The background features a warm, orange-to-red gradient. At the top, there are several prehistoric animal heads, including a mammoth, a bison, a tiger, and a wolf, all rendered in a stylized, slightly translucent manner. Below these, the silhouettes of a tribe of people are visible against a darker, blue-toned background. The overall theme is prehistoric and tribal.

L'AUBE
DES TRIBUS

ÂGE DU BRONZE

RÈGLE DU JEU

**Breaking
Games**
AN ADMAGIC COMPANY



Âge du bronze propose deux modules séparés qui peuvent être joués ensemble ou séparément, ou avec d'autres modules.

Le module « Bêtes » ajoute de féroces créatures aux Événements, et crée une expérience plus interactive avec les animaux de l'Aube des Tribus.

Le module « Bronze » ajoute les technologies de l'Âge du bronze : le premier joueur à découvrir ces trois technologies remporte immédiatement la partie ! Cette nouvelle condition de victoire s'ajoute à celle du jeu de base.

CONTENU



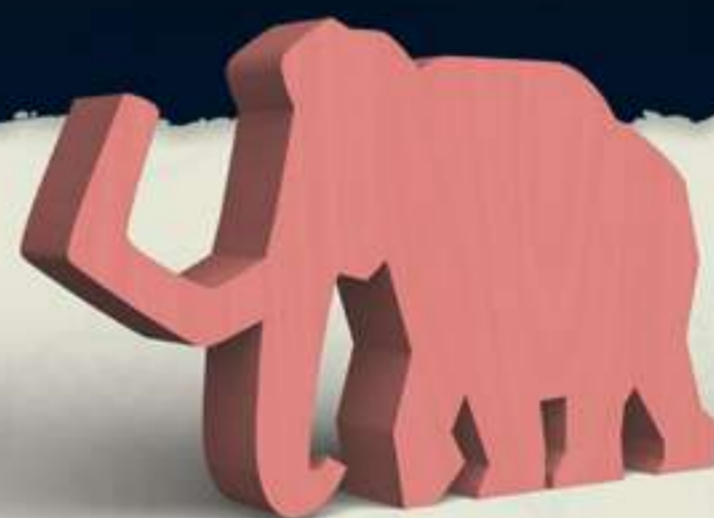
1 Tigre à dents de sabre



1 Aurochs



1 Ours des cavernes



1 Mammouth



12 tuiles Événement « Bêtes »



12 cartes Technologie « Bronze »



3 Aigles



1 Loup

BÊTES

MISE EN PLACE

Le module Bêtes propose un nouveau paquet de cartes Événement. Il peut être joué seul (pour une véritable expérience qui fera la part belle à la faune préhistorique) ou se combiner avec les Événements du jeu de base.

Avant de placer votre tribu, décidez si vous allez jouer avec l'Ours et/ou le Mammouth (en plus des autres animaux). Si vous n'utilisez pas ces animaux, remettez-les dans la boîte.

Mise en place OURS DES CAVERNES



Si vous jouez avec l'Ours, utilisez l'hexagone Grande Montagne à la place d'une Montagne standard.

Trouvez la carte Événement Ours des cavernes et placez-la face visible à droite de l'emplacement « Événements défaussés », puis mélangez le reste des cartes Événement.

Placez l'Ours sur la Grande Montagne.

Mise en place MAMMOUTH

Si vous jouez avec le Mammouth, le premier joueur doit le placer sur n'importe quel hexagone du bord de plateau. L'Événement Charge le fera intervenir par la suite.



NOUVEAUTÉ DU MODULE BÊTES : ANIMAUX ERRANTS

Les animaux errants occupent toujours une intersection entre trois hexagones. Ils sont liés à un type de terrain particulier et exercent un effet sur les trois hexagones qu'ils touchent.

BÊTES



Les animaux errants peuvent être déplacés grâce à l'action VOYAGER selon les règles suivantes :

- Ils utilisent votre action VOYAGER comme s'ils faisaient partie de votre tribu.
- Ils peuvent se déplacer de plus d'une case par tour (contrairement à un Membre de tribu).
- Ils doivent nécessairement se déplacer sur les intersections de trois hexagones (et non au bord du plateau).
- Ils peuvent traverser d'autres animaux errants, mais ne doivent pas terminer au même endroit.
- Les cartes Développement (comme le Chariot) n'affectent pas l'action VOYAGER d'un animal.

Exemple de 4 déplacements répartis entre l'animal (3) et le Membre de tribu (1) au cours d'une action VOYAGER.



ÉVÉNEMENTS

À CONTRE-COURANT

Dès qu'il y a une Nourriture, une Pierre et un Bois sur cet Événement, il est défaussé et ces ressources sont remises à la réserve.

AUROCHS

L'Aurochs est un animal errant (voir p. 3). Son effet s'ajoute à tout pouvoir tribal ou autre effet d'Événement obtenu (par ex. Village abandonné).

CHARGE

(uniquement si vous avez placé le Mammouth lors de la mise en place)

Remélangez la carte dans le paquet après la mise en place.

Après une charge, le joueur actif déplace le Mammouth sur un nouvel hexagone de bord de plateau.

CHASSE NOCTURNE

La récompense de Chasse nocturne ne concerne que les dés lancés, et non ceux tournés sur une face voulue (par ex. avec l'effet d'un Aigle).

BÊTES

CHASSÉ

Pour chaque action VOYAGER ou CROÎTRE qui ajouterait des Membres de tribu sur l'hexagone concerné, retirez 1 Membre de tribu du joueur actif de l'hexagone. Cet Événement n'affecte pas le Tigre lui-même lorsqu'il VOYAGE depuis cet hexagone. Tout joueur ayant des Membres de tribu sur l'hexagone concerné peut interrompre l'Événement en dépensant un dé d'action pour gagner 1 PV et une ressource de chaque.

COURSE AUX AIGLES

Tout aigle retiré par Conflit est collecté par le joueur actif. Un dé modifié par un aigle peut déclencher un Événement.

CROCODILES

Si les crocodiles éliminent le dernier occupant d'un village, ce village est détruit.

ESSAIM

Chaque joueur (dans le sens horaire, en partant du joueur actif) doit déplacer d'un hexagone tous ses Membres de tribu en dehors de la Forêt concernée, sans forcément aller au même endroit. Tout Conflit déclenché entre des joueurs non-actifs devra tout de même être résolu lors de l'étape Résolution des Conflits.

MEUTE DE LOUPS

Le loup est un animal errant (voir p.3). La réduction de la limite de population due à la meute s'ajoute aux autres effets (par ex. Sécheresse).

OURS DES CAVERNES

(uniquement si vous avez placé l'Ours lors de la mise en place)

Placez cette carte à droite de l'emplacement « Événements défaussés ». Elle ne prend pas de place dans la pile des Événements.

Dès qu'un village est construit sur son hexagone, l'Ours est retiré et l'Événement défaussé. Le constructeur du village récupère toutes les ressources de l'hexagone. L'hexagone produit une pierre supplémentaire lors des actions RÉCOLTE.

SENTIERS CACHÉS

Cette carte peut être acquise pour 3 ressources Nourriture. Si un double sort, son coût passe à 2, puis 1 ressource Nourriture (elle doit être défaussée ensuite). Le déplacement accordé peut être le premier ou le second du voyage si cet effet se combine avec la carte Cheval.

BRONZE

Le module Bronze propose une nouvelle condition de victoire :
Découvrez les trois technologies de l'Âge du Bronze pour gagner la partie !

MISE EN PLACE

Placez les cartes Technologie Commerce, Écriture et Métallurgie en trois piles séparées à proximité du plateau.

COMMENT JOUER

Lorsque vous construisez un village, récupérez une carte Technologie de votre choix et placez-la devant vous avec la première Tâche tournée vers le haut. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte de chaque Technologie.

Chaque carte indique les trois tâches qui doivent être entreprises pour découvrir cette technologie. Lors de l'étape 5 de votre tour, vous pouvez compléter autant de tâches que vous le souhaitez, sur n'importe quelle(s) technologie(s), à condition de les compléter dans l'ordre indiqué. Lorsque vous complétez une tâche, faites pivoter la carte d'un quart de tour dans le sens horaire pour afficher la tâche suivante.

Lorsque vous avez complété les trois tâches d'une technologie, retournez sa carte : vous pouvez maintenant utiliser le pouvoir indiqué. Le premier joueur à compléter intégralement trois cartes Technologie de l'Âge du Bronze remporte immédiatement la partie.



BRONZE

TECHNOLOGIES



ÉCRITURE : choisissez une carte Chef inutilisée et le pouvoir que vous souhaitez utiliser en plus de celui de toute autre carte Chef déjà en votre possession. Un même joueur peut avoir deux cartes Chef.



MÉTALLURGIE : au début de votre tour, pour chacun de vos villages, vous pouvez éliminer un Membre de tribu adverse de n'importe quel hexagone que vous occupez. Cela ne compte pas comme une résolution de Conflit (qui pourrait déclencher certains pouvoirs ou développements).



COMMERCE : vous pouvez dépenser une de vos ressources et la placer sur cette carte. Dorénavant, pour vous, ce type de ressource devient un joker qui peut remplacer n'importe quelle autre ressource. Il ne peut y avoir qu'une seule ressource joker à la fois, mais vous pouvez en changer le type en faisant la dépense appropriée. Une ressource joker le reste jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à être remplacée). celle-ci est alors défaussée.

SYMBOLES



3 Payez le montant indiqué à la réserve.



2 Retirez le nombre de Membres de tribu adverse indiqué depuis vos villages (comme vous le souhaitez).



1 Contrôlez les hexagones indiqués (Lac, Forêt, Montagne ou bord de plateau).



Piochez dans votre pile d'objectifs jusqu'à ce que vous trouviez une carte de développement bleue, ou choisissez-en une parmi vos objectifs en cours, puis placez-la gratuitement parmi vos objectifs atteints (sans marquer les points qui lui sont attribués). Si vous avez pioché une carte de votre pile, remélangez cette dernière ensuite.

BRONZE

NOUVELLE ACTION GUIDER DE L'ÂGE DU BRONZE

L'Âge du bronze propose une façon alternative de jouer l'action GUIDER. Les joueurs peuvent faire cette action comme d'habitude ou bien utiliser GUIDER pour chercher X cartes dans leur pile d'objectifs (X = puissance de l'action) et les mettre de côté avant de remélanger leur pile et placer les cartes mises de côté au sommet.

EXEMPLES DE JEU AVEC LE MODULE BRONZE

Tina a terminé la technologie Commerce et quasiment terminé la Métallurgie, mais n'a pas commencé l'Écriture.



Guider à l'Âge du bronze : Tina veut compléter la première tâche de l'Écriture à la fin de son tour. Elle sait que la récompense de cette tâche peut lui donner une carte Développement peu intéressante comme Mysticisme (qui ne s'intègre pas bien dans sa stratégie). Elle décide donc de faire une faible action Guider (1 seule carte, car elle a obtenu 2 Lunes) pour aller chercher Poterie dans sa pile d'objectifs, et la placer au sommet de celle-ci.

Gagner la partie : il ne reste que 4 tâches à Tina pour gagner la partie (1 en Métallurgie et 3 en Écriture) ; elle peut essayer de les compléter dès la fin de son tour. Toutefois, elle peut très bien choisir d'utiliser son tour (et le pouvoir de sa technologie Commerce) pour atteindre 15 points et remporter la partie à l'ancienne !

AUTEUR : Brad Brooks
DÉVELOPPEMENT : Peter Vaughan
PRODUCTION : Shari Spiro
ILLUSTRATIONS : Sergio Chaves
CONCEPTION GRAPHIQUE :
Marshall Gill, Wes Straub, Christian Strain
SCULPTURE BOIS : Christian Strain
PROTOTYPE : Print and Play
TRADUCTION FRANÇAISE :
Antoine Prono (Transludis)

www.riseoftribes.com
www.breakinggames.com



© Breaking Games.
Tous droits réservés.
Breaking Games LLC - 125
Main Street, Netcong, NJ,
USA 07857

Adaptation et
distribution françaises :



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. 08-2020