



ENDLESS WINTER

PALÉOAMÉRICAINS



APERÇU DU JEU

Le jeu Endless Winter : Paléoaméricains prend place en Amérique du Nord, environ 10 000 ans avant Jésus-Christ. Les joueurs mènent leurs tribus sur plusieurs générations et les font passer de simples groupes de chasseurs-cueilleurs à des sociétés tribales prospères. Au cours de la partie, les tribus peuvent migrer et coloniser de nouvelles terres, instaurer des traditions culturelles, chasser la mégafaune et construire des mégalithes éternels.



GRAND ŒIL

Il voit tout :
la vie, la mort,
le ciel, la terre et les esprits.
Il connaît de nombreux guides
et en est lui-même un pour son peuple.

BÂTON DU TONNERRE

Les pieds sur terre,
ancrés dans la sagesse,
elle mène sa tribu
d'une force douce et grondante.
Sa confiance est une force en soi,
qui irradie la puissance du feu qui l'habite.



ÂME DE PIERRE

Elle perçoit l'âme des pierres,
elle voit ce qui s'y cache
et ce qui est prêt à en naître.
Sage et sûre d'elle,
une mère pour son peuple et leurs outils.

BROYEUR DE DÉFENSES

Maître de la lance et de la hache.
Sa chair meurtrie est aussi dure que la pierre,
ses mains sont puissantes, ses yeux sont froids.
Aucune créature ne peut effrayer son peuple.



LOUP DE FEU

Lui qui atteint des sommets inconnus,
qui court avec ses frères les loups.
Aucun chemin ne lui échappe,
aucun périple n'est insurmontable
pour son robuste groupe.

MATÉRIEL



1 PLATEAU PRINCIPAL



4 PLATEAUX JOUEUR



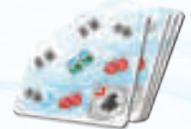
1 PLATEAU ANIMAL



1 PLATEAU IDOLE



25 TUILES TERRAIN



4 TUILES MÉGALITHES



20 PIERRES SACRÉES
(10 par Ère)



5 CARTES CHEF
(illustrant les différents Chefs)



36 CARTES DE DÉPART
(9 par joueur, identifiables par le symbole d'un animal en couleurs à gauche du nom de la carte)



75 CARTES TRIBU
(5 types différents de 15 cartes chacun, identifiables par les symboles Visage en haut à droite)



40 CARTES CULTURE
(20 par Ère, identifiables par le symbole Peau d'animal en haut à gauche)



1 CARTE DISSIMULATION DE CULTURE



4 CARTES DISSIMULATION DE CIMETIÈRE



60 CARTES ANIMAL



5 CARTES DE MISE EN PLACE



4 AIDES DE JEU



5 FIGURINES CHEF



12 VILLAGES
(3 par joueur)



8 FIGURINES TRIBU
(2 par joueur)



40 MÉGALITHES
(8 neutres + 8 par joueur)



20 CAMPS
(5 par joueur)



4 SOCLES POUR FIGURINE CHEF



4 MARQUEURS DE TRIBU



8 MARQUEURS D'IDOLE
(2 par joueur)



4 MARQUEURS DE SCORE



8 MARQUEURS DE RESSOURCES



1 MARQUEUR DE MANCHE



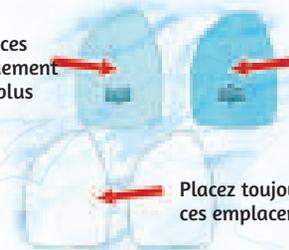
10 JETONS GLACIER & 5 JETONS REPOS
(à utiliser avec les modules du jeu)

MISE EN PLACE

Voici les étapes de Mise en place pour le jeu de base.
Une fois que vous êtes familier du jeu, vous pouvez essayer une variante ou les deux, expliquées page 16.

- 1 Placez le plateau Principal, le plateau Animal et le plateau Idole au centre de la table. Laissez assez de place sous le plateau Principal pour pouvoir y placer 3 rangées de cartes.
- 2 Placez le marqueur de Manche tout à gauche de la piste de Manches.
- 3 Séparez les tuiles Pierres Sacrées de l'Ère I et de l'Ère II. Mélangez chaque paquet séparément et face cachée. Puis, placez une tuile au hasard, face visible, sur chaque emplacement de la réserve de Pierres Sacrées correspondant au nombre de joueurs. Placez les tuiles de l'Ère I dans la section de gauche et celles de l'Ère II dans la section de droite. Dans une partie à 2 joueurs, il vous en faut 8 tuiles en tout ; dans une partie à 3 joueurs, il vous en faut 12 en tout ; et dans une partie à 4, il vous en faut 14. Rangez les tuiles inutilisées, s'il y a lieu, dans la boîte.

Placez des tuiles sur ces emplacements uniquement si vous jouez à 3 ou plus



Placez des tuiles sur ces emplacements uniquement si vous jouez à 4

Placez toujours des tuiles sur ces emplacements

- 4 Séparez les cartes Tribu en 5 paquets différents, selon leur type. Chaque paquet Tribu doit être composé de 15 cartes Tribu identiques. Placez chacun des paquets face visible sous le symbole qui lui correspond du plateau Principal.
- 5 Séparez les cartes Culture en 2 paquets, selon leur numéro d'Ère. Mélangez chaque paquet séparément et placez-les face cachée sous les cartes Tribu. Placez la carte Dissimulation de Culture sur le paquet de cartes Culture de l'Ère II.
- 6 Placez les 8 premières cartes du paquet de cartes Culture de l'Ère I, face visible, à droite des deux paquets de cartes Culture, en deux rangées de 4. Cela forme la vitrine des Cultures.
- 7 Chaque joueur prend 1 plateau Joueur, 2 marqueurs de Ressources, 2 Mégalithes neutres (gris), 1 carte Chef au hasard et tous les éléments de sa couleur (y compris ses 9 cartes de Départ). Placez votre plateau Joueur devant vous, en laissant de la place autour pour les différentes zones dans lesquelles les cartes seront placées durant la partie. Placez les autres éléments comme indiqué ci-contre :



- A** 1 marqueur de Ressources sur la première case de la piste de Nourriture.
- B** 1 marqueur de Ressources sur la première case de la piste d'Outils.
- C** 5 Camps sur les cases tout à droite de la piste de Nourriture.
- D** 3 Villages sur leurs emplacements de réserve.
- E** 2 Mégalithes neutres, l'un sur l'autre, sur la première case de la réserve de Mégalithes.

- F** 8 Mégalithes (de votre couleur), empilés par deux, sur les cases restantes de la réserve de Mégalithes.
- G** 1 figurine Chef (qui correspond à votre carte Chef) et 2 figurines Tribu à droite de votre plateau Joueur. Mettez le socle Chef de votre couleur sous votre figurine Chef.
- H** 1 carte Chef, à côté de votre plateau Joueur, retournée sur l'une ou l'autre face. Chaque joueur choisit avec quelle face de sa carte il souhaite jouer pendant la partie.
- I** 1 carte Dissimulation de Cimetière, placée dans la zone Cimetière.



- 8** Mélangez les cartes de Mise en place et donnez-en une au hasard à chaque joueur qui :
 - A** Gagne ensuite les avantages indiqués sur la carte de Mise en place (voir ci-dessous), puis la range dans la boîte.
 - B** Prend, dans ses cartes de Départ, la carte Tribu obtenue en tant qu'avantage de départ, 1 Courageux et 1 Femme de la Tribu, et les met de côté. Il mélange ensuite les cartes restantes et les place face cachée pour former une pioche à gauche de son plateau Joueur.
 - C** Met les 3 cartes, qu'il a laissées de côté, dans sa main et prend 2 cartes de sa pioche pour avoir au total 5 cartes en main.
- D** **Note :** Vous ne devez pas montrer les cartes de votre main aux autres joueurs.



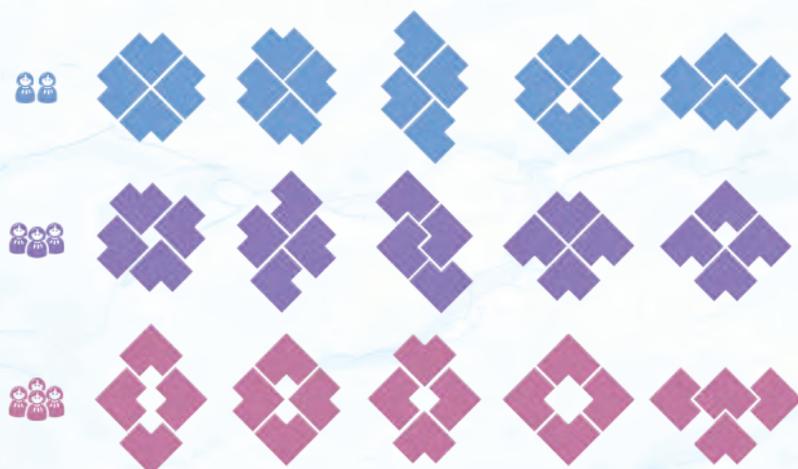
Votre carte de Mise en place indique vos avantages de départ.

- A** Ajustez vos marqueurs de Ressources comme illustré ci-contre pour indiquer votre Nourriture et vos Outils de départ.
- B** Ajoutez la carte Tribu indiquée par la carte de Mise en place à vos cartes de Départ.
- C** Prenez la ou les carte(s) Animal indiquée(s) et placez-la ou les, face visible, dans votre zone Animal.
- D** Si ce symbole est présent sur la carte, placez le premier Camp de votre plateau Joueur, en commençant par la gauche, sur la tuile Terrain de base après que le plateau Terrain a été mis en place. 

- 9** Placez tous les marqueurs de Score, du côté qui n'indique pas « +100 », sur la case « 0/100 » de la piste de Score.
- 10** Placez les 2 marqueurs d'Idole de chaque joueur sur le plateau Idole, au bas de chacune des deux pistes.
- 11** Mélangez les cartes Animal et formez une pioche Animal avec, face cachée, que vous placez sur l'emplacement prévu pour du plateau Animal.
- 12** Prenez autant de cartes Animal de la pioche Animal qu'il y a de joueurs +1 et placez-les face visible sur le plateau Animal (par exemple, 4 cartes Animal dans une partie à 3 joueurs). Cela forme la zone de Chasse.
- 13** Prenez autant d'Aides de jeu qu'il y a de joueurs. Faites attention au numéro des cartes : dans une partie à 2 joueurs, prenez les cartes 1 et 2 ; dans une partie à 3, les 1, 2 et 3 ; et ainsi de suite. Mélangez ces cartes et donnez-en une à chaque joueur.
- 14** Placez les marqueurs de Tribu sur la piste de l'Ordre des Tours. Le joueur ayant l'Aide de jeu numéro 1 place son marqueur en haut de la piste, le joueur ayant l'Aide de jeu numéro 2 place le sien juste en dessous et ainsi de suite.
- 15** **Les joueurs gagnent les avantages suivant selon l'Ordre des Tours :**
 - 1^{er} joueur : (rien)
 - 2^e joueur : 1 Nourriture 
 - 3^e joueur : 1 Outil 
 - 4^e joueur : 1 Outil et 1 Nourriture  

16 MISE EN PLACE DU PLATEAU MÉGALITHE

Pour mettre en place le plateau Mégalithe, mélangez les 4 tuiles Mégalithe puis placez-les en respectant l'une des configurations de Mise en place proposées ci-dessous. Nous vous conseillons de choisir une configuration adaptée au nombre de joueurs.



17 MISE EN PLACE DU PLATEAU TERRAIN

1. Placez la tuile Terrain de base où vous voulez.
2. Prenez 1 tuile de chacun des six types de tuiles Terrain (sans compter le Glacier).
3. À ces 6 tuiles, ajoutez un nombre de tuiles Glacier adapté au nombre de joueurs. Pour ce faire, consultez le tableau ci-dessous. Rangez les tuiles Glacier restantes dans la boîte, s'il y a lieu.
4. Mélangez les tuiles Terrain restantes face cachée et ajoutez-en, au hasard, autant que nécessaire pour atteindre un total de 18 tuiles.
5. Rangez les tuiles restantes dans la boîte, s'il y a lieu.
6. Mélangez les 18 tuiles choisies et placez-les au hasard autour de la tuile Terrain de base, face visible, en suivant le modèle ci-contre.
7. Placez le premier Camp de chacun des plateaux Joueur sur la tuile Terrain de base.



Exemple de mise en place du plateau Terrain pour une partie à 3 joueurs

Tuiles & Hexagones

Dans les règles, le terme « hexagone » est utilisé pour se référer aux tuiles Terrain.

JOUEURS	TUILES FIXES	TUILES TERRAIN GLACIER	TUILES TERRAIN À AJOUTER
2-3	6	6	6
4	6	3	9

COMMENT JOUER

APERÇU DU JEU

Une partie se joue en 4 manches, chacune représentant une génération. Chaque manche est divisée en 3 phases :

- 1 Phase d'Actions :** Dans l'Ordre des Tours, les joueurs prennent leurs tours de jeu jusqu'à ce que tous aient joué 3 fois.
- 2 Phase d'Éclipse :** L'Ordre des Tours est ajusté puis, les joueurs peuvent effectuer des Actions Éclipse.
- 3 Phase de Préparation :** Préparez la prochaine manche.

Après la quatrième phase d'Éclipse, vous pouvez passer au Décompte des points. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

RÈGLES D'OR PIOCHE VIDE

À n'importe quel moment de la partie, s'il vous faut prendre une carte de votre pioche mais qu'il n'y en a plus, mélangez votre défausse et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche. Vous pouvez de nouveau piocher des cartes.

Par exemple : S'il vous faut piocher 5 cartes mais qu'il n'y en a plus que 2 dans votre pioche, piochez ces 2 cartes, puis mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche et prenez les 3 cartes qu'il vous reste à piocher.

AVANTAGES INFÉRIEURS



Pendant les phases d'Actions et d'Éclipse, chaque fois que vous gagnez un certain avantage, vous pouvez choisir de prendre un avantage inférieur à la place.

La hiérarchie des avantages est la suivante :
Placez 1 Mégalithe > Piochez 1 carte > Gagnez 1 Idole > Gagnez 1 Outil > Gagnez 1 Nourriture

Par exemple : Si vous êtes sur le point de gagner 1 Idole, vous pouvez choisir de gagner 1 Outil ou 1 Nourriture à la place.

Important : Vous ne pouvez pas échanger un avantage contre un autre à n'importe quel moment. Vous devez être sur le point d'en gagner un, puis choisir directement de ne pas le prendre afin de gagner un avantage inférieur à la place.

Conseil : C'est une bonne option lorsque vous ne pouvez plus gagner un certain avantage ou lorsque vous avez besoin d'un avantage précis pour pouvoir effectuer une Action plus tard, au cours de la partie.

LIMITE DE LA PISTE DE NOURRITURE

La quantité de Nourriture que vous pouvez accumuler sur votre plateau Joueur est limitée. Lorsque vous enlevez un Camp de votre plateau Joueur, cette limite est repoussée. Toute Nourriture gagnée, mais que vous ne pouvez pas placer, est perdue.



Par exemple : Si vous avez enlevé 1 Camp de votre plateau Joueur, votre limite de Nourriture est de 6.

MARQUER DES POINTS

Dans ce jeu, deux symboles indiquent la manière dont vous marquez des points :

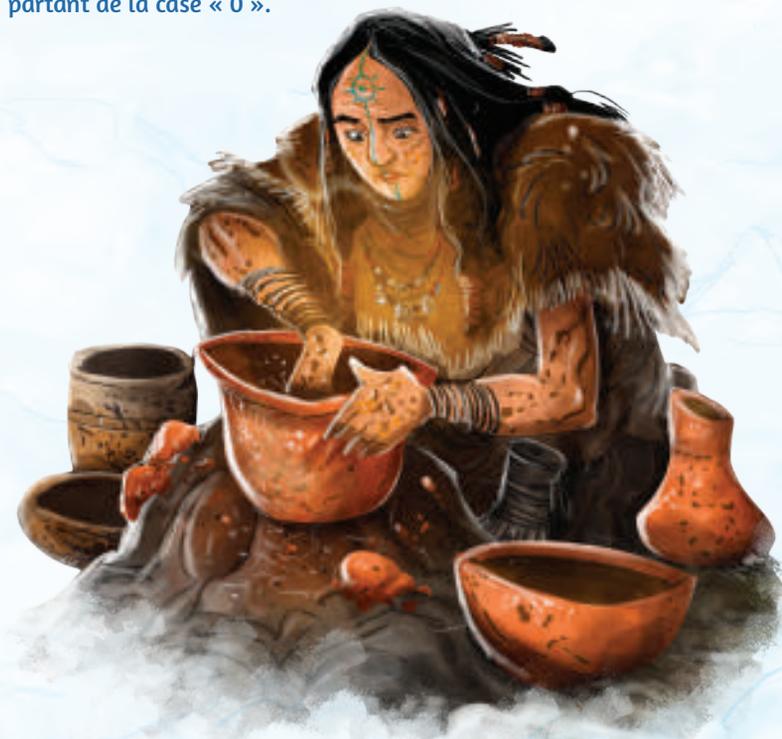


Avec ce symbole, vous gagnez **immédiatement** le nombre de points indiqué. Avancez votre marqueur sur la piste de Score en conséquence.



Avec ce symbole, vous marquerez le nombre de points indiqué à la fin de la partie.

Si votre marqueur dépasse la fin de la piste de Score, retournez-le sur le côté « +100 » puis, continuez à marquer vos points en partant de la case « 0 ».



PHASE D'ACTIONS

En commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue son tour de jeu en suivant les étapes indiquées ci-dessous. Poursuivez dans l'Ordre des Tours, en vous référant à la piste de l'Ordre des Tours, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué 3 tours chacun.

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Jouez des cartes Culture
- 2 Placez 1 figurine et effectuez des Actions
- 3 Défaussez les cartes jouées
- 4 Préparez la pioche Éclipse (uniquement lors de votre troisième tour)

1 JOUEZ DES CARTES CULTURE

Lors de cette étape, vous pouvez jouer autant de cartes Culture que vous voulez, face visible, au-dessus de votre plateau Joueur. Après la première carte jouée, chaque fois que vous jouez une carte Culture supplémentaire, vous devez défausser 1 carte de votre main. Après avoir joué une carte Culture, effectuez immédiatement, une fois, l'Action ou les Actions indiquée(s).

Il n'est pas obligatoire de jouer des cartes Culture. Vous pouvez donc ignorer cette étape. Toute carte jouée reste au-dessus de votre plateau Joueur jusqu'à l'étape 3 de votre tour de jeu.

Note : Toutes les compétences des cartes sont expliquées page 17.

Carte Culture de l'Ère I



Carte Culture de l'Ère II



2 PLACEZ UNE FIGURINE ET EFFECTUEZ DES ACTIONS

Vous devez placer 1 de vos figurines Chef ou Tribu disponibles sur :

- La section du Haut d'une colonne Action sur le **plateau Principal** OU
- L'Action de Repos sur votre **plateau Joueur**.

Note : Lorsque vous placez votre figurine Chef, vous pouvez utiliser la compétence de votre carte Chef (si possible, une fois, à n'importe quel moment lors de votre tour). Vous trouverez une description de ces compétences page 17.

PLATEAU PRINCIPAL

Chaque colonne Action est divisée en 3 sections : Haut, Milieu et Bas.

HAUT : Lorsque vous placez votre première figurine sur une colonne Action, placez-la à gauche de la section du Haut. Vous pouvez ensuite effectuer toutes les Actions indiquées dans la section du Haut. Chacune de ces Actions peut être effectuée plusieurs fois et dans l'ordre que vous souhaitez, comme l'indique le symbole ∞. Après avoir effectué ces Actions ou n'en avoir effectué aucune, déplacez votre figurine sur la section du Milieu.

MILIEU : Vous pouvez effectuer les Actions indiquées une fois seulement. Puis, déplacez votre figurine sur la section du Bas.

BAS : Si vous êtes le premier joueur à déplacer votre figurine sur la section du Bas lors de cette manche, vous pouvez placer votre figurine sur le symbole Action de la section du Bas et gagner les avantages indiqués. Si le symbole Action est déjà occupé par une autre figurine, n'effectuez pas l'Action et placez votre figurine sur l'emplacement qui se trouve en-dessous.

La présence d'une figurine sur une colonne Action n'empêche pas un autre joueur (ou le même joueur) de la réutiliser. Cependant, la section du Bas de chacune des colonnes Action ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche (par le premier joueur à avoir placé une figurine sur la colonne en question).



De nombreuses Actions coûtent une certaine quantité de Travail. Les joueurs génèrent des points Travail en jouant des cartes Tribu de leur main ou en dépensant de la Nourriture.



JOUER DES CARTES TRIBU

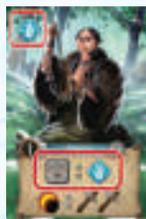
Lors de l'étape 2 de votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Tribu de votre main que vous le souhaitez, dans la zone qui se trouve au-dessus de votre plateau Joueur. Chaque carte jouée ainsi génère autant de points Travail qu'indiqué en haut à gauche de la carte. Certaines cartes génèrent 1/2 point Travail. Deux 1/2 points Travail s'additionnent pour générer 1 Travail.

La plupart des cartes Tribu possèdent également des compétences, indiquées au bas de la carte.

- Certaines compétences génèrent du Travail supplémentaire si vous les jouez lorsque vous placez une figurine sur une colonne Action en particulier.
- D'autres peuvent être utilisées une fois, à n'importe quel moment lors de votre tour (avant que la carte ne soit défaussée à l'étape 3).
- Les compétences Éclipse (indiquées par le symbole Éclipse ☀️) ne sont pas résolues si la carte est jouée lors de l'étape 2. Elles s'appliquent uniquement lorsque la carte est jouée lors de l'étape 4 (Préparez la pioche Éclipse).

Note : Vous trouverez des explications concernant les compétences des cartes page 17.

Par exemple : L'Artisan génère 1 Travail de lui-même et 1 Travail supplémentaire si vous effectuez une Action Développer. La compétence Éclipse ne peut être utilisée si vous avez joué cette carte lors de l'étape 2.



Par exemple : La Femme de la Tribu génère 1 1/2 Travail à utiliser lors de n'importe quelle Action. Sa compétence (convertir 1 Nourriture en 1 Outil) peut être utilisée une fois à tout moment lors de votre tour. La compétence Éclipse ne peut être utilisée si vous avez joué cette carte lors de l'étape 2.

Par exemple : Le Courageux génère 1 1/2 Travail à utiliser lors de n'importe quelle Action. Sa compétence génère 1 Travail supplémentaire lorsque vous effectuez une Action. La compétence Éclipse ne peut être utilisée lorsque cette carte est jouée à l'étape 2.



DÉPENSER DE LA NOURRITURE

Vous pouvez dépenser de la Nourriture pour générer du Travail supplémentaire, comme indiqué sur votre piste de Nourriture. Vous pouvez dépenser autant de Nourriture que vous souhaitez en déplaçant votre marqueur du même nombre de cases vers la gauche sur votre piste de Nourriture. Chaque fois que votre marqueur passe par un symbole Travail, gagnez 1 Travail supplémentaire.



Exemple de calcul de Travail : Le joueur vert effectue l'Action Chasser. Il utilise une carte Chasseur (1 point Travail + 1 point Travail supplémentaire grâce à sa compétence). Il dépense également 3 Nourritures (2 points Travail) et 2 Outils. Cela génère un total de 4 points Travail et 2 Outils, qu'il dépense ensuite pour les deux Actions Chasser disponibles. Vous trouverez une description détaillée des colonnes Action pages 12-13.



PLATEAU JOUEUR

Placez 1 figurine sur l'emplacement Action de Repos de votre plateau Joueur. Cette Action a deux effets immédiats : vous pouvez prendre 1 carte de votre pioche et Incliner 1 Animal (voir page 16).



De plus, chaque figurine sur votre emplacement Action de Repos vous fera gagner 1 1/2 points Travail lors de la prochaine phase d'Éclipse (voir page 10). Vous pouvez placez plus d'1 figurine sur votre emplacement Action de Repos lors d'une manche (une fois par tour).

Note : Lorsque vous placez une figurine sur votre emplacement Action de Repos, vous ne pouvez pas jouer de carte Tribu de votre main. Cependant, vous pouvez utiliser les compétences de votre carte Chef si vous placez votre figurine Chef (à moins que la compétence ne puisse uniquement être déclenchée par une colonne Action spécifique).

3 DÉFAUSSEZ LES CARTES JOUÉES

Placez toutes les cartes qui se trouvent au-dessus de votre plateau Joueur (celles que vous avez jouées lors de ce tour), sur votre défausse, face visible. Ne piochez pas de nouvelles cartes pour les ajouter à votre main pour l'instant.



4 PRÉPAREZ LA PIOCHE ÉCLIPSE

Si vous en êtes à votre troisième tour de la manche (vous venez de placer votre troisième figurine), vous pouvez placer autant de cartes Culture et/ou Tribu de votre main que vous souhaitez sur votre pioche Éclipse, face cachée, au-dessus de votre plateau Joueur. Les cartes que vous ne placez pas sur votre pioche Éclipse restent dans votre main pour la prochaine manche.

Lorsque votre tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué 3 tours.

PHASE D'ÉCLIPSE



Pendant l'âge de pierre, les phénomènes astronomiques comme les Éclipses punctuaient le temps. Ces événements stellaires étaient interprétés comme des signes profondément significatifs. Ils engendraient de nombreux changements et troubles parmi les tribus. Les nouvelles générations éclipsaient les anciennes et préparaient ainsi le terrain pour les nouveaux défis à venir.

Au début de la phase d'Éclipse, déplacez le marqueur de Manche sur la prochaine case Éclipse de la piste de Manches. Puis, effectuez les étapes suivantes :

1 Les joueurs révèlent tous en même temps leur pioche Éclipse et comparent leur total de points Travail en ajoutant ce qui suit :

- Les symboles Travail sur les cartes révélées.
- ½ Travail par figurine sur leur emplacement Action de Repos.

Note : Les cartes Culture révélées **n'ajoutent pas** de point Travail et retournent dans la main du joueur après avoir été révélées. Jouer des cartes Culture et les placer dans votre pioche Éclipse vous permet de bluffer.

Important : Vous **ne pouvez pas** dépenser de Nourriture pour obtenir du Travail supplémentaire lors de la phase d'Éclipse.

2 Le joueur qui a le plus de points Travail déplace son marqueur de Tribu tout en haut de la piste de l'Ordre des Tours. Le deuxième joueur à avoir le plus de points Travail déplace son marqueur de Tribu juste en-dessous et ainsi de suite. Les égalités sont départagées en faveur du joueur ayant joué en dernier lors de la manche en cours (même pour les joueurs n'ayant aucun point Travail).

3 En respectant le nouvel Ordre des Tours, chaque joueur effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous. Si une étape présente plusieurs effets, ces derniers peuvent être résolus dans l'ordre que vous souhaitez et ne sont en aucun cas obligatoires.



A. Piste de l'Ordre des Tours : Gagnez l'avantage indiqué à côté de votre marqueur de Tribu (ou un avantage inférieur).



B. Pioche Éclipse : Effectuez les compétences Éclipse indiquées sur chacune des cartes Tribu de votre pioche Éclipse, l'une après l'autre.

C. Tuiles Terrain : Gagnez les avantages de chacun des hexagones sur lesquels vous avez le plus d'Influence (ou êtes à égalité pour celui qui en a le plus), une tuile après l'autre. Vous trouverez une liste de ces avantages page 20.



Chaque Camp donne 1 Influence à l'hexagone sur lequel il se trouve. Chaque Village donne 2 Influences à chacun des 3 hexagones sur lesquels il se trouve.

D. Plateau Joueur : Gagnez tous les avantages phase d'Éclipse indiqués sur votre plateau Joueur (voir ci-dessous).

Une fois que le dernier joueur, dans l'Ordre des Tours, a effectué ses Actions Éclipse, les joueurs placent les cartes de leur pioche Éclipse dans leur défausse. Puis, vous pouvez passer à la phase de Préparation.

AVANTAGES DU PLATEAU JOUEUR

Au fur et à mesure que vous enlevez des Mégalithes et Villages de votre plateau Joueur, des avantages supplémentaires sont révélés. Vous pourrez les gagner lors des prochaines phases d'Éclipse.

1 Piochez 1 carte par Village enlevé.

2 Gagnez ce qui est indiqué sur chacune des cases vides de la réserve de Mégalithes (1 Outil pour la première case, 1 Idole pour la troisième et cinquième case).

3 De plus, gagnez les points indiqués sur chacune des tuiles Pierre Sacrée que vous possédez (voir page 18).



Par exemple : Lors de la phase d'Éclipse, le joueur qui a le jeton Loup gagne 3 points Travail (1 ½ pour sa carte Courageux et 1 ½ pour la figurine qui se trouve sur son emplacement Action de Repos). Le joueur qui a le jeton Bison gagne 1 ½ points Travail pour sa carte Shaman. Le joueur qui a le jeton Lion gagne également 1 ½ points Travail (pour la figurine qui se trouve sur son emplacement Action de Repos). Le Loup jouera en premier étant donné qu'il a le plus de points Travail. Le Bison et le Lion sont à égalité à la seconde place, mais étant donné que l'égalité favorise toujours le joueur qui a joué en dernier lors de la manche en cours, le Bison prend la deuxième place et le Lion la troisième.

MANCHE 1



JOUEUR LOUP



3 

JOUEUR BISON



1 ½ 

JOUEUR LION



1 ½ 

MANCHE 2



PHASE DE PRÉPARATION

Si vous en êtes à la dernière manche, ignorez cette phase et passez au Décompte des points. Sinon, suivez les étapes suivantes :

- 1 Déplacez le marqueur de Manche sur la case suivante de la piste de Manches.
- 2 Remettez toutes les figurines sur leur plateau Joueur respectif.
- 3 Renouvelez la zone de Chasse en prenant de nouvelles cartes Animal de la pioche et en les plaçant, face visible, dans la zone de Chasse jusqu'à avoir une carte de plus que le nombre de joueurs.
- 4 À la fin de la première manche, comblez tous les espaces vides de la vitrine des Cultures par des cartes Culture de l'Ère I. Puis, déplacez la carte Dissimulation de Culture de la pioche de l'Ère II sur la pioche de l'Ère I.

À la fin de la deuxième manche, enlevez toutes les cartes de la vitrine des Cultures et renouvelez-la en y plaçant 8 cartes de la pioche de l'Ère II.

À la fin de la troisième manche, comblez tous les espaces vides de la vitrine de Cultures par des cartes de la pioche de l'Ère II.

- 5 Chaque joueur pioche 5 cartes de sa pioche et les met dans sa main. Elles s'ajoutent aux cartes qu'il possède déjà. Il n'y a pas de limite quant au nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre main.

Important : Piocher des cartes lors de cette étape n'est pas considéré comme un avantage. Vous ne pouvez donc pas choisir un avantage inférieur à la place.

Passez ensuite à la phase d'Action suivante.



COLONNES ACTION

COMMENCER :

GAGNEZ DES CARTES TRIBU
ENTERREZ DES CARTES



SECTION DU HAUT

Dépensez 1 Outil et 1 point Travail pour prendre l'une des cartes Tribu face visible qui se trouvent en-dessous du plateau Principal et mettez-la dans votre main. Si vous effectuez cette Action plusieurs fois lors du même tour, chaque carte Tribu que vous prenez doit être d'un type différent.

Important : Les cartes Tribu que vous gagnez grâce à cette Action ne peuvent pas être jouées pour générer du Travail supplémentaire lors du tour en cours (vous ne pouvez pas gagner une carte, puis la jouer pour obtenir du Travail et gagner une autre carte).

Note : Vous pouvez prendre une carte d'une pioche vide. Si vous le faites, gagnez 1 point à la place (vu que vous ne pouvez pas prendre de carte).

1x SECTION DU MILIEU

Vous pouvez dépenser 1 Nourriture pour effectuer l'une ou l'autre de ces Actions, ou les deux :

- Prenez l'une des cartes Tribu face visible qui se trouvent en-dessous du plateau Principal et placez-la dans votre défausse.
- Enterrez une carte (choisissez 1 carte Tribu ou Culture de votre main, défausse ou au-dessus de votre plateau Joueur et placez-la sous votre carte Dissimulation de Cimetière).

Note : La carte Tribu que vous choisissez peut être du même type que celle que vous avez prise lorsque vous avez effectué l'Action de la section du Haut.

Les cartes Enterrées restent sous votre carte Dissimulation de Cimetière (dans votre zone Cimetière) jusqu'à la fin de la partie. Elles vous feront gagner des points de fin de partie à ce moment-là.

Note : Vous pouvez consulter vos cartes Enterrées à tout moment.

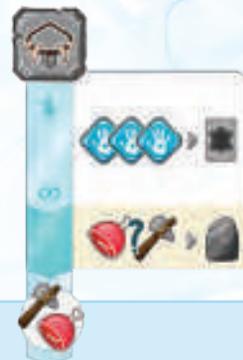


1x SECTION DU BAS

(Seulement pour la première figurine)
Gagnez 1 Idole.
Vous pouvez Enterrer 1 carte.

DÉVELOPPER :

GAGNEZ DES CARTES CULTURE
GAGNEZ DES TUILES PIERRE SACRÉE



SECTION DU HAUT

Dépensez 3 points Travail pour prendre une carte Culture de la vitrine des Cultures et la mettre dans votre main. Vous pouvez effectuer cette Action plusieurs fois, tant que vous dépensez 3 points Travail chaque fois que vous prenez une carte.

Note : Les espaces vides de la vitrine des Cultures seront comblés lors de la phase de Préparation, pas avant.

1x SECTION DU MILIEU

Vous pouvez prendre une tuile Pierre Sacrée de la réserve de Pierres Sacrées. Pendant l'Ère I (manches 1 & 2), vous pouvez prendre une tuile uniquement de la section de gauche. Pendant l'Ère II (manches 3 & 4), vous pouvez choisir entre la section de gauche et celle de droite.

Vous devez placer chacune des Pierres Sacrées que vous choisissez sur les emplacements prévus pour de votre plateau Joueur, en commençant par la gauche et en poursuivant vers la droite. Pour ce faire, vous devez payer la Nourriture et les Outils indiqués sur l'emplacement. Si vous ne pouvez pas payer les Ressources demandées, vous ne pouvez pas placer de tuile.

Note : Vous ne pouvez pas placer plus de 3 tuiles Pierre Sacrée sur votre plateau Joueur. Une fois que vous les avez placées, vous ne pouvez plus les enlever.

Lorsque vous placez une tuile Pierre Sacrée sur votre plateau Joueur, gagnez immédiatement les avantages indiqués sous la tuile. Vous trouverez une liste de ces avantages page 20.

Les tuiles Pierre Sacrée vous font gagner des points lors de chaque phase d'Éclipse.



1x SECTION DU BAS

(Seulement pour la première figurine)
Gagnez 1 Outil et 1 Nourriture.

MIGRER :

PLACEZ DES CAMPS
DÉPLACEZ DES CAMPS
PLACEZ DES VILLAGES



∞ SECTION DU HAUT

Dépensez 1 Outil pour placer le Camp le plus à gauche de votre plateau Joueur sur la tuile Terrain de base. Vous pouvez effectuer cette Action plusieurs fois, tant que vous payez 1 Outil chaque fois que vous placez un Camp.

ET/OU

Dépensez 1 point Travail pour déplacer l'un de vos Camps qui se trouvent sur le plateau Terrain sur un hexagone adjacent. Vous pouvez effectuer cette Action plusieurs fois, tant que vous payez 1 point Travail chaque fois que vous déplacez 1 Camp. Vous pouvez déplacer un même Camp plusieurs fois lors du même tour.

Chaque Camp donne 1 Influence à l'hexagone sur lequel il se trouve.

Note : Le nombre de Camps sur un même hexagone n'est pas limité.

1x SECTION DU MILIEU

Vous pouvez dépenser 3 Nourritures pour enlever 3 de vos Camps, qui se trouvent sur 3 hexagones adjacents se réunissant en un seul point. Si vous le faites, placez le Village le plus à gauche de votre plateau Joueur sur la jonction entre ces 3 hexagones.

Notes :

- La tuile Terrain de base ne peut pas faire partie des 3 hexagones concernés par cette Action.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Village par jonction.
- Chaque Camp enlevé retourne sur la case vide la plus à droite de votre piste de Nourriture.
- Chaque Village placé donne 2 Influences à chacun des 3 hexagones sur lesquels il se trouve et donne un avantage plateau Joueur lors de la phase d'Éclipse (piocher 1 carte).



1x SECTION DU BAS

(Seulement pour la première figurine) Placez 1 Camp sur la tuile Terrain de base. Vous pouvez ensuite déplacer l'un de vos Camps (en respectant la règle de la section du Haut).

CHASSER :

PIOCHEZ/GAGNEZ/INCLINEZ
DES CARTES ANIMAL



∞ SECTION DU HAUT

Dépensez 1 point Travail pour placer, face visible, les 2 premières cartes de la pioche Animal dans la zone de Chasse. Vous pouvez effectuer cette Action plusieurs fois, tant que vous dépensez 1 point Travail chaque fois que vous révéléz 2 cartes.

Notes :

- Vous ne pouvez pas placer plus de 6 cartes Animal dans la zone de Chasse. Si vous effectuez cette Action alors qu'il y a déjà 5 cartes Animal dans la zone de Chasse, vous ne pouvez placer qu'1 seule nouvelle carte.
- Si la pioche Animal est vide, vous ne pouvez pas effectuer cette Action. Si vous effectuez cette Action alors qu'il n'y a plus qu'1 carte dans la pioche, ajoutez simplement cette carte à la zone de Chasse.

ET/OU

Dépensez 1 Outil et 1 point Travail pour prendre une carte Animal de la zone de Chasse et placez-la face visible dans votre zone Animal. Vous pouvez effectuer cette Action plusieurs fois, tant que vous dépensez 1 Outil et 1 point Travail chaque fois que vous prenez une carte. S'il n'y a plus de carte dans la zone de Chasse et que la pioche Animal est vide, vous pouvez effectuer cette Action pour gagner 1 point à la place.

Note : Vous remplirez la zone de Chasse lors de la phase de Préparation, pas avant.

1x SECTION DU MILIEU

Vous pouvez Incliner 1 carte Animal de votre zone Animal pour gagner immédiatement les avantages qui y sont indiqués. Pour Incliner un Animal, tournez la carte à l'horizontale.



Important : Les cartes Animal Inclinaées ne sont pas comptabilisées dans les ensembles de cartes Animal de même type à la fin de la partie.

1x SECTION DU BAS

(Seulement pour la première figurine) Prenez la première carte de la pioche Animal et placez-la face visible dans votre zone Animal. Si la pioche Animal est vide, gagnez 1 point à la place.

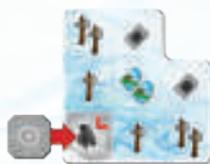
MÉGALITHES



Chaque fois que vous gagnez un avantage qui présente un symbole Mégalithe, vous pouvez placer le Mégalithe le plus à gauche de votre plateau Joueur sur le plateau Mégalithe.

Chaque Mégalithe doit être placé :

A Sur la première case d'une tuile (case grise sur laquelle figure un Mégalithe). Seuls les Mégalithes neutres (gris) peuvent être placés sur ces cases. OU



B Orthogonalement adjacent à un autre Mégalithe (de n'importe quelle couleur, y compris neutre). OU



C Sur 4 Mégalithes placés en un carré de 2x2 (placez le nouveau Mégalithe au milieu).

Les deux premiers Mégalithes que vous placez doivent être vos Mégalithes neutres. Vous devez les placer directement sur le plateau Mégalithe, pas sur d'autres Mégalithes.

Plus de précision : Bien que les Mégalithes neutres peuvent être placés sur n'importe quelle case, ce sont les seuls à pouvoir être placés sur la première case des tuiles.

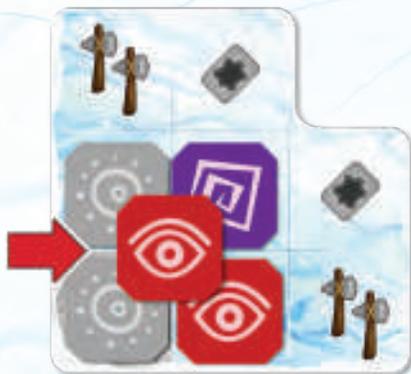
Chaque Mégalithe que vous placez directement sur le plateau vous donne un avantage immédiat, indiqué sur la case que vous recouvrez (voir page 20 pour la liste complète des avantages).

Chaque Mégalithe que vous placez sur un niveau plus élevé (sur d'autres Mégalithes) vous fait immédiatement gagner des points en fonction des Mégalithes qui se trouvent dessous : vous gagnez 1 point par Mégalithe de la couleur d'un autre joueur (ou neutre) et 2 points par Mégalithe de votre propre couleur. Les autres joueurs gagnent 1 point pour chacun de leurs Mégalithes partiellement recouverts de cette manière.

Note : Vous pouvez placer un Mégalithe au-dessus de 4 Mégalithes qui ont été préalablement placés au-dessus d'autres Mégalithes.

Dans ce cas-là, vous ne marquez des points que pour les 4 Mégalithes qui se trouvent directement sous celui que vous venez de placer.

Par exemple : Le joueur rouge place un Mégalithe comme indiqué ci-contre. Il gagne donc immédiatement 5 points et le joueur violet gagne 1 point.



PLATEAU IDOLE



Chaque fois que vous gagnez 1 Idole, déplacez immédiatement l'un de vos marqueurs d'Idole (celui de votre choix) d'un niveau supérieur sur sa piste. Il peut y avoir différents marqueurs sur un même niveau.

Note : Si vous gagnez plus d'1 Idole à la fois, vous pouvez les utiliser sur la même piste ou sur des pistes différentes.

PISTE D'OFFRANDE (À GAUCHE)

La position de votre marqueur sur la piste d'Offrande détermine la valeur de votre Nourriture et de vos Outils non dépensés à la fin de la partie.

Certains niveaux de cette piste présentent le symbole d'un avantage. Lorsque votre marqueur atteint l'un de ces niveaux, gagnez immédiatement l'avantage indiqué.

Lorsque votre marqueur a atteint le plus haut niveau de la piste, chaque fois que vous gagnez 1 Idole, vous pouvez immédiatement gagner 1 point au lieu de déplacer l'un de vos marqueurs (votre marqueur reste au plus haut de la piste).

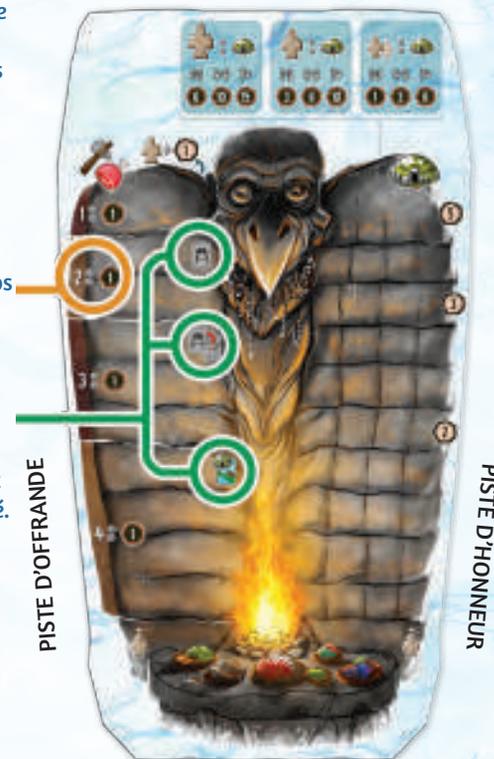
PISTE D'HONNEUR (À DROITE)

La position de votre marqueur sur la piste d'Honneur par rapport aux autres joueurs détermine la valeur de vos cartes Enterrées à la fin de la partie.

Lorsque vous déplacez votre marqueur d'un niveau supérieur sur la piste d'Honneur, placez-le sur la case disponible la plus à gauche du niveau en question. Lorsqu'un marqueur monte d'un niveau, les marqueurs qui se trouvaient à côté glissent d'une case vers la gauche pour combler les cases vides, s'il y a lieu.

Lorsque votre marqueur atteint un niveau qui indique des points à sa droite, gagnez immédiatement les points indiqués. Si vous atteignez le plus haut niveau, vous aurez gagné 10 points au total (2+3+5).

Une fois que votre marqueur a atteint le plus haut niveau de la piste d'Honneur, vous ne pouvez plus le déplacer.



DÉCOMPTE DES POINTS

Il est désormais temps de déterminer qui possède la tribu la plus prospère en additionnant les points finaux de chacun des joueurs. Le joueur ayant le plus de points l'emporte. S'il y a égalité, le joueur à égalité qui se trouve avant l'autre joueur à égalité dans l'Ordre des Tours l'emporte. Les joueurs gagnent des points grâce :

- À la piste d'Offrande
- À la piste d'Honneur
- Aux cartes Tribu et Culture
- Aux cartes Animal non-Inclinées

PISTE D'OFFRANDE

La position de votre marqueur sur la piste d'Offrande détermine le nombre de points que vous obtenez par rapport à la Nourriture et aux Outils qu'il vous reste. Pour savoir combien de points vous gagnez, regardez ce qui est indiqué à gauche de votre marqueur.

Comptez combien il reste de Nourriture et d'Outils sur votre plateau Joueur, puis référez-vous au ratio indiqué à gauche de votre marqueur pour déterminer le nombre de points que vous gagnez (ignorez les surplus).

Important : Si vous n'avez pas du tout avancé votre marqueur sur la piste d'Offrande, vous ne marquez aucun point pour la Nourriture et les Outils qu'il vous reste.



Par exemple : À la fin de la partie, il vous reste 3 Nourritures et 2 Outils. Votre marqueur se trouve ici. Vous gagnez donc 2 points (1 point toutes les 2 Ressources, la Ressource restante ne compte pas).



PISTE D'HONNEUR

Gagnez des points en fonction du nombre de cartes Enterrées que vous possédez et de votre position sur la piste d'Honneur (référez-vous aux encarts qui se trouvent au-dessus des pistes).

Important : Si vous n'avez pas du tout avancé votre marqueur sur la piste d'Honneur, vous ne marquez aucun point supplémentaire pour vos cartes Enterrées.

Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste se réfère à l'encart de gauche, le joueur dont le marqueur est le deuxième plus avancé se réfère à celui du milieu et les autres joueurs se réfèrent à l'encart de droite.

Si plusieurs joueurs sont sur le même niveau, départagez les égalités en faveur du joueur dont le marqueur est le plus à gauche (c'est-à-dire, le joueur qui a atteint le niveau en premier). Les encarts vous indiquent le nombre de points que vous gagnez selon le nombre de cartes que vous avez Enterrées.



Par exemple : Si votre marqueur est le plus avancé sur la piste d'Honneur et que vous avez Enterré 4 cartes, vous gagnez 10 points.

Partie à 2 joueurs : Ne tenez pas compte de l'encart de droite. Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste se réfère à l'encart de gauche et l'autre joueur se réfère à l'encart du milieu.



CARTES TRIBU ET CARTES CULTURE

Placez toutes les cartes de votre main, pioche, défausse et Cimetière, face visible devant vous. Gagnez les points qui y sont indiqués.

Par exemple : Cette carte vaut 1 point.

CARTES ANIMAL

Les cartes Animal non Inclinées vous font gagner des points selon le nombre de cartes que vous possédez d'un même type. Consultez le bas des cartes pour savoir combien de points vous gagnez.

Les cartes Animal Inclinées ne sont pas comptabilisées dans les ensembles de cartes Animal de même type.

Le nombre maximum de cartes qu'un ensemble peut contenir est indiqué sur chaque carte (2 pour les Mammouths laineux, 4 pour tous les autres types). Si vous dépassez ce nombre, les cartes supplémentaires ne vous rapportent aucun point.

Les cartes Argentavis sont considérées comme des jokers. Vous pouvez en ajouter une ou plus à un ensemble de cartes Animal du même type afin d'augmenter la valeur. Les cartes Argentavis ne peuvent être comptabilisées en tant qu'ensemble, elles fonctionnent seules et intègrent toujours un ensemble de cartes Animal d'un autre type.

Par exemple : Vous avez les cartes Animal suivantes à la fin de la partie :



Vous gagnez 3 points pour les Rhinocéros laineux (la carte Inclinée ne compte pas), 2 points pour les Mammouths laineux et 10 points pour les Paresseux géants (vous choisissez d'intégrer l'Argentavis à l'ensemble des Paresseux géants).



MISE EN PLACE DES VARIANTES

Une fois que vous êtes familier du jeu, vous pouvez choisir de jouer avec l'une des variantes ci-dessous.

Note : Lorsque vous utilisez une règle de Mise en place de ces variantes, vous devez placer le plateau Terrain avant que les joueurs ne piochent de cartes.

Distribution des cartes de Mise en place :

Au lieu de donner les cartes de Mise en place au hasard, après avoir déterminé l'Ordre des Tours, mélangez les cartes de Mise en place et placez un nombre de cartes égal à celui des joueurs +1, face visible, au centre de la zone de jeu. Puis, dans **le sens inverse de l'Ordre des Tours**, chaque joueur prend l'une des cartes et l'utilise pour sa mise en place. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

Distribution des cartes Chef et de Mise en place :

Au lieu de donner une carte Chef au hasard à chacun des joueurs, après avoir déterminé l'Ordre des Tours, mélangez les cartes Chef et placez, au centre de la zone de jeu, un nombre de cartes égal à celui des joueurs +1.

Puis, dans **le sens normal de l'ordre des tours**, chaque joueur prend l'une des cartes, la place face à lui, retournée du côté qui lui convient le mieux et prend également la figurine Chef qui y correspond. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

Enfin, prenez les cartes de Mise en place comme indiqué ci-dessus (le dernier joueur choisit sa carte Chef en dernier, mais sa carte de Mise en place en premier).

COMPÉTENCES DES CARTES

Chaque carte possède une ou plusieurs compétences. Toutes les compétences sont indiquées au bas de la carte, par des symboles (vous trouverez une liste de ces symboles page 20). Les compétences ne sont pas obligatoires et ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.

Les cartes suivantes possèdent des compétences :

- **Cartes Culture :** Vous pouvez jouer ces cartes lors de l'étape 1 de votre tour et devez utiliser les compétences de chaque carte, l'une après l'autre, lorsque vous la jouez. Vous devez les défausser à l'étape 3 de votre tour.
- **Cartes Tribu :** Vous pouvez jouer ces cartes lors de l'étape 2 de votre tour et utiliser leurs compétences une seule fois, à n'importe quel moment, avant qu'elles ne soient défaussées à l'étape 3.
- **Cartes Chef :** Vous ne « jouez » jamais ces cartes. Par contre, vous pouvez utiliser la compétence de votre carte Chef lorsque vous placez votre figurine Chef (une fois ; avant, pendant ou après avoir effectué vos Actions).

Si vous utilisez une compétence qui présente le symbole de l'une des colonnes Action, vous pouvez utiliser cette compétence uniquement lors d'un tour durant lequel vous placez une figurine sur la colonne Action en question. Cependant, vous pouvez tout de même choisir de jouer une carte uniquement pour ses points Travail indiqués en haut à gauche et ignorer ses autres compétences.



Par exemple : Cette compétence peut être utilisée lorsque vous êtes sur la colonne Action Commencer. Vous générez 1 Travail supplémentaire.

Si vous jouez une carte ayant une compétence qui ne présente ni symbole colonne Action ni symbole Éclipse, sa compétence peut être utilisée à n'importe quel moment lors de votre tour pendant la phase d'Actions.



Par exemple : Cette compétence peut être utilisée à n'importe quel moment lors de votre tour après que vous avez joué cette carte, quelle que soit la colonne Action sur laquelle vous avez placé une figurine. Vous pouvez échanger 1 Nourriture contre 1 Outil.

Si une compétence présente le symbole Éclipse, elle peut être utilisée uniquement durant la phase d'Éclipse et seulement si la carte a été jouée sur votre pioche Éclipse.



Par exemple : Si vous avez joué cette carte sur votre pioche Éclipse alors, lors de la phase d'Éclipse, vous pouvez déplacer 1 Camp deux fois ou 2 Camps une fois.

Pour utiliser la compétence d'une carte, vous n'avez qu'à suivre les symboles qui y sont indiqués. Si la compétence présente un ►, tout ce qui se trouve à gauche de la flèche indique le coût que vous devez payer pour gagner ce qui est indiqué à droite de la flèche.

DÉTAILS DES CARTES



CARTES CULTURE

- 1 Ère
- 2 Points obtenus en fin de partie
- 3 Compétence



CARTES TRIBU

- 1 Travail
- 2 Points obtenus en fin de partie
- 3 Compétence phase d'Actions
- 4 Compétence phase d'Éclipse
- 5 Symbole (type)
- 6 Symbole de la carte Tribu



CARTES ANIMAL

- 1 Nombre de cartes de ce type dans la pioche
- 2 Avantage lorsque l'Animal est Incliné
- 3 Informations sur les ensembles de cartes



CARTES CHEF

- 1 Compétence phase d'Actions

TUILES PIERRE SACRÉE

ÈRE I



Gagnez 2 points pour chacun de vos Villages qui touchent au moins un hexagone du type indiqué.



Note : Deux Villages différents qui touchent le même hexagone vous apporteraient 4 points, alors qu'un seul Village qui touche deux hexagones de même type ne vous apporterait que 2 points.



Gagnez 1 point par type d'hexagone différent (les différents types sont indiqués ci-dessous) sur lequel vous avez au moins 1 Camp. Vous pouvez marquer au maximum 1 point par type de Terrain.

Note : Cela ne concerne pas la tuile Terrain de base, Delta et Eau en amont.



Gagnez 1 point par Mégalithe de votre couleur, placé directement sur le plateau Mégalithe (pas sur d'autres Mégalithes).



Gagnez des points en fonction du nombre de tuiles Mégalithes sur lesquelles il y a au moins 1 Mégalithe de votre couleur, placé directement sur la tuile (pas sur d'autres Mégalithes).

ÈRE II



Gagnez des points en fonction du nombre de cartes Enterrées que vous possédez.



Gagnez 2 points par Mégalithe de votre couleur placé sur un niveau supérieur (au-dessus d'autres Mégalithes).



Gagnez 1 point toutes les 2 cases sur lesquelles votre marqueur a avancé sur le plateau Idole (comptabilisez les cases des deux pistes et divisez le total par 2, arrondis à l'inférieur).



Gagnez 1 point par type différent de carte Animal Incliné que vous possédez.



Gagnez des points en fonction du nombre de cartes Animal Inclines que vous possédez du type indiqué.



Gagnez des points en fonction du nombre de cartes Animal Inclines que vous possédez des deux types indiqués, confondus.

MODULES

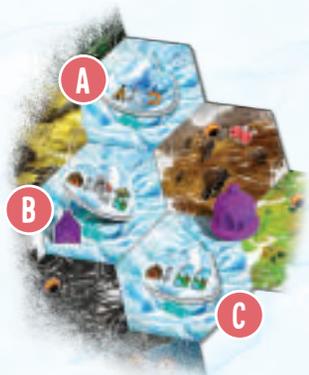
Deux modules supplémentaires sont inclus dans ce jeu : les **jetons Glacier** et les **jetons Repos**. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire une partie avec les deux modules suivants ou un seul.

JETONS GLACIER

A Après avoir mis en place le plateau Terrain, mélangez les jetons Glacier et placez-en un au hasard sur chaque hexagone Glacier, face cachée. Rangez les jetons Glacier inutilisés dans la boîte, sans les regarder.

B Pendant la partie, chaque fois que vous déplacez un Camp sur un hexagone sur lequel se trouve un jeton Glacier face cachée, retournez ce dernier. Il n'est pas nécessaire qu'un Camp s'arrête sur un hexagone pour pouvoir retourner le jeton Glacier (si vous déplacez un Camp de deux hexagones et que vous passez par un hexagone sur lequel se trouve un jeton Glacier, retournez ce jeton).

C Chaque fois que vous placez un Village qui touche un hexagone sur lequel se trouve un jeton Glacier face visible, gagnez immédiatement les avantages indiqués par le jeton. Le jeton reste sur l'hexagone. Chaque Village qui touche l'hexagone sur lequel se trouve le jeton Glacier bénéficie de l'avantage de ce dernier.



JETONS REPOS



Lors de la Mise en place, mélangez les jetons Repos et placez-les face cachée en une pile au-dessus de la piste de l'Ordre des Tours. Puis, révéléz le premier jeton Repos de la pile et laissez-le face visible sur la pile.

Lors d'une manche, le premier joueur à placer une figurine sur son emplacement Action de Repos choisit (avant d'effectuer toute autre étape de l'Action de Repos) entre :

- Prendre le jeton Repos face visible OU
- Retourner le jeton Repos face visible et le mettre sous la pile. Puis, prendre le premier jeton Repos de la pile.

Vous pouvez utiliser les effets d'un jeton Repos avant, après ou entre les deux effets de votre emplacement Action de Repos. Si le jeton Repos indique deux effets, vous pouvez les appliquer dans l'ordre de votre choix.

À la fin de votre tour, placez le jeton Repos face cachée sous la pile (que vous l'ayez utilisé ou non).

À la fin de la phase de Préparation, s'il y a toujours un jeton Repos face visible au-dessus de la pile (ce qui veut dire qu'aucun joueur n'a effectué d'Action de Repos), retournez le jeton et mettez-le sous la pile. Puis, révéléz le premier jeton Repos de la pile et laissez-le face visible sur la pile.



Note : Vous pouvez bénéficier de l'avantage des jetons Glacier uniquement lors d'un placement de Village. Vous n'en bénéficiez pas lors de la phase d'Éclipse.

CRÉDITS

Création : Stan Kordonskiy

Développement : Jonny Pac

Illustrations : The Mico

Direction artistique/Gestion de projet/Création graphique : Yoma

Mode solo : Drake Villareal

Développement du mode solo : Jonny Pac, Carsten Burak

Administration/Responsable des tests : Thanos Argiris

Mise en page du livret de règles :

Brigette Indelicato, Jason D. Kingsley

Rédaction du livret de règles : Paul Grogan (Gaming Rules!)

Traduction : Ambre Poilvé

Graphismes supplémentaires : Jonathan Bobal, Jim Garner

Sculptures 3D : Heriberto Valle Martinez

Inserts : Daniel Cunningham

Testeurs : Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houck, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolaou, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax

Relecture : Jonathan Bobal, Bruce Fletcher, Evan Halbert, Jonny Pac, membres de l'équipe Gaming Rules! et membres de la communauté Discord d'Endless Winter.

Un grand merci à : Michael Raftopoulos de M.O.B. Vanguard, ainsi qu'à tous les titulaires de la licence et partenaires localisation qui ont permis à ce que E.W. soit disponible en autant de langues et dans autant de pays. À Nikolaj Cyon pour son aide au niveau du plateau Idole. À nos backers géniaux pour leur énorme soutien et leur engagement. Aux critiques et influenceurs pour leur intérêt et leur aide sincères. Aux communautés de jeux de société et aux groupes sur les réseaux sociaux. Et enfin, à nos épouses Maria & Eleni pour leur compréhension et leur soutien sans limite pendant ces longs mois de réunions et de sessions de jeu interminables.

Nous n'aurions rien pu faire sans vous !

ICONOGRAPHIE



1 Travail



1/2 Travail



Cimetière



Enterrez 1 carte (choisissez 1 carte Tribu ou Culture de votre main, défaussez ou au-dessus de votre plateau Joueur et placez-la sous votre carte Dissimulation de Cimetière).



1 Nourriture



1 Outil



Village



Camp



Placez 1 Village



Placez 1 de vos Camps sur la tuile Terrain de base.



Déplacez 1 de vos Camps 1 fois.



Déplacez 1 de vos Camps 2 fois ou 2 de vos Camps 1 fois chacun.



Prenez 1 des cartes Tribu en-dessous du plateau Principal et ajoutez-la à votre main. Vous pouvez choisir de la prendre d'une pioche vide. Si vous le faites, gagnez 1 point à la place.



Prenez 1 des cartes Tribu en-dessous du plateau Principal et placez-la dans votre défausse. Vous pouvez choisir de la prendre d'une pioche vide. Si vous le faites, gagnez 1 point à la place.



Défausse



Piochez 1 carte de votre pioche et mettez-la dans votre main.



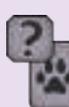
Défaussez 1 carte de votre main et placez-la dans votre défausse.



Prenez 1 des cartes Culture de la vitrine des Cultures et ajoutez-la à votre main.



Choisissez 1 carte Animal de la zone de Chasse et placez-la face visible dans votre zone Animal. S'il n'y a plus de carte dans la zone de Chasse et que la pioche Animal est vide, gagnez 1 point à la place.



Piochez la première carte de la pioche Animal et placez-la face visible dans votre zone Animal. Si la pioche Animal est vide, gagnez 1 point à la place.



Placez la première carte de la pioche Animal face visible dans la zone de Chasse (uniquement s'il y en a la place).



Inclinez 1 carte Animal pour gagner ses avantages.



Idole (avancez votre marqueur d'1 sur l'une des pistes)



Points obtenus immédiatement



Points obtenus en fin de partie



Phase d'Éclipse



Carte Culture de l'Ère I



Carte Culture de l'Ère II



Gagnez autant de Nourriture que possible sur votre piste.



Joueur



Placez 1 Mégalithe



Prenez une tuile Pierre Sacrée d'un emplacement de réserve (Ère I : section la plus à gauche uniquement). Placez la tuile sur l'emplacement vide le plus à gauche de votre plateau Joueur.



Placez immédiatement 1 Mégalithe supplémentaire sur l'une des deux cases indiquées par les flèches. Si les deux cases sont déjà occupées, l'effet n'est pas appliqué. **Note** : Seuls les Mégalithes neutres peuvent être placés sur ces cases.



Payez ce qui est indiqué à gauche de la flèche pour gagner ce qui est indiqué à sa droite (une fois).



La condition indiquée à gauche du deux-points déclenche l'effet indiqué à sa droite.



De type différent



De même type



Animal joker

Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Cyprus.

©2021 Fantasia Games Limited. All rights reserved. www.fantasiaboardgames.com