoir 2 Buffles chassés en même temps.

12 Tanner



Ce lieu inclut la **ZONE DE TANNAGE**.

Cette action comporte une partie obligatoire à réaliser avant de faire l'action « normale ».

- **Action obligatoire :** Si un jeton Buffle chassé est disponible dans **LA ZONE DE CHASSE**, retournez ce jeton sur sa face «non-chassé», puis ajouter 3 et 3 dans la **ZONE DE TANNAGE**. (Si des ressources sont déjà disponibles à cet endroit, elles s'empilent). S'il n'y a pas de jeton Buffle sur la face « chassé », il ne se passe rien.

- **Action normale :** Prenez 2 disponibles dans la **ZONE DE TANNAGE**. Si elle n'en contient pas assez, ne prenez que les disponibles (cette action **ne vous permet pas** de prendre de directement dans la Réserve Générale).

13 Visiter l'Ancien de la Chasse



Choisissez entre :

- Recevoir 1 (pris dans la Réserve Générale)
- Placer 1 ou 1 de votre Réserve Personnelle dans la *section Tentes* de votre plateau Clan personnel.

14 Fumer la Viande



Vous devez remettre dans la Réserve Générale 1 depuis votre Réserve Personnelle pour prendre jusqu'à 2 disponibles dans la **ZONE DE TANNAGE**. Si la **ZONE DE TANNAGE** n'en contient pas assez, ne prenez que les disponibles. (Cette action **ne vous permet pas** de prendre de directement dans la Réserve Générale).



15 Nourrir son clan



Prenez 1 ou 1 de votre Réserve Personnelle et placez-le sur la section *Nourriture* de votre plateau Clan.

16 Visiter l'Ancien de la Nourriture



Choisissez entre :

- Recevoir 1 pris dans la Réserve Générale
- Placer 1 ou 1 , depuis votre Réserve Personnelle, dans la section *Nourriture* de votre plateau Clan.

17 Faire du commerce



La carte Commerce de ce Lieu change à chaque tour (le nombre de cartes Commerce sert également de compte-tour). **Vous ne pouvez faire qu'une seule des 2 actions proposées sur la carte.**

Zoom Carte Commerce

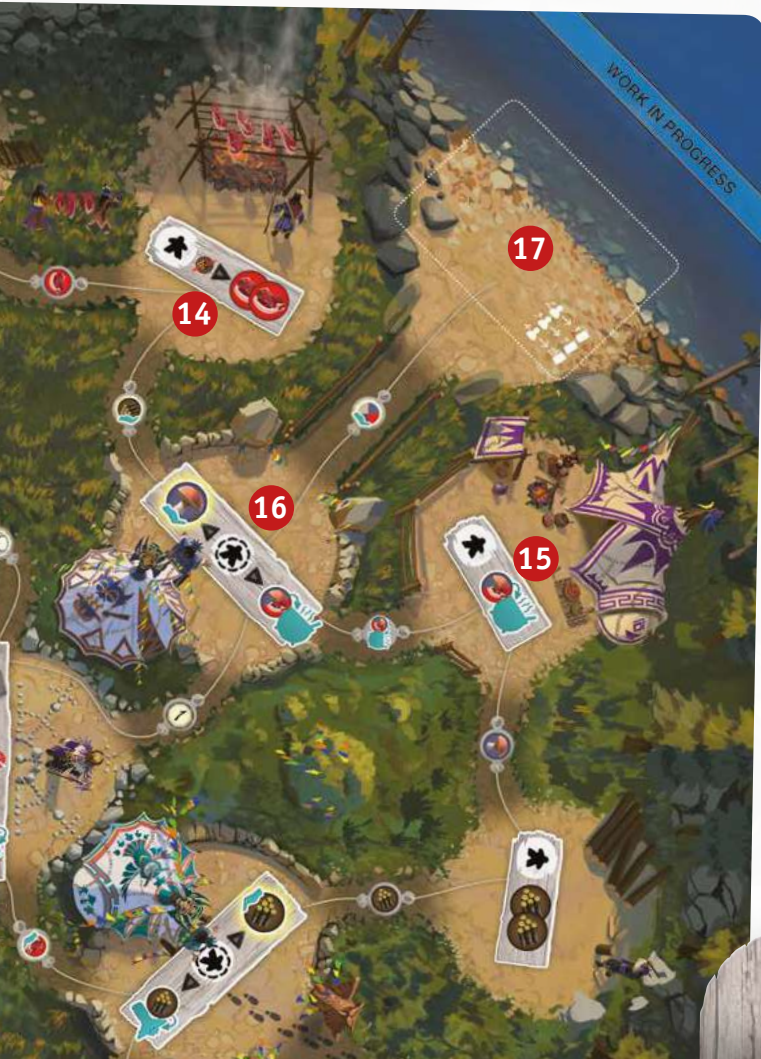


Emplacement(s) unique(s)

Ressources disponibles pour le tour.

Suivant la carte, il y a 3 types d'options possibles :

- Prendre **1 seule** des ressources proposées à gauche de la carte Commerce, depuis la Réserve Générale.
- (Si cela est proposé à droite de la carte Commerce) Prendre une carte Artisanat parmi les 5 cartes disponibles à côté du plateau Village.
- (Si cela est proposé à droite de la carte Commerce) Accueillir un visiteur : Dépensez 1 ou 2 depuis votre Réserve Personnelle. Cela vous permet de devenir le 1^{er} joueur au prochain tour. Cela vous permet également de récupérer Le Nomade Visiteur pour le prochain tour (cf. «Nomade Visiteur», page 13). **Cette option ne peut être choisie qu'une seule fois par tour maximum.**



Consulter le Neta-Tanka



Ce Lieu dispose d'un emplacement unique à 2 et 3 joueurs, et de 2 emplacements uniques à 4 joueurs. Dépensez 1 ou 2 depuis votre Réserve Personnelle et effectuez une seule des options suivantes :

- Placer 1 depuis votre Réserve Personnelle sur votre Totem
- Prendre une des 5 cartes Neta-Tanka disponibles à côté du plateau.

Zoom Carte Neta-Tanka

Vous pouvez jouer une de vos cartes Neta-Tanka, à n'importe quel moment pendant votre tour, que ce soit pour son effet de face ou de dos. Quand vous jouez une carte Neta-Tanka, elle est définitivement défaussée pour le reste de la partie.

• Face

Effet de la carte (cf. «Cartes Neta-Tanka», page 17).

• Dos

Vous pouvez défausser la carte pour prendre 1 point de Générosité depuis la Réserve Générale.



LES POUVOIRS SPÉCIAUX

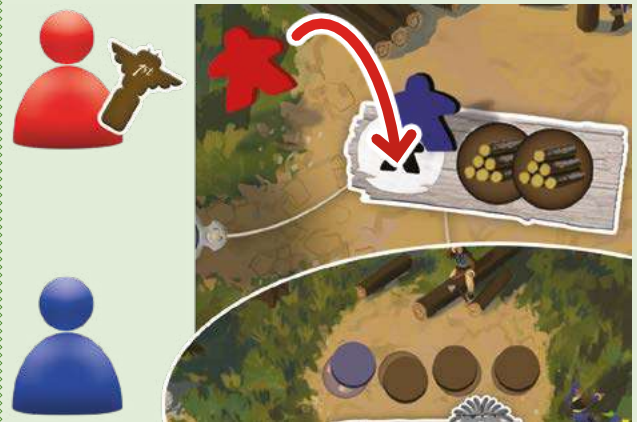
Pouvoir de Copie



Quand un joueur a débloqué le Pouvoir de Copie, il peut, lors de la Phase I : Placement des Nomades, poser un de ses Nomades sur un Lieu à emplacement unique déjà occupé par un Nomade **d'une autre couleur**. Il ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Rappel : Il ne peut jamais y avoir 2 Nomades de la même couleur sur un même Lieu.

Lors de la Phase II : Résolution des actions, les 2 joueurs ayant un Nomade sur un même Lieu bénéficient tous les deux de l'action de ce Lieu. Cependant, ils ne font l'action que lorsque c'est à eux de jouer. C'est donc l'ordre du tour qui prime, et non l'ordre dans lequel les Nomades ont été placés.



Exemple : Il y a 3 disponibles dans **LA FORÊT**. Durant la Phase I, après que **Pierre** a joué, **Céline** place son Nomade sur Récupérer du bois. Plus tard dans la même phase, **Pierre** vient copier cette action avec un de ses Nomades.

Selon l'ordre du tour, **Pierre** réalise ses actions avant **Céline** en Phase II. Il résout l'action de ce Lieu et prend 2 dans **LA FORÊT**. Après que Pierre a résolu toutes ses actions, c'est au tour de **Céline**. Elle résout l'action Récupérer du bois, mais comme il ne reste qu'un dans **LA FORÊT**, elle ne récupère que celui-ci.

Nomade Visiteur

Le Nomade Visiteur se récupère avec le Lieu « Faire du commerce ». Il vient s'ajouter à vos Nomades pour les Phases I et II de votre prochain tour.

Il ne peut être placé que sur un Emplacement où **un joueur** (vous ou un de vos adversaires) a déjà placé **un** Nomades (il vient donc « copier » un emplacement unique ou ouvert).

Il ne peut jamais visiter un Ancien.

Il ne crée aucune liaison avec vos Nomades (voir rubrique suivante).



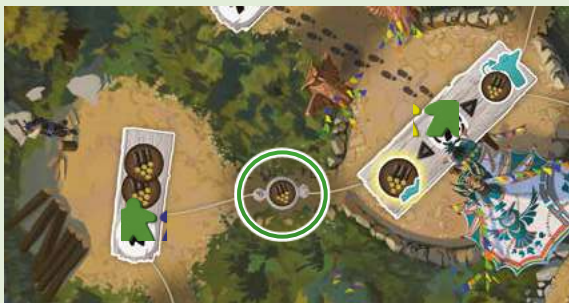
Description des différentes liaisons :

	Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.
	Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.
	Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.
	Prenez 1 point de Générosité de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.
	Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.
	Prenez 1 ressource (, , ou) de la Réserve Générale et placez-la dans votre Réserve Personnelle.

LES LIAISONS

Durant la Phase II : Résolutions des actions, vous pouvez bénéficier des bonus que vous apportent les Liaisons, en plus des actions des Lieux. Vous bénéficiez d'une liaison si vous possédez deux Nomades de la même couleur sur deux Lieux, de part et d'autre d'une liaison. Vous résolvez chaque Liaison dans l'ordre de votre choix, en même temps que vous résolvez vos actions de Lieux. Il n'est jamais obligatoire d'effectuer une Liaison.

Exemple : *Jeanne* a placé un de ses Nomades sur le Lieu Récupérer du bois et un de ses Nomades sur le Lieu Visiter l'Ancien de la Forêt. Lorsqu'elle jouera sa Phase II, elle pourra, à n'importe quel moment, bénéficier de la Liaison entre ces 2 Lieux : Récupérer un supplémentaire disponible dans la Forêt.



	Prenez 1 de la zone LA FORÊT
	Prenez 1 de la zone LA FORÊT
	Prenez 1 de la ZONE DE TANNAGE
	Prenez 1 de la ZONE DE TANNAGE
	Ajoutez 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle dans la <i>section Tentes</i> de votre plateau Clan.
	Ajoutez 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle dans la <i>section Nourriture</i> de votre plateau Clan.
	Ajoutez 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle sur une de vos cartes Artisanat

	Ajoutez 1 depuis votre Réserve Personnelle sur le Totem de votre plateau Clan.
	Supprimez 2 cartes d'Artisanat disponibles à côté du plateau Village et remplacez-les par 2 nouvelles.

Précision : la Liaison entre Visiter l'Ancien de l'Artisanat et Consulter le Neta-Tanka est particulière. Prenez 1 des jetons disponibles dans la pile (à choisir parmi ceux restant) et placez-le devant vous. Vous pourrez l'utiliser à n'importe quel moment de votre tour, plus tard dans la partie. Une fois utilisé, défaussez-le. N'importe qui peut consulter les jetons à n'importe quel moment, où qu'ils soient.

LES DONs

Pendant votre Phase II : Résolution des actions, à tout moment, mais une seule fois par tour, vous pouvez donner une de vos ressources personnelles à un autre joueur qui ne possède pas cette ressource. Vous prenez alors 1 point de Générosité de la Réserve Générale.

PHASE III : FIN DU TOUR

Quand le dernier joueur a réalisé toutes ses actions, réalisez les étapes suivantes :

- Si un joueur a récupéré le Nomade Visiteur ce tour-ci, il le place à côté de lui, et prend le jeton 1^{er} Joueur (cf. «Nomade Visiteur», page 13). Sinon, le Nomade Visiteur retourne à côté des cartes Commerce (s'il n'y était pas déjà) et le premier joueur actuel passe le jeton 1^{er} Joueur à son voisin de gauche.
- Si les jetons Buffle sont tous les deux sur leur face «chassé» dans la **ZONE DE CHASSE**, remettez-en un sur sa face «non-chassé».
- S'il y a plus de 3 dans la **ZONE DE TANNAGE**, enlevez le surplus.
- Défaussez la carte Commerce du dessus de la pile et révélez la suivante. Si c'était la dernière carte de la pile, c'est la fin de la partie.
- Tous les joueurs reprennent leurs Nomades, sauf ceux qui ont éventuellement visité les Anciens de la Chasse et de la Forêt.

Mission des Anciens : Chasse et Forêt

Les Nomades qui ont visité l'Ancien de la Chasse ou l'Ancien de la Forêt ne sont pas récupérés par leurs propriétaires à la fin du tour. À la place, ils sont automatiquement posés sur les Lieux «Chasser» et «Bûcheronner» (ils suivent les traces de pas).

Au prochain tour, ces joueurs auront moins de Nomades à placer que les autres joueurs durant la Phase I : Placement des Nomades.



FIN DE PARTIE

Quand la pioche de carte Commerce est épuisée, chaque joueur comptabilise ses points dans les différents domaines.

LES TENTES

Vous marquez des points pour la série de Tentes consécutives que vous avez complétées. Vous marquez uniquement les points de la Tente la plus avancée dans la série.

Exemple : *Jeanne* a réalisé 4 Tentes. Bien qu'elle ait commencé sa 5^{ème} Tente, cette dernière n'est pas achevée. De ce fait, elle marque 17 points pour ses Tentes.

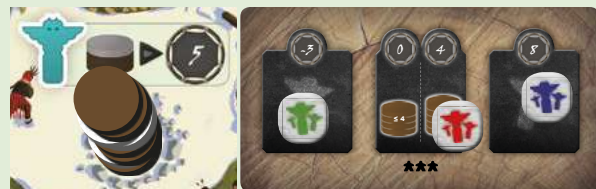


LE TOTEM

Vous marquez 5 points pour chaque occurrence (même si ce n'est pas dans l'ordre) de 2🐻 + 1🐻 dans votre Totem.

De plus, vous marquez les points de la case où se trouve votre jeton Totem sur le plateau Totem.

Exemple : *Pierre* a un totem qui comprend en tout 5🐻 et 3🐻, soit 2 occurrences de 2🐻 + 1🐻. Il marque donc $5 \times 2 = 10$ points. Il était également sur la case 4 points du plateau Totem, il remporte donc 4 points supplémentaires pour un total de 14 points de Totem.



NOURRIR SON CLAN

Vous marquez 2 points pour chaque 🍖 et 1 point pour chaque 🍷 que vous avez mis dans cette section au cours de la partie.

Exemple : *Céline* a 3🍖 et 2🍷, elle marque donc 8 points de nourriture.



L'ARTISANAT

Chaque carte Artisanat entièrement terminée dans cette section rapporte un nombre de points écrit sur la carte. De plus, pour chaque série de 3 types d'objets différents (Tambour, Arc et Vêtement) terminée, vous marquez 5 points bonus.

Exemple : *Jeanne* a complété 6 cartes : 3 Arcs, 2 Tambours et 1 Vêtement. Elle marque les points de ses cartes : $3+1+1+3+3+5=16$ points. Elle ajoute ensuite les points bonus pour sa seule série complète : 5 points. Elle marque donc en tout 21 points d'Artisanat.



LES OBJECTIFS

Si la condition de votre carte Objectif est validée en fin de partie (c'est à dire que vous en remplissez toutes les conditions), vous marquez 5 points. Sinon, il est toujours possible de le défausser pour récupérer 1 point de Générosité (n'importe quand dans la partie, ou en fin de partie).



LES POINTS DE GÉNÉROSITÉ

Additionnez tous les points de Générosité qu'il vous reste en fin de partie à votre score total.

Note : Les ressources qu'il vous restent ne rapportent aucun points supplémentaires.



Le vainqueur est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie. Il est déclaré nouveau Neta-Tanka et devra maintenant veiller sur l'avenir et le bien-être de toute la tribu.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de ressources restantes qui est déclaré vainqueur.

PARTIE A 2 JOUEURS

En plus de la mise en place normale du jeu, chaque joueur prend, en plus des 4 Nomades de sa couleur, les 4 Nomades d'une autre couleur non utilisée. Chaque joueur a donc 8 Nomades, répartis en 2 couleurs.

Une partie se déroule en 5 tours.

La Phase I : Placement des Nomades se déroule normalement à l'exception du fait que chaque joueur va placer 6 de ses 8 Nomades. Il placera donc soit 4 d'une couleur et 2 de l'autre, soit 3 de chaque couleur.

Note : le Pouvoir de Copie peut permettre d'envoyer un de ses Nomades d'une couleur, sur le même Lieu à emplacement unique qu'un de ses Nomades d'une autre couleur.

Note : Si des Nomades étaient déjà en jeu (par exemple à cause des Missions de l'Ancien de la Chasse ou de l'Ancien de la Forêt), ils sont compris dans les 6 à placer pour le joueur. Chaque joueur doit terminer le tour avec 2 Nomades devant lui.

Lors de la Phase II : Résolution des actions, le premier joueur va résoudre les actions de ses 6 Nomades, dans l'ordre de son choix. C'est ensuite à l'autre joueur de faire de même.

Enfin, les Liaisons ne se font qu'entre des Nomades de même couleur et non pas entre tous les Nomades d'un même joueur.



ANNEXES

CARTES NETA-TANKA



Prenez 1 depuis la Réserve Générale et placez-le dans la *section Nourriture* de votre plateau Clan.



Prenez 2 depuis la Réserve Générale et placez-le dans la *section Nourriture* de votre plateau Clan.



Prenez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, et placez-le dans la *section Tentes* de votre plateau Clan.



Prenez 1 depuis la Réserve Générale, et placez-le dans la *section Totem* de votre plateau Clan.



Prenez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, et placez-le sur une de vos cartes Artisanat non terminées, en respectant la ressource demandée.



Prenez 2 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.



Prenez 4 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.



Prenez 3 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.



Prenez 3 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.



Prenez 1 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.

CARTES OBJECTIF



À la fin de la partie, gagnez 5 points si vous avez fabriqué 2 cartes Artisanat de types différents (Tambour, Arc, Vêtement) et si votre Totem comporte au moins 4 et 2.



À la fin de la partie, gagnez 5 points si vous avez fabriqué 3 cartes Artisanat du même type (Tambour / Arc / Vêtement) et si votre section *Nourriture* contient au moins l'équivalent de 12 points.



À la fin de la partie, gagnez 5 points si vous avez fabriqué 2 cartes Artisanat de types différents (Tambour, Arc, Vêtement) et si votre section *Tentes* contient au moins 4 Tentes complétées.



À la fin de la partie, gagnez 5 points si votre Totem comporte au moins 5 étages, si votre section *Tentes* comporte au moins 3 Tentes complétées et si vous possédez au moins 5 points de Générosité en jeton.

- de 0 à 2 étages : il perd 3 points
- de 3 à 4 étages : il ne marque pas de points
- 5 étages ou plus : il marque 4 points.

Plateau 3 joueurs



Ce plateau contient 3 cases. La case centrale (0 point / 4 points) ne peut accueillir, comme toutes les autres cases, qu'un seul joueur qui a construit au moins 1 étage de Totem. En fin de partie, si un joueur se trouve sur cette case, il marque un nombre de points relatif à la hauteur de son Totem :

- 4 étages ou moins : il ne marque pas de point.
- 5 étages ou plus : il marque 4 points.

Plateau 4 joueurs



Ce plateau contient 4 cases. En fin de partie, chaque joueur marque le nombre de points indiqué sur la case sur laquelle il se trouve.

PLATEAUX TOTEM

Plateau 2 joueurs



Quand un joueur dépasse strictement la taille du Totem de son adversaire, il place son jeton Totem sur la case de droite (8 points). Le joueur qui vient de se faire dépasser remet son jeton sur la grande case (fusionnée) de gauche. En fin de partie, le joueur dont le jeton Totem se trouve sur la case de droite marque 8 points. Le joueur sur la case de gauche marque un nombre de points relatif à la hauteur de son Totem :