LOÏC LAMY

LOÏC VAIARELLO

AURIGNAC

12+

1-5

30'/j

LES RÈGLES



IL Y A **35 000 ANS**, **SAPIENS** ARRIVAIT EN EUROPE.
CETTE ÉPOQUE SERA MARQUÉE PAR UN FORT DÉVELOPPEMENT ARTISTIQUE,
MAIS AUSSI PAR LA DISPARITION ENCORE INEXPLIQUÉE DE **NEANDERTAL**...
PRENEZ EN MAIN LA DESTINÉE D'UNE TRIBU ET TÂCHEZ DE SURVIVRE AU MIEUX TOUT
EN LAISSANT UN MAXIMUM DE TRACES DE VOTRE PASSAGE, OU BIEN GÉREZ LES
FORCES DE LA NATURE TENTANT DE FREINER LE DÉVELOPPEMENT DES HUMAINS...

VIDEO

SOMMAIRE

1. UN PEU DE PRÉHISTOIRE... 2
2. MATÉRIEL 4
3. RÉPARTITION DES RÔLES 6
4. BUT DU JEU 6
5. INSTALLATION 6
6. DÉROULEMENT DE LA PARTIE 10
6.1. DÉROULEMENT D'UNE SAISON 10
LES CHOIX DE MÈRE-NATURE 10
EN COURS DE SAISON 10
FIN DE SAISON 10
6.2. LES ACTIONS DE MÈRE-NATURE 10
LES CHOIX DE MÈRE-NATURE 10
EN COURS DE SAISON 10
CARTES ACTION "DÉBUT DE SAISON" 10
CARTES ACTION "RÉACTION" 11
CARTES ACTION "ÉVÉNEMENT" ET "DON" 11
LES COMBINAISONS DE MÈRE-NATURE 11
FIN DE SAISON 11
6.3. ACTIONS DES TRIBUS 12
ACTIONS DE NÉANDERTAL 12
SE DÉPLACER 13
COLLECTER DES RESSOURCES 13
FABRIQUER 13
CHASSER UN ANIMAL 13
ATTAQUER UNE TRIBU 13
FONDER UNE TRIBU 13
FIN DE SAISON NÉANDERTAL 14
BLESSURES ET COMBATS 14
ACTIONS DE SAPIENS 14
FAIRE UNE ACTION 15
ACHETER UNE CARTE 15
PROGRESSER SUR LES ŒUVRES 15
PASSER 15
ACTIONS DES CARTES SAPIENS 16
FIN DE SAISON SAPIENS 17
6.4. FIN DE SAISON 18
6.5. FIN DE PARTIE 18
7. LE JEU SANS MÈRE-NATURE 18
8. MODE SOLO 19
9. AIDE DE JEU 20

Nous remercions chaleureusement le MUSÉE DE L'AURIGNACIEN,
avenue de Benabarre, 31420 AURIGNAC,
pour sa collaboration à la réalisation du jeu. Nous avons respecté la désignation des éléments du jeu, ainsi que les éléments immersifs, les recherches et conseils donnés par le musée.

1. UN PEU DE PRÉHISTOIRE...

AVANT-PROPOS

Pour la plupart d'entre nous, l'époque préhistorique se résume à de lointains souvenirs d'école où l'on se passionnait pour les dinosaures et où l'on découvrait le mode de vie de ceux qui allaient devenir nos très lointains ancêtres. Homo neanderthalensis, Homo erectus, Homo Sapiens... Quand ? Où ? Cela devient tout de suite un peu plus flou. D'autant plus que de querelles de spécialistes en nouvelles découvertes, ce que nous pensions établi est régulièrement remis en cause dans des domaines aussi vastes et variés que le chamanisme, l'art pariétal, le contact entre Néandertal et Sapiens, etc... Nous avons donc pris le parti de vous présenter une vision romancée de la période que nous allons explorer. Elle est le fruit de nos modestes connaissances, de nos recherches et des conseils de l'équipe du Musée de l'Aurignacien.... Aurignacien, tiens, celui-là vous n'en aviez peut-être pas entendu parler...

CONTEXTE

Nous sommes donc environ 35 000 ans avant le présent en Europe occidentale. Sapiens y a fait son apparition en arrivant par l'Afrique, là où Néandertal occupe le Territoire depuis plus de 300 000 ans.
En pleine période glaciaire, avec son paysage de steppe caractéristique, les cours d'eau sont nombreux et attirent une grande variété d'animaux, notamment les hardes de Rennes. Ce milieu de vie favorable, bonifié par la présence de crêtes calcaire à proximité, permettra l'utilisation d'abris, dont l'un d'eux deviendra connu sous le nom de "Abri d'Aurignac" et dont sa découverte permettra de poser les bases d'une nouvelle science : la préhistoire.

DISPARITION DE NÉANDERTAL

Sa disparition intervient environ 10 000 ans après l'arrivée de Sapiens sur son Territoire. Ce dernier pourrait en être la cause.
Là encore, les nombreux débats qui entourent ce qui est encore aujourd'hui un mystère, prouve que cela n'est pas aussi simple. Il est indéniable que Sapiens et Néandertal se sont croisés et même côtoyés, que cela soit sur des zones de chasse, ou des sites d'habitats (abris, campements en plein air). Il est établi que des échanges ont eu lieu et que les uns ont appris des autres. Néandertal et Sapiens vont se nourrir mutuellement des techniques et mode de vie de l'autre pour perfectionner leurs outils et introduire de nouvelles pratiques culturelles et artistiques.
Même si des conflits ont pu exister périodiquement, lors d'un manque de Ressource par exemple, les données scientifiques ne nous permettent pas d'affirmer que l'arrivée de Sapiens ait joué un rôle dans la disparition de Néandertal. Peut-être qu'une diminution lente et régulière des naissances peut expliquer en partie son extinction. Se pose aussi la question du degré de liens entre Néandertal et Sapiens, ils ont eu des interactions culturelles alors pourquoi n'auraient-ils pas eu des interactions biologiques ? Aujourd'hui, nous savons qu'une partie de la population mondiale a hérité d'un peu moins de 4% de gènes spécifiques à Néandertal. Dans notre vision romancée, nous ne parlons donc pas de disparition.

FOCUS NÉANDERTAL

Champion toute catégorie de la survie, Néandertal est donc implanté en Europe depuis plus de 300 000 ans. Physiquement plus robuste et massif que Sapiens, il est morphologiquement adapté aux périodes glaciaires. De fait, il a longtemps été considéré comme un être archaïque, proche de l'animal. Cependant, cette vision est complètement erronée. En effet, Néandertal ne se caractérise pas uniquement par sa capacité à s'adapter. Il maîtrise le feu, fabrique des outils, développe plusieurs techniques de chasse grâce à une parfaite connaissance de son environnement, qui en fait également un cueilleur efficace. Il pratique l'art (utilisation de l'ocre et fabrication de parures), et possède certainement une forte organisation sociétale.
Le clan est très important dans la vie de Néandertal. Il est solidaire envers les siens, s'occupe des blessés, des malades et des vieillards. Il pratique des rites funéraires et offre des sépultures à ses défunts.





FOCUS SAPIENS

Celui qui deviendra donc l'Homme dit "moderne". Plus grand que Néandertal, il se démarque de ce dernier par des approches artistiques et spirituelles différentes.
Sapiens est dans la compréhension et l'amélioration, que cela soit au niveau de ses techniques d'outillages, de chasse ou son art.
Ses innovations lui permettent de s'adapter rapidement à son environnement et de multiplier les formes d'art et techniques de représentations. Son attrait pour le spirituel est encore aujourd'hui difficile à appréhender, ce qui le rend encore mystérieux. Il force le respect et ne livrera sans doute jamais tous ses secrets.

FOCUS AURIGNACIEN

Pour faire simple, la période aurignacienne représente l'aube de la présence de Sapiens en Europe et l'apparition de nouveaux savoir-faire techniques. Elle se situe entre 43 000 et 31 000 avant le présent.
Les Aurignaciens utilisent un nouveau mode de taille sur le silex, le débitage lamino-lamellaire, qui permet d'extraire en série des lames et des lamelles qui sont retouchées et utilisées directement comme armes et outils. Autre modification majeure, l'utilisation très régulière des matières dures animales (bois de renne et os), pour créer des outils et des armes solides, adaptés aux types d'animaux chassés. La chasse devient donc plus performante et évoluera encore avec les premières domestications du loup.
Mais les plus grands changements proviennent de l'art, ainsi que de la vision du monde qui les entoure, qu'il soit réel ou imaginé. Les représentations animales sont omniprésentes, sous forme de statuettes, de peintures ou gravures pariétales. C'est également à cette période qu'apparaissent les représentations féminines avec les premières statuettes de Vénus et gravures. La parure s'étoffe et devient un élément important dans la tenue de Sapiens. Enfin, la musique fait son apparition avec notamment la fabrication de flûtes en os.
Aujourd'hui encore il est difficile d'expliquer cet attrait de Sapiens pour l'art et le spirituel mais il marque une distinction avec Néandertal.



débitage lamino-lamellaire



premières domestications



flûte en os, éléments de parure et perçoir.

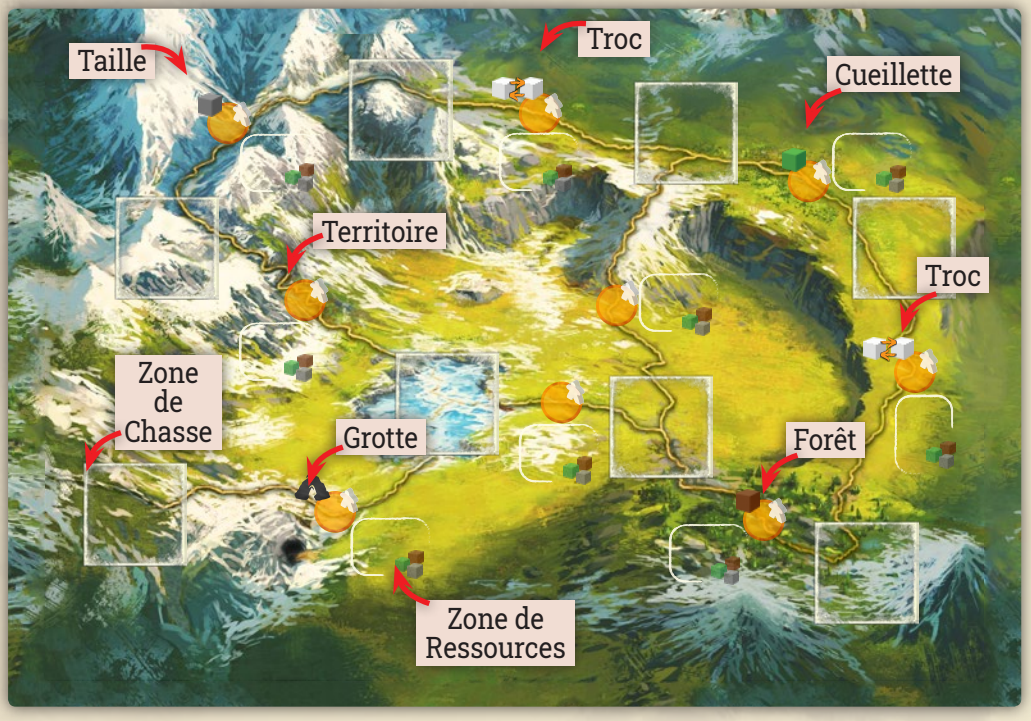
Remerciements de Loïc Lamy

"Merci à toute l'équipe du musée, en particulier Marie et Mathilde, pour la confiance, l'aide et l'enthousiasme. Merci à tous mes testeurs, surtout Mère-Nature Jordan, Jules Sapiens et Jules Néandertal, ainsi que Frédéric, Jean et Christophe. Merci Nicholas pour les bonnes idées de développement, et encore désolé pour ma bourde maladroite. Toute mon affection à ma Mère-Nature personnelle et à mes trois petits Sapiens."

2. MATÉRIEL

LE PLATEAU DE JEU

On y trouve des **Zones de Chasse** pour les Animaux, des **Territoires** entre ces zones pour placer son grand **Meeple Tribu** et des **Zones de Ressources** pour placer des cubes Ressources. Parmi ces Territoires, six Territoires sont **Spéciaux**.

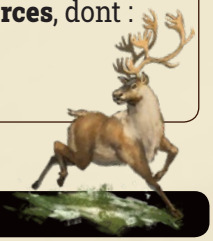


Les Zones de Chasse, où sont placées les tuiles Animaux qui composent les Troupeaux.

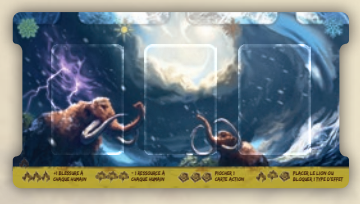
Les Territoires se situent entre les différentes Zones de Chasse. Les Tribus se déplacent de Territoire en Territoire.

Les Zones de Ressources permettent aux Tribus d'y collecter des Ressources Bois, Silex ou Nourriture déposées par Mère-Nature.

Les 6 Territoires Spéciaux sont :
- le **Territoire Grotte**
- les 2 **Territoires Troc**
- les 3 **Territoires Ressources**, dont :
  - le **Territoire Forêt**
  - le **Territoire Taille**
  - le **Territoire Cueillette**



MATÉRIEL DE MÈRE-NATURE



- 1 plateau Mère-Nature (faisant apparaître un rappel des combinaisons de ses cartes Action).



- 30 cartes Action :
12 Réactions, 8 Débuts de Saison, 6 Événements, 4 Dons.



- 18 cartes Saison
(4 par Saison, 6 en été).



- 8 tuiles Animaux

- 1 jeton
Lion des Cavernes



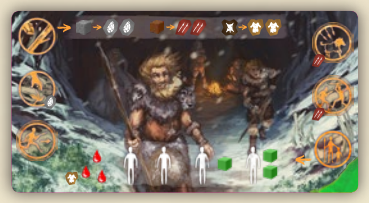
- 6 jetons Blocages
(incendie ou tempête de neige)



MATÉRIEL DE NÉANDERTAL

Le matériel de Néandertal se décline en deux couleurs, vert et jaune, une par joueur.

Dans chaque couleur :



- 1 plateau d'Action de Néandertal.
- 1 grand Meeple qui représente la Tribu sur le plateau de jeu.



- 5 petits meeples Membres de Tribu.

En commun pour les Tribus Néandertals :

- 8 jetons Sagaie (force 2)



- 8 jetons Biface



- 8 jetons Habit





- 1 paravent
- 15 tuiles Fondation de Tribu



- 18 tuiles Bonus de Tribu



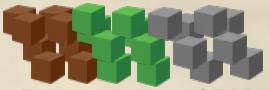
MATÉRIEL COMMUN POUR NÉANDERTAL ET SAPIENS



- 10 jetons Blessure



- 15 jetons Peau



- 75 cubes Ressources : - 35 Nourriture (vert), - 20 Bois (marron), - 20 Silex (gris)



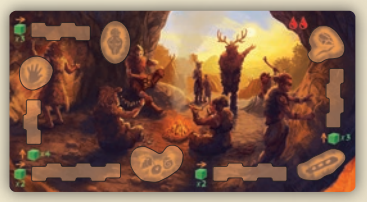
- 1 jeton 1er joueur

MATÉRIEL DE SAPIENS

Le matériel de Sapiens se décline en deux couleurs, orange et bleu, une par joueur.

Dans chaque couleur :

- 1 plateau Sapiens (double épaisseur)

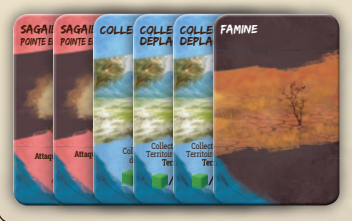


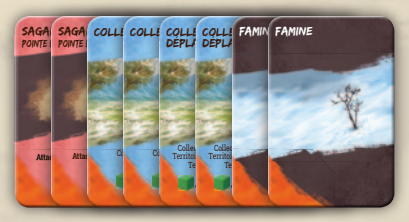


- 5 cubes avancement des Œuvres
- 1 grand Meeple qui représente la Tribu sur le plateau de jeu.



- 14 Cartes de départ (6 cartes pour le joueur bleu, 8 pour le orange)





En commun pour les Tribus Sapiens :

- 8 jetons Os



- 5 jetons Bois de Renne



- 10 jetons Œuvre





- 33 cartes Amélioration



- 10 cartes Famine

3. RÉPARTITION DES RÔLES

Aurignac est un **jeu à mécaniques asymétriques**. Trois rôles différents peuvent être joués : **Mère-Nature**, **Sapiens** et **Néandertal**. Chacun ayant une mécanique de jeu qui lui est propre, avec des objectifs différents.
Suivant le nombre de joueurs, vous pourrez jouer différemment :

- **MODE 2 JOUEURS** : Mère-Nature sera jouée par les deux joueurs, et ils pourront incarner Sapiens ou Néandertal indifféremment. *cf. chapitre* 7, page 18.
- **MODE 3 JOUEURS OU PLUS** : un joueur peut incarner Mère-Nature (sinon voir le mode sans Mère-Nature chapitre 7, page 18) et les autres joueurs pourront incarner Sapiens ou Néandertal indifféremment.
- **MODE SOLO** : *cf. chapitre* 8, page 19.

4. BUT DU JEU

AVANT LA FIN DES 10 SAISONS :

- NÉANDERTAL DEVRA RÉALISER **7 FONDATIONS DE TRIBU**.
- SAPIENS DEVRA CRÉER **3 ŒUVRES DIFFÉRENTES**.
- MÈRE-NATURE DEVRA **EMPÊCHER** SAPIENS ET NÉANDERTAL D'ATTEINDRE LEURS OBJECTIFS RESPECTIFS.

5. INSTALLATION

INSTALLATION GÉNÉRALE

Nous différencions Mère-Nature des Tribus Sapiens et Néandertal.

- Répartir les rôles entre les joueurs, maximum 1 Mère-Nature, 2 Sapiens et 2 Néandertal, répartition libre.
- Tirer au hasard le 1er joueur : soit un joueur Néandertal, soit un joueur Sapiens. Lui donner le marqueur 1er joueur.
- Placer le plateau de jeu au centre de la table et rendre accessible les jetons et les Ressources.
- Parmi les Ressources, prendre 4 cubes Bois, 4 cubes Silex et 4 cubes Nourriture, et les placer sur le plateau de jeu au hasard, 1 sur chaque Territoire Spécial (cf. page 4) et 2 sur chaque Territoire sans effet.

S'il y a 2 joueurs Sapiens, ou 2 joueurs Néandertal, ils doivent être assis côte à côte.

Conseillé pour une 1ère partie :

- *2 joueurs : 1 Sapiens et 1 Néandertal (Mère-Nature déconseillée à 2 joueurs)*
- *3 joueurs : 1 Mère-Nature, 1 Sapiens, 1 Néandertal*
- *4 joueurs : 1 Mère-Nature, 2 Sapiens, 1 Néandertal*
- *5 joueurs : 1 Mère-Nature, 2 Sapiens, 2 Néandertal*

INSTALLATION DE MÈRE NATURE : LES TROUPEAUX

- Poser, face cachée, les 8 tuiles Animaux aléatoirement sur le plateau central dans les Zones de Chasse.
- Les révéler.

Exemple : les 3 tuiles Cheval sont révélées sur les Zones de Chasse 1, 2 et 3.



- Les regrouper par Animaux d'une même espèce sur une même case de son choix, formant ainsi 4 Troupeaux.

Exemple : les 3 tuiles Cheval ont été regroupés sur la Zone de Chasse n°2, mais auraient pu également être regroupés sur les Zones n°1 ou n°3.



INSTALLATION DE MÈRE-NATURE : SUITE

- Placer le plateau Mère-Nature devant soi.
- Trier les cartes Saison en 4 tas, les placer dans l'ordre, en partant du printemps *(cf. symboles sur le plateau)*.
- Mélanger les cartes Actions et former une pioche à gauche du plateau de Mère-Nature.
- Piocher 1 carte Action par joueur (Mère-Nature compte pour 1 joueur).

NB : Si elle le souhaite, elle peut défausser certaines de ses cartes, repiocher alors le même nombre. Elle ne peut faire cette Action qu'une seule fois. Mélanger ensuite la défausse à la pioche.



INSTALLATION DE NÉANDERTAL

- Mélanger la pioche de tuiles Fondation de Tribus et la pioche de Bonus de Tribus. En piocher 3 de chaque (4 si il y a 2 Néandertals dans la partie) et les associer par paires derrière le paravent *(dont le rôle est d'empêcher les autres joueurs de voir ces tuiles)*.
- Placer devant soi son plateau Néandertal (à sa couleur).
- La Tribu jaune prend 4 Membres de Tribu (petits meeples) de sa couleur, la Tribu verte seulement 3. Les mettre au centre de son plateau d'Action, debout *("debout" signifie disponible, en effet si la règle stipule de "coucher" un des ses Membres, il devient alors indisponible pour la Saison)*.

On appellera le centre du plateau la **Zone d'Action** : les Membres de Tribu debout représentent les Actions disponibles pour la Saison.

A l'installation, les Membres restants (1 ou 2) sont couchés sur la **Zone de Vie**, sur les emplacements les plus à droite. Les Membres de Tribu dans la Zone de Vie sont indisponibles pour faire des Actions pendant la Saison. A chaque fin de Saison, il vous sera possible d'en récupérer un. *(cf. chapitre 6.3, page 14)*

- La Tribu verte, ayant 3 Membres de Tribu, reçoit 1 Nourriture, 1 Bois, 1 Silex.
- Chaque Néandertal reçoit une tuile Bonus au hasard, qu'il pourra utiliser dès le début de la partie.
- Chaque Néandertal prend son grand Meeple Tribu. Il sera placé sur le plateau de jeu au niveau d'un Territoire (*cf. page suivante, chapitre "Pour toutes les Tribus"*).
- Mettre à disposition les jetons Sagaie, Biface et Habit.



INSTALLATION DE SAPIENS

- Mélanger les 33 cartes Amélioration, en piocher 5 et les placer face visible. Cela constitue la "Rivière". Ces cartes Amélioration sont accessibles pour tous les Sapiens.
- Choisir aléatoirement son plateau Sapiens et le placer devant soi.
- Placer sous son plateau les 5 cubes d'avancement des Œuvres à sa couleur.
- Prendre son paquet de cartes de départ à sa couleur (l'un compte 6 cartes, l'autre 8), le mélanger, le placer à gauche de son plateau et piocher 5 cartes.
- La Tribu orange, ayant le paquet de 8 cartes, reçoit 1 Os, 1 Peau et 1 Bois de renne.
- Chaque Sapiens prend son grand Meeple Tribu à sa couleur. Il sera placé sur le plateau de jeu au niveau d'un Territoire. (*cf. ci-dessous, chapitre "Pour toutes les Tribus").*
- Placer les cartes Famine accessibles.

Nous différencions, la pioche, à gauche, la défausse, à droite et la zone d'Action où sont jouées les cartes, au-dessus du plateau.

- Mettre à disposition les jetons Os et Bois de Renne.



POUR TOUTES LES TRIBUS (TOUS LES JOUEURS À L'EXCEPTION DE MÈRE NATURE)

Dans le sens horaire :

- Le 1er joueur place son grand Meeple Tribu, qui représente sa Tribu, sur un Territoire libre du plateau. Il prend une des Ressources disponibles dans la Zone de Ressources de ce Territoire.
- Le 2e joueur procède comme le 1er joueur.
- Le 3e joueur procède comme le 1er joueur et prend en plus dans la réserve 1 Ressource identique à celle récupérée.
- Le 4e joueur procède comme le 1er joueur et prend en plus dans la réserve 1 Nourriture, 1 Bois ou 1 Silex.



EXEMPLE D'UNE INSTALLATION À TROIS JOUEURS







MÈRE NATURE



SAPIENS

6. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Note : LE TERME TRIBU DÉSIGNE UN JOUEUR NÉANDERTAL OU SAPIENS.

6.1. DÉROULEMENT D'UNE SAISON

LES CHOIX DE MÈRE NATURE : Mère-Nature choisit l'effet de la Saison.

EN COURS DE SAISON : Les Tribus (joueurs Néandertal ou Sapiens) jouent une Action ou passent, chacun leur tour, en commençant par le 1er joueur, jusqu'à ce qu'elles aient toutes passé. Ceci déclenche la **Fin de Saison**. *Note : Pendant cette phase, Mère-Nature peut intervenir pour perturber les Tribus grâce à ses cartes Actions mais n'a pas de "tour" à proprement parler.*

FIN DE SAISON : Le jeton 1er joueur est passé à la Tribu (Sapiens ou Néandertal) suivante dans le sens horaire. Chaque rôle aura alors des actions spécifiques à faire. On recommence à la phase 1 avec la **Saison** suivante.

LA PARTIE SE DÉROULE JUSQU'À CE QU'UNE TRIBU - NÉANDERTAL OU SAPIENS - REMPLISSE SA CONDITION DE VICTOIRE, OU SUR UNE DURÉE **MAXIMALE DE 10 SAISONS**.

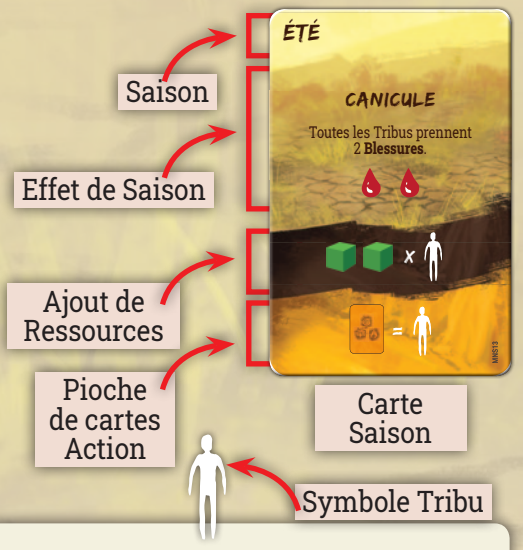
6.2. ACTIONS DE MÈRE-NATURE

LES CHOIX DE MÈRE NATURE

Ignorer cette phase pour la première Saison : le jeu commence par un printemps paisible !
La deuxième Saison, c'est l'été. Suivre ensuite l'ordre des Saisons.

- Mère-Nature pioche 2 cartes de la Saison en cours.
- Elle en choisit une, qu'elle révèle, et défausse l'autre.
- Elle applique les effets de la carte choisie :
  - **Effet de Saison** : il s'applique à toutes les Tribus.
  - **Ajout de Ressource** : Mère-Nature prend autant de cubes de chaque Ressource représentée qu'il y a de Tribus. Elle choisit un Territoire de départ. Elle y place une Ressource de son choix, puis une autre sur un Territoire voisin, et ainsi de suite sans faire de demi-tour (mais les boucles sont permises).
  - **Pioche de cartes Action** : Mère-Nature pioche autant de cartes Actions qu'il y a de Tribus, plus ou moins la quantité indiquée sur la carte Saison.

S'il n'y a plus de carte Action dans sa pioche, Mère Nature refait sa pioche en mélangeant sa défausse.



EN COURS DE SAISON

Mère-Nature a des cartes Action qu'elle va pouvoir jouer pendant toute la Saison en cours pour empêcher Sapiens et Néandertal de réussir leurs objectifs. Mère-Nature n'a pas de limite de main, elle peut conserver des cartes Action d'une Saison sur l'autre.
Il existe trois catégories de carte Action :

- les cartes **Début de Saison**,
- les cartes **Réaction** (Déplacement, Collecte et Chasse)
- les cartes **Fin de tour** (Don et Évènement).

DÉBUT DE SAISON

Une fois les effets de Saison appliqués, Mère-Nature peut jouer ses cartes Action "Début de Saison". Elle ne peut jouer qu'une seule carte Début de Saison contre chaque Tribu.
L'effet de la carte ne s'applique qu'à la Tribu ciblée.
Note : En cas de perte de Ressources, la Tribu défausse le maximum possible mais n'est pas pénalisée par des Blessures si elle n'en possède pas suffisamment.



Carte Action

RÉACTION : DÉPLACEMENT, COLLECTE ET CHASSE

Mère-Nature peut jouer ses cartes **Réaction** pendant le tour des Tribus *(Par exemple : Carte Action "Chasse" pendant l'Action de chasse d'une Tribu, ou une carte Action "Déplacement" lorsqu'il effectue une Action de "Déplacement")*.
Elle peut en jouer autant qu'elle veut sur le même type d'Action *(Par exemple : Si une Tribu chasse, elle peut jouer deux cartes Chasse en même temps, ou plus, et cumuler les effets)*. **Ces cartes s'appliquent à la Tribu visée uniquement.**







FIN DE TOUR D'UNE TRIBU : DON ET ÉVÈNEMENT

Mère-Nature peut jouer une seule carte Action **Don** ou **Événement à la fin du tour de chaque Tribu. Ces cartes ne ciblent pas spécifiquement cette Tribu, elles peuvent s'appliquer à d'autres.**

Détails des actions des cartes de Mère Nature : cf. chapitre 9, page 21.

LES COMBINAISONS DE MÈRE-NATURE

Chaque carte Action de Mère-Nature a un symbole : **FEU** **TONNERRE** ou **TORNADE**

Au fur et à mesure qu'elles sont jouées, empiler les cartes en formant 3 tas sur le plateau de Mère-Nature.
Chaque carte utilisée est mise sur une pile de son choix, elles peuvent être superposées.
Si les 3 symboles visibles correspondent à une des combinaisons suivantes, en appliquer l'effet, puis défausser les 3 piles :

3 x FEU : Donner 1 Blessure à chaque Tribu.

3 x TONNERRE : Retirer 1 Ressource (choisie par Mère-Nature) à chaque Tribu.

3 x TORNADE : Piocher 1 carte Action.



3 SYMBOLES DIFFÉRENTS *(quel que soit l'ordre)* **:**

- Placer le jeton Lion sur un Territoire libre : cela rend le Territoire inaccessible et infranchissable jusqu'à la fin de cette Saison.
- OU : Placer des jetons Blocage sur les Territoires Spéciaux d'un type *(le Territoire Grotte OU les 2 Territoires Troc OU les 3 Territoires Ressources)*, cela bloque leur effet. Ces Territoires restent accessibles mais les Tribus ne pourront pas en appliquer l'effet. *(cf. encadré Territoires spéciaux, chapitre 9, page 24).*

La face du jeton est thématique et n'a pas d'influence sur le jeu (la tempête de neige en hiver, et l'incendie en été par exemple).

LA COLÈRE DE MÈRE-NATURE

Lorsqu'une Tribu tue le dernier Animal d'un Troupeau (la dernière tuile d'une pile), Mère-Nature pioche 1 carte Action.

FIN DE SAISON

N'intervient que lorsque toutes les Tribus Sapiens et Néandertal ont passé leur tour.
Si un Troupeau a été entièrement vidé, Mère-Nature replace le Troupeau complet sur la Zone de Chasse libre de son choix.
A la fin de la saison, Mère Nature retire tous les Blocages sur les Territoires Spéciaux.

NOTE : EN CAS DE DOUTE SUR LES RÈGLES, LE SORT TRANCHERA TOUJOURS EN FAVEUR DE MÈRE-NATURE !

6.3. ACTIONS DES TRIBUS

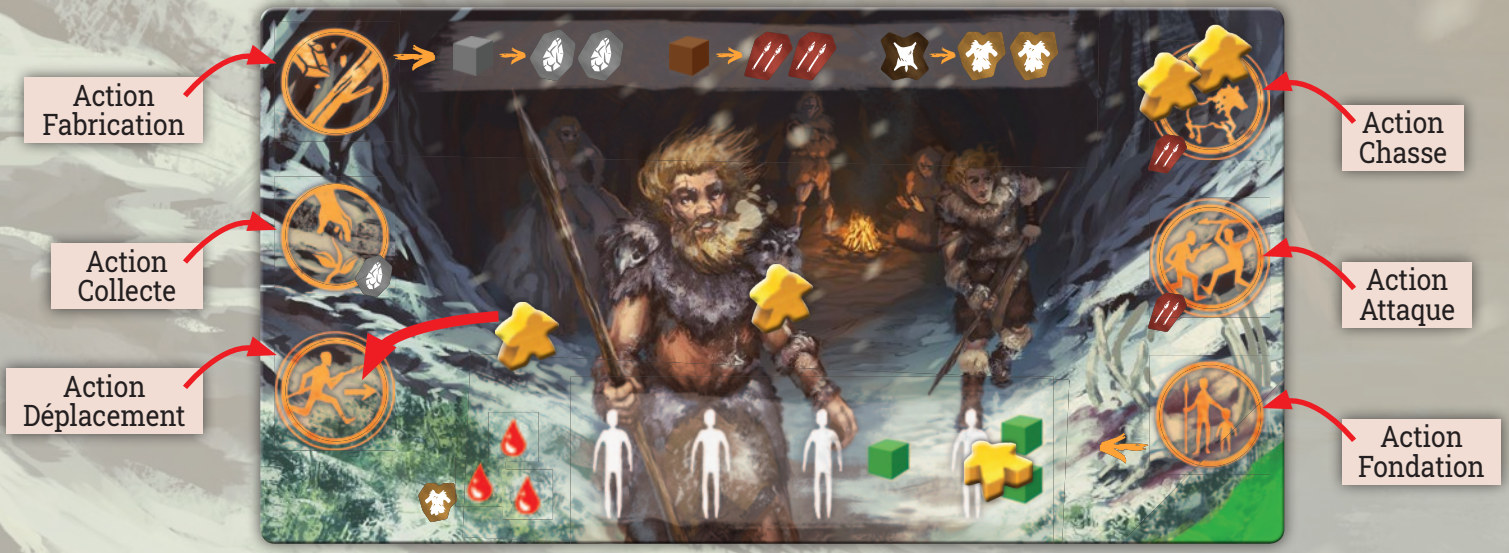
Chaque Tribu, à son tour, en commençant par le 1er joueur, effectue une Action.

Attention : *Mère-Nature peut intervenir pendant chaque Action pour jouer une de ses cartes Réaction Déplacement, Collecte ou Chasse (si la Tribu a joué l'Action correspondante) et en appliquer l'effet sur la Tribu effectuant l'Action. En outre, elle peut, après l'Action de chacun, jouer une seule carte Événement ou Don.*

ACTIONS DE NÉANDERTAL

Les différentes Actions possibles de Néandertal :
1. **Se déplacer** sur un Territoire adjacent ;
2. **Collecter** 1 Ressource sur le Territoire de sa Tribu ;
3. **Fabriquer** 2 Sagaies (force 2), 2 Bifaces ou 2 Habits ;
4. **Chasser** un Animal adjacent à sa Tribu ;
5. **Attaquer** une autre Tribu d'un Territoire adjacent ;
6. **Fonder** une Tribu.

Pour faire une Action, un des Membres de Tribu disponible de la Zone d'Action (centre de son plateau) est déplacé sur l'Action choisie. Pour les Actions **Déplacement**, **Chasser** et **Attaquer**, il peut utiliser plusieurs Membres de sa Tribu d'un coup, en placer alors le nombre correspondant.
Si tous les Membres de sa Tribu sont placés, Néandertal doit **passer**, ce qui met fin à ses possibilités d'Action pour cette Saison.



Note : il est possible de poser plusieurs Membres de tribu en une seule Action sur les Actions Déplacement, Chasse et Attaque (pour mémo, le double cerclage).



Note : pour Néandertal, les Ressources sont la Peau, la Nourriture, la Silex, le Bois, l'Arme, l'Habit et le Biface. Il ne peut pas obtenir d'os ou de Bois de Renne, quelles que soient ses Actions : il ne saurait en faire usage !



1. SE DÉPLACER

Déplacer sa Tribu vers un Territoire adjacent vide (sans Tribu).
Possibilité, en utilisant plusieurs Membres de la Tribu, de se déplacer de plusieurs Territoires d'un coup, et de traverser un Territoire occupé, il faut cependant que celui d'arrivée soit libre. Si le déplacement se termine sur un Territoire spécial, vous pouvez en appliquer l'effet. Si vous vous déplacez de plusieurs Territoires, seul celui d'arrivée octroie ce bonus.

Territoires Spéciaux :
- **Territoire Grotte** : défausser 1 Nourriture pour récupérer 1 Membre de Tribu, le plus à gauche sur la Zone de vie. Le placer au centre du plateau, il est utilisable dès la prochaine Action.
- **Territoire Troc** : possibilité d'échanger 1 de ses Ressources contre 1 autre Ressource de la réserve.
- **Territoire Ressources** : prendre 1 Ressource du type indiqué de la réserve. *(Cueillette = 1 cube Nourriture, Silex = 1 cube Silex ou Forêt = 1 cube Bois).*

2. COLLECTER DES RESSOURCES

- Prendre 1 Ressource Nourriture, Bois ou Silex présente dans la Zone Ressource sur le Territoire où se trouve sa Tribu.
- Possibilité de défausser 1 seul Biface pour prendre 1 cube Ressource supplémentaire du même type dans la réserve.

3. FABRIQUER

Il y a 3 possibilités de Fabrication :
- **Sagaie** : défausser 1 Bois pour prendre 2 jetons Sagaie de la réserve. Sert pour chasser ou attaquer. S'ajoute à la valeur d'attaque, chaque jeton Sagaie ayant une force de 2.
- **Biface** : défausser 1 Silex et prendre 2 jetons Biface de la réserve. Sert pour collecter. Possibilité de défausser 1 Biface pour prendre 1 Ressource supplémentaire du même type dans la réserve
- **Habit** : défausser 1 Peau et prendre 2 jetons Habit. Sert à se protéger des Blessures. Lorsque vous devez prendre 1 Blessure, vous pouvez défausser 1 jeton Habit à la place.

4. CHASSER UN ANIMAL

- Choisir un Troupeau, sur une zone de chasse adjacente au Territoire de sa Tribu.
- Néandertal décide quelles forces il utilise : autant de Membres de la Tribu (dont celui utilisé pour faire l'Action) et de pions Sagaie qu'il le souhaite, doivent être placés sur l'Action Chasse.
- Mère-Nature peut jouer une carte Réaction Chasse. Dans ce cas, Néandertal peut alors ajouter 1 Membre de sa Tribu ou 1 jeton Sagaie.
- Néandertal calcule sa force : force 1 par Membre de la Tribu, force 2 par jeton Sagaie.
- Si la force de Néandertal est au moins égale à la valeur de l'Animal chassé, récupérer les Ressources indiquées sur la tuile (Nourriture et Peaux), puis donner cette tuile à Mère-Nature. (Attention à la Colère de la Nature si c'est le dernier Animal de la pile Troupeau, cf. page 11). Sinon la Chasse est ratée, le tour est perdu.
- Défausser les pions Sagaie utilisés.

5. ATTAQUER UNE TRIBU

- Choisir une Tribu présente sur un Territoire adjacent à sa Tribu. Placer 1 Membre de la Tribu dans la zone Attaque de son plateau d'Action, puis faire un combat *(cf. encadré Blessures et Combat page suivante)*.

6. FONDER UNE TRIBU

- Défausser les Ressources indiquées sur une tuile Fondation de Tribu et la poser visible devant soi, ainsi que le bonus associé – vous bénéficiez désormais de son effet.
- Coucher le Membre utilisé pour fonder la Tribu dans la Zone de Vie, sur l'emplacement libre le plus à droite.

Note : Néandertal ne peut pas utiliser son dernier Membre pour fonder une Tribu, à moins que ceci ne lui donne la victoire par la pose de la 7e tuile Fondation.

- Piocher une nouvelle paire de tuiles Fondation/Bonus et les placer derrière le paravent.

Tuiles Bonus : Deux types d'effet différent pour les tuiles bonus *(cf. détails chapitre 9, page 23)* :
- **une seule fois**, la tuile est défaussée à l'utilisation. Ce type de bonus peut être utilisé à n'importe quel moment de la Saison (même lors d'un effet de Saison par exemple qui vous demande de défausser une Ressource).
- **une fois par Saison**, elle est alors retournée à l'utilisation. On pourra la retourner à nouveau à la fin de la Saison, pour bénéficier de son effet la Saison suivante.

FIN DE SAISON DE NÉANDERTAL

La fin de Saison n'intervient qu'une fois que **toutes les Tribus ont passé**.
- Il ramène au centre de son plateau les Membres de Tribu utilisés pour les Actions.
- S'il reste des Membres sur la **Zone de Vie**, il peut récupérer **un seul Membre**, celui le plus à gauche, en défaussant le coût correspondant (rien pour les 3 premiers emplacements, ou 1 Nourriture pour le 4e emplacement ou 2 Nourritures pour le 5e emplacement).
- Il retourne les bonus "Une fois par saison" utilisés cette Saison.

BLESSURES ET COMBATS

LES BLESSURES

NÉANDERTAL : Lorsqu'un Néandertal a 3 Blessures ou plus : les défausser puis coucher un Membre de sa Tribu (sauf s'il s'agit du dernier) sur le premier emplacement libre de sa Zone de Vie, le plus à droite. Il peut coucher un Membre déjà utilisé cette Saison. *Note : Néandertal ne peut jamais coucher son dernier Membre de Tribu, même s'il prend d'autres Blessures.*

SAPIENS : Lorsqu'un Sapiens a 2 Blessures ou plus : les défausser puis placer une carte Famine sur sa pioche.
- S'il n'y a plus de Famine, c'est sans effet.
- Si 2 Sapiens doivent prendre la dernière Famine disponible au même moment, Mère-Nature choisit celui qui la reçoit.

LES COMBATS

Une Tribu peut attaquer une autre Tribu présente sur un Territoire adjacent. Pour cela :
- L'attaquant annonce sa force de départ, en utilisant les cartes Sagaie de sa main (Sapiens) ou ses Membres de Tribu disponibles (y compris celui utilisé pour faire l'Action) et éventuellement ses jetons Sagaie (Néandertal).
- Le défenseur peut réagir en dépensant au moins autant de force que l'attaquant avec ses cartes ou ses Membres de Tribu et jetons Sagaie.
- L'attaquant peut alors surenchérir, puis le défenseur etc.
- Si finalement la force du défenseur est au moins égale à celle de l'attaquant, rien ne se passe, l'attaquant et le défenseur ont perdu leur Action.
- Si finalement la force de l'attaquant est supérieure à celle du défenseur, l'attaquant réussit son attaque :
  - Le défenseur prend 1 Blessure
  - L'attaquant prend 1 Ressource de son choix au défenseur.
  - Mère-Nature déplace le défenseur sur un Territoire libre de son choix, sans en appliquer l'éventuel effet.
  - L'attaquant peut se déplacer (sans coût d'Action) sur le Territoire où se trouvait le défenseur, en appliquant l'éventuel effet du Territoire.
- Enfin, les Sapiens défaussent les cartes Sagaie utilisées et les Néandertal défaussent les éventuels jetons Sagaie utilisés.

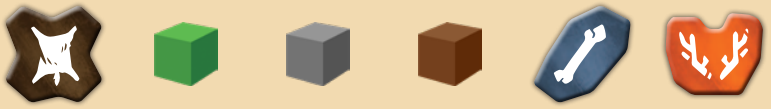
ACTIONS DE SAPIENS

À son tour Sapiens doit, dans l'ordre, soit :

FAIRE UNE ACTION en jouant une ou plusieurs cartes.
Il pourra alors soit **ACHETER UNE CARTE AMÉLIORATIONS** de la Rivière, soit **PROGRESSER D'UNE ÉTAPE SUR UNE ŒUVRE.**

PASSER : Si il passe, il ne peut alors plus effectuer d'Actions, ni d'achats, ni de progression sur une Œuvre durant ce tour, ce qui mettra fin à ses possibilités d'Action pour cette Saison.

Note : les Ressources de Sapiens sont la Peau, la Nourriture, la Silex, le Bois, l'Os, le Bois de Renne.



FAIRE UNE ACTION : Sapiens doit jouer au moins une carte permettant de réaliser une Action, dans la zone d'Action.

Certaines cartes permettent de faire plusieurs Actions différentes au choix, il faudra en choisir une.

Exemple : le Perçoir



Pour le Déplacement, la Chasse et l'Attaque, Sapiens peut jouer plusieurs cartes en même temps, à condition qu'elles correspondent à une seule et même Action. Il n'est donc pas possible de combiner une carte permettant de faire plusieurs Actions différentes avec une autre carte.



Exemples :
- *2 cartes Déplacement* ☑
- *1 carte Déplacement + carte Travois* ☒
- *1 carte Déplacement + 1 carte Chaussures* ☑
- *2 cartes Sagaie + carte Domestication du Loup (bonus de sagaie)* ☑

D'autres cartes permettent d'enchaîner plusieurs Actions différentes. Sapiens a alors le choix des Actions qu'il souhaite faire, mais il doit en faire au moins une. De plus, il doit respecter l'ordre indiqué par la carte.

Exemple : Nourrir



ADAPTATION : Sapiens possède la capacité de s'adapter, pour cela il peut jouer 2 cartes quelconques (y compris une Famine) pour, au choix, faire l'Action d'une Sagaie rudimentaire de force 1 ou 1 Déplacement. L'effet d'adaptation peut s'ajouter éventuellement à d'autres cartes jouées en suivant les mêmes règles.



*Exemple 1 : 1 carte Chaussures + **Adaptation** (2 cartes Famine)* **= 3 Déplacements**



*Exemple 2 : 2 cartes Sagaie en silex + **Adaptation** (1 Famine + 1 Collecte)* **= force 5**

Une fois l'Action jouée, la ou les cartes sont laissées visibles devant soi, dans sa Zone d'Action.
Note : À tout moment, si Sapiens doit piocher alors que sa pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. A ce moment là, ne pas mélanger les cartes présentes dans sa Zone d'Action.(cf. actions détaillées des cartes, page 20).

ACHETER UNE CARTE AMÉLIORATION (UNE FOIS PAR TOUR) : Choisir une carte Amélioration visible dans la Rivière, défausser les Ressources correspondant au coût de la carte. Placer la carte choisie dans sa défausse.

Après l'achat, piocher une nouvelle carte de la pioche Amélioration (si elle est vide, mélangez la défausse Amélioration), afin qu'il y ait toujours le choix parmi 5 cartes.

PROGRESSER D'UNE ÉTAPE SUR UNE ŒUVRE (UNE FOIS PAR TOUR) : Dépenser de la Nourriture, selon les quantités indiquées sur le plateau d'Œuvres, pour placer ou avancer son cube de 1 case sur une piste d'Œuvre. Si le cube arrive sur la dernière case de la piste, l'Œuvre est achevée et l'on peut clipser le jeton Œuvre correspondant. (Les Sapiens ayant chacun leur piste, ils peuvent finir les mêmes Œuvres !).

Cube orange arrivé au bout de sa piste : la Vénus est complétée.



Note : Les cubes de progression des Œuvres sont en dessous du plateau en début de partie. Ce n'est qu'à la première progression que l'on place un cube sur la piste de l'Œuvre!

PASSER : Ceci met fin à sa phase d'Action, Sapiens ne peut alors plus faire d'achat de carte Amélioration, ni progresser sur les Œuvres. Défausser les cartes restantes en main ainsi que celles posées dans la Zone d'Action. Cette Action met fin à ses possibilités d'Action pour cette Saison.

DESCRIPTIONS DES ACTIONS DES CARTES SAPIENS

LES CARTES DE DÉPART

Ce sont les cartes du paquet de départ des Sapiens. Pour la Tribu bleue il se compose de 6 cartes, et 8 pour la Tribu orange.
- Tribu bleue : 1 Sagaie pointe en Silex, 1 Sagaie pointe en Os, 2 Collecte/Déplacement, 1 Collecte, 1 Famine).
- Tribu orange : 1 Sagaie pointe en Silex, 1 Sagaie pointe en Os, 2 Collecte/Déplacement, 2 Collecte, 2 Famine).

Ces cartes sont de quatre types : **Sagaie**, **Famine**, **Collecte** et **Collecte/Déplacement**.

CARTE SAGAIE

- Les cartes Sagaie sont utilisées pour la **Chasse** ou l'**Attaque** *(cf. encadré Blessures et Combats, page 14)*.

Il n'est pas possible de chasser et d'attaquer lors de la même Action.
- Chaque type de Sagaie a une force indiquée par le nombre de symboles Sagaies.

Note : Il existe trois types de cartes Sagaie : **Pointe en Silex**, **Pointe en Os**, **Pointe en Bois de Renne**.

Nom de la carte



Effet de la carte

Force de la carte

CHASSER UN TROUPEAU

- Choisir 1 Troupeau à chasser, sur une Zone de Chasse adjacente à son Territoire, et jouer les cartes Sagaie nécessaires (valant ensemble au moins autant de symboles Sagaie que la force de l'Animal)
- Mère-Nature peut jouer une (des) carte(s) Réaction Chasse.
- Sapiens a la possibilité d'ajouter une ou plusieurs cartes Sagaie, ou une ou plusieurs **Adaptations** en jouant deux cartes quelconque pour une Sagaie rudimentaire de force 1, selon l'Action jouée par Mère-Nature.
- Si la Force des cartes jouées est au moins égale à la force de l'Animal, la Chasse est réussie, Sapiens récupère les Ressources indiquées sur la tuile (Nourriture, Os, Peau, et éventuellement Bois de Renne), puis donne à Mère-Nature la tuile Animal chassé (Attention, Colère de Mère-Nature possible, cf. page 11). Sinon, la Chasse est ratée, passer à la phase suivante.

ATTAQUER UNE TRIBU

Utiliser une carte Sagaie pour attaquer une Tribu sur un Territoire adjacent, puis faire un Combat *(cf. encadré page 14)*.

CARTE FAMINE



Elles ne servent à rien, juste à vous ralentir.
Vous ne pouvez donc pas jouer les cartes Famine, sauf pour l'**Adaptation**.

CARTES COLLECTE ET COLLECTE/DÉPLACEMENT



Toujours interpréter le "/" comme "ou".



Symbole Déplacement

NOTE : Si les symboles d'Action sont placés sur deux lignes (ou en deux parties séparées par un "/"), il faut choisir l'une des deux Actions. *Par exemple, la carte COLLECTE/DÉPLACEMENT.*

COLLECTE

Prendre 1 Ressource disponible (Nourriture, Bois ou Silex) de la Zone Ressources du plateau central dans le territoire de sa Tribu.



DÉPLACEMENT

Déplacer sa Tribu vers un Territoire adjacent vide (sans Tribu).
Possibilité, avec plusieurs symboles Déplacement ou plusieurs cartes Déplacement, de se déplacer de plusieurs Territoires d'un coup, et de traverser un Territoire occupé, il faut cependant que le Territoire d'arrivée soit libre.
Si le Déplacement se termine sur un **Territoire Spécial**, vous pouvez en appliquer l'effet.
Si vous vous déplacez de plusieurs Territoires, seul celui d'arrivée octroie un bonus.

TERRITOIRES SPÉCIAUX

- **Territoire Troc** : possibilité d'échanger 1 de ses Ressources contre 1 autre Ressource de la réserve.
- **Territoire Ressources** : prendre 1 Ressource du type indiqué de la réserve. *(Cueillette = 1 cube Nourriture, Silex = 1 cube Silex ou Forêt = 1 cube Bois).*
- **Territoire Grotte** : défausser 1 Nourriture pour prendre en main une carte de son choix de sa défausse.

LES CARTES AMÉLIORATION

Rappel : Si la carte présente plusieurs Actions, il est possible de n'en réaliser que certaines, et pas d'autres. Respecter cependant l'ordre de réalisation des Actions indiquées par la carte.



Pour le détail de chaque carte, se référer au chapitre 9, page 20.



Carte : prendre la première carte de sa pioche.



Bannir une carte : retirer du jeu une carte présente dans sa main ou sa défausse. S'il s'agit d'une carte Famine, la mettre avec les autres cartes Famine. Sinon, la remettre dans la boîte de jeu.



Blessure barrée : défausser 1 jeton Blessure.



Ressource : prendre la Ressource indiquée sur le Territoire de sa Tribu. (Le cube blanc signifie "n'importe qu'elle Ressource".)



Ressource barrée : défausser la Ressource indiquée pour faire le(s) effet(s) après la flèche.



Troc : permet d'échanger une de ses Ressources avec une Ressource de la réserve.



Bonus de Sagaie : ce bonus ne s'ajoute à la chasse ou à l'attaque que si une carte sagaie ou une Sagaie rudimentaire (grâce à l'Adaptation) a été jouée.

FIN DE SAISON DE SAPIENS

La fin de Saison n'intervient qu'une fois que toutes les Tribus Sapiens et Néandertal ont passé.
Les Sapiens placent les cartes de leur Zone d'Action sur leur défausse et piochent 5 cartes. Si tous les Sapiens sont d'accord, ils peuvent défausser les 5 cartes Amélioration disponibles à l'achat dans la Rivière, et les remplacer par 5 nouvelles.

6.4. FIN DE LA SAISON

Quand toutes les Tribus ont passé, on applique les effets de fin de Saison suivants :

MÈRE-NATURE : Si un Troupeau a été vidé, Mère-Nature replace le Troupeau complet sur la Zone de Chasse libre de son choix.
NÉANDERTAL : Il replace au centre de son plateau les Membres de Tribu utilisés pour les Actions.
S'il reste des Membres couchés sur la Zone de Vie, Néandertal peut récupérer 1 seul Membre par fin de Saison, le plus à gauche, en défaussant les Ressources correspondantes *(rien pour les 2 premiers emplacements, ou 1 Nourriture pour le 3e emplacement ou 2 Nourritures pour le 4e emplacement, cf. exemple ci-dessous)*. Il retourne les bonus "1 fois/Saison" utilisés cette Saison.

Exemple de récupération d'un Membre de Tribu en fin de Saison : Les 2 Membres sur les Zones Action Déplacement et Attaque sont ramenés au centre du plateau. Il est ensuite possible de ramener également le Membre couché sur l'emplacement "2", sans coût.



SAPIENS : Les Sapiens placent les cartes de leur Zone d'Action sur leur défausse et piochent 5 cartes. Si tous les Sapiens sont d'accord, ils peuvent défausser les 5 cartes Amélioration disponibles à l'achat dans la Rivière, et les remplacer par 5 nouvelles.
COMMUN : Le jeton 1er joueur passe au joueur suivant (à l'exception de Mère-Nature) dans le sens horaire. On passe alors à la Saison suivante avec le choix de Saison de Mère-Nature.

6.5. FIN DE PARTIE

NÉANDERTAL GAGNE DÈS QU'IL FONDE SA 7E TRIBU – LA PARTIE PREND FIN IMMÉDIATEMENT.
SAPIENS GAGNE DÈS QU'IL A ACHEVÉ 3 ŒUVRES – LA PARTIE PREND FIN IMMÉDIATEMENT.
MÈRE-NATURE GAGNE À LA FIN DE L'ÉTÉ DE LA 3E ANNÉE (AU BOUT DE 10 SAISONS), SI AUCUNE TRIBU N'A GAGNÉ.

7. LE JEU SANS MÈRE-NATURE OU MODE À 2 JOUEURS

C'est le mode de jeu pour 2 joueurs. Il peut être joué à plus, mais, en particulier à 4 joueurs, vous courez le risque de ne pas avoir assez de cartes Action.
Dans ce mode de jeu, chacun est la Mère-Nature des autres joueurs.
Les règles du jeu s'appliquent normalement, à l'exception des points listés ci-dessous.

7.1. MISE EN PLACE DU MODE À 2 JOUEURS

- Retirer du jeu les cartes Action Don de Mère-Nature.
- Avant de procéder au placement des pions Tribus sur le plateau, le dernier joueur regroupe les pions Animaux d'une même espèce afin de former les 4 Troupeaux.
- Chaque joueur reçoit 1 carte Action (cartes de Mère-Nature).

7.2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE À 2 JOUEURS

LES CHOIX DE MÈRE-NATURE

- Défausser, sans la révéler, la première carte de la pioche Saison en cours. Révéler ensuite la carte Saison suivante.
- Appliquer normalement l'Événement à tous. En cas d'Offrande, c'est l'autre joueur qui pioche 1 carte Action par paire de cubes défaussés.
- Chacun pioche autant de cartes Actions qu'indiqué, en considérant le symbole Tribu comme valant 1. Cependant, si le nombre de carte à piocher est 0 ou négatif, chacun en pioche 1. S'il ne reste pas suffisamment de cartes Actions, les distribuer une par une dans l'ordre inverse du tour et en commençant par le dernier joueur.
- En commençant par le 1er joueur, chacun peut jouer une carte Début de Saison. Comme d'habitude, chacun ne peut être ciblé que par une seule carte Début de Saison par Saison.
- Le dernier joueur ajoute les Ressources indiquées. Il doit commencer par un Territoire libre (sans meeple Tribu) avec le moins de Ressources. Il procède ensuite librement selon la règle de pose habituelle (de Territoire voisin en Territoire voisin, sans aller-retour mais les boucles sont possibles).

EN COURS DE SAISON

- Chacun peut jouer des cartes Action en réaction à l'Action d'un autre joueur.
- Après avoir joué son Action, un joueur peut jouer une carte Événement. Celle-ci s'applique à tous, lui compris.
- Si un joueur a déjà passé, au moment de son tour il peut jouer une carte Événement.
- Chacun conserve devant lui les cartes Actions en 3 piles, afin de réaliser sa propre combinaison. Les effets " 1 Blessure à chaque joueur " et " -1 Ressource à chaque joueur " ne s'appliquent qu'aux autres joueurs.
- Après une victoire au combat, c'est l'attaquant qui déplace le défenseur vaincu.
- Lorsqu'un Troupeau est vidé, pas de colère de Mère-Nature. Retourner le dernier animal sur la Zone de Chasse où il se trouvait. À la fin de la Saison, avant de changer de 1er joueur, le 1er joueur place chaque Troupeau qui a été vidé sur une Zone de Chasse libre différente de celle où il se trouvait.
- Si personne n'a gagné après 10 Saisons, vous avez tous perdu !

8. MODE SOLO

Vous jouez une Tribu au choix : un Néandertal ou un Sapiens.

8.1. MISE EN PLACE DE LA PARTIE SOLO

- Retirer du jeu les cartes Action Don de Mère-Nature. Aucune de ces cartes Action n'est piochée au début du jeu.
- Placer le Grand Meeple Tribu avant de regrouper chaque Troupeau.
- Regrouper chaque Troupeau sur la Zone de Chasse avec un Animal de ce type la plus éloignée de vous. En cas d'égalité entre plusieurs Zones, choisir l'une d'entre elles.

8.2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE SOLO

LES CHOIX DE MÈRE-NATURE

- Défausser, sans la révéler, la première carte de la pioche Saison en cours. Révéler ensuite la carte Saison suivante.
- Appliquer normalement l'Événement. En cas d'Offrande, piocher 1 carte Action de plus par paire de Ressources défaussée.
- Ajouter ensuite les Ressources indiquées sur la carte, en commençant par le Territoire où vous ne vous trouvez pas, et avec le moins de Ressources.
- Si il y a une seconde Ressource à poser, la poser librement sur un Territoire adjacent à ce premier Territoire.
- Piocher autant de cartes Actions de Mère-Nature qu'indiqué, en considérant le symbole Tribu comme valant 2.
- Regarder les symboles sur les cartes piochées : déterminer le symbole majoritaire – en cas d'égalité, le FEU l'emporte sur les autres, et la TORNADE l'emporte sur le TONNERRE . Appliquer alors l'effet correspondant :
  - FEU : vous prenez une Blessure.
  - TORNADE : vous défaussez une Ressource au choix.
  - TONNERRE : piocher une carte Action supplémentaire, sans tenir compte de son symbole.

- Appliquer immédiatement l'effet de toutes les cartes **Début de Saison** puis les défausser.
- Les cartes **Évènement :**
  - **Troupeaux paniqués** : s'applique en début de Saison. Dans l'ordre de votre choix, déplacer chaque Troupeau sur la Zone de Chasse vide la plus éloignée de vous – choisir en cas d'égalité entre plusieurs Zones.
  - **Lion** : poser le Lion sur le Territoire adjacent à vous avec le plus de cubes Ressource, en cas d'égalité, sur celui avec un effet spécial, en cas de nouvelle égalité choisir.
  - **Pénurie** : les Ressources doivent être retirées de la Zone Ressources sur le Territoire où vous êtes présent et les plus proches de vous, en cas d'égalité, choisir. Sur chaque Territoire ainsi déterminé, retirez une Ressource de votre choix.
  - **Éboulement / Mammouth en colère / Inondation** : s'appliquent dès que vous êtes sur un Territoire où vous subissez cet effet.
  - Les cartes Évènement sont défaussées une fois appliquées.
- Les cartes **Réaction** sont révélées mais leur effet ne s'applique pas encore.

EN COURS DE SAISON

- À chaque fois que vous jouez une Action correspondant à une carte Réaction révélée, appliquer l'effet de celle-ci. Si il y en a plusieurs correspondant à une même Action, toutes les appliquer. Ensuite, défausser ces cartes Réaction.
- Après avoir joué votre Action, si un Événement révélé peut s'appliquer, l'appliquer. Ensuite, défausser cet Événement.
- Lorsqu'un Troupeau est vidé, pas de colère de Mère-Nature.
- À la fin de la Saison, placer chaque Troupeau vidé, dans l'ordre de votre choix, sur la Zone de chasse vide la plus éloignée de vous. En cas d'égalité, choisir librement.

FIN DE SAISON

Défausser les cartes Action restantes.

FIN DE LA PARTIE

À LA FIN DES 10 SAISONS, LA PARTIE SE TERMINE IMMÉDIATEMENT. DÉTERMINER VOTRE NIVEAU DE RÉUSSITE. SI VOUS PARVENEZ AU NIVEAU ÉVOLUTION, BRAVO !

NÉANDERTAL

- **Survie** : avoir fondé 5 Tribus
- **Stagnation** : avoir fondé 7 Tribus
- **Croissance** : avoir fondé 9 Tribus
- **Évolution** : avoir fondé 11 Tribus

SAPIENS

- **Survie** : avoir réalisé 2 Œuvres
- **Stagnation** : avoir réalisé 3 Œuvres
- **Croissance** : avoir réalisé 4 Œuvres
- **Évolution** : avoir réalisé 5 Œuvres

9. AIDE DE JEU : DESCRIPTIF DES CARTES ET TUILES

DANS CETTE AIDE DE JEU, NOUS ÉCRIRONS **M.N.** POUR "MÈRE-NATURE".
RAPPEL : LE TERME **TRIBU** DÉSIGNE UN JOUEUR SAPIENS OU NÉANDERTAL.

CARTE DE DÉPART DE SAPIENS

SAGAIE POINTE EN SILEX : Sagaie la plus faible de force 2 pour la Chasse ou l'Attaque.
SAGAIE POINTE EN OS : Sagaie de force 3 pour la Chasse ou l'Attaque.
COLLECTE : Prélever 1 Ressource (Nourriture, Bois ou Silex) du plateau central dans le Territoire de sa Tribu.
COLLECTE/DÉPLACEMENT : Prélever 1 Ressource (Nourriture, Bois ou Silex) du plateau central dans le Territoire de sa Tribu ou déplacer sa Tribu d'un Territoire adjacent (vous pouvez cumuler plusieurs cartes de ce type pour faire plusieurs Déplacements, mais pas pour faire plusieurs collectes !).

CARTES AMÉLIORATION DE SAPIENS

Il y a 3 catégories : les cartes fond rose, les cartes fond bleu et les cartes fond beige.

CARTES ROSES : TECHNIQUES DE CHASSE

SAGAIE POINTE EN SILEX : Sagaie la plus faible de force 2 pour la Chasse ou l'Attaque.
SAGAIE POINTE EN OS : Sagaie de force 3 pour la Chasse ou l'Attaque.
SAGAIE EN OS OU EN BOIS DE RENNE : Lors de l'achat d'une de ces cartes Sagaie, il est possible, en retirant du jeu une carte Sagaie de sa main, de prendre directement en main la carte achetée, sans défausser son coût en Bois. Elle pourra ainsi être jouée lors de cette Saison. Il faut quand même défausser le coût secondaire, Os ou Bois de renne.
COUTEAU : -Ajouter 2 Sagaies à la Chasse ou à l'Attaque, à condition d'avoir joué une carte Sagaie ou d'une Sagaie Rudimentaire avec l'Adaptation avant.
-Ou Piocher une carte.

PROPULSEUR : -Ne double que la force des cartes Sagaie ou d'une Sagaie rudimentaire avec Adaptation.
Exemple : si vous jouez une carte Sagaie en Os et le Propulseur, votre force à la Chasse ou à l'Attaque sera de 8. Mais si vous ajoutez la carte "Couteau" ou "Domestication du Loup", votre force sera de 10, la force de ces cartes ne sera pas multipliée.
-OU piocher une carte.

CARTES BLEUES : CONFORT DE LA TRIBU

ÉCHANGE : -Défausser 1 Ressource au choix pour avancer d'une étape sur la Parure,
-Ou échanger une de ses Ressources avec une Ressource de la Réserve.
DOMESTICATION DU LOUP : -Vous pouvez déplacer votre tribu de deux Territoires.
-OU ajouter +2 en force à la Chasse ou à l'Attaque, à condition d'avoir joué une carte Sagaie ou une Sagaie Rudimentaire avec l'Adaptation avant.
CAMPEMENT : Vous pouvez piocher une carte et vous pouvez bannir une carte de votre main ou de votre défausse.
TRAVOIS : Vous pouvez piocher une carte et vous pouvez déplacer votre Tribu de 1 ou 2 Territoires.
CHAUSSURES : Vous pouvez vous déplacer de 1 ou 2 Territoires.
HABITS : Vous pouvez piocher 1 ou 2 cartes et déplacer votre Tribu d'un Territoire.
CHIRURGIE : -Défausser 1 Blessure
-OU défausser un Silex pour bannir une carte de votre main ou de votre défausse.
MÉDICATION : -Défausser 1 Blessure
-OU défausser 1 Nourriture pour bannir une carte de votre main ou de votre défausse.
NOURRIR : Défausser une nourriture pour pouvoir piocher 1 carte et/ou déplacer votre Tribu d'un Territoire et/ou bannir une carte de votre main ou de votre défausse.
GISEMENT D'OCRE : Piocher une carte. Seulement à l'achat de cette carte, vous pouvez avancer votre marqueur d'1 étape sur la piste de la Peinture.
TRANSMISSIONS DES SAVOIRS : Vous pouvez acheter immédiatement 1 carte Amélioration de la Rivière en réduisant son coût de 1 Ressource, et la placer directement sur votre pioche.
Son utilisation ne compte pas comme un achat, vous pourrez acheter 1 autre carte normalement à la phase « Acheter une carte Amélioration de votre tour ».

CARTES BEIGES : LES OUTILS

BIFACE : Collecter jusqu'à 3 Ressources au choix présentes sur le Territoire de sa Tribu.
GRATTOIR : Si vous possédez au moins 1 Peau, vous pouvez piocher 1 ou 2 cartes.
TAILLE LAMELLAIRE : Si vous possédez au moins 1 Silex, vous pouvez piocher 1 ou 2 cartes.
POINÇON : Si vous possédez 1 Peau, prennez 1 Peau de la Réserve.
BURIN : Défausser 1 Nourriture pour avancer d'1 étape sur la Gravure ou la Vénus.
LAMPE : -Défausser 2 Nourritures pour avancer d'1 étape sur la Peinture
-OU défausser 1 Nourriture pour avancer d'1 étape sur la Gravure.
LISSOIR : Défausser 1 Os ou 1 Bois de renne pour avancer d'1 étape sur la Vénus.
PERÇOIR : -Défausser 1 Os pour avancer d'1 étape sur la Flûte
-OU défausser 1 Ressource au choix pour avancer sur la Parure.

CARTES ACTION DE MÈRE-NATURE

En cas de doute : toujours trancher en faveur de M.N. !
M.N. ne peut pas jouer une carte Action si celle-ci n'a aucun effet dans les circonstances actuelles.
Pour Rappel : Si Tribu ne peut pas remplir les conditions de paiement de Ressources, il défausse le maximum mais ne prend pas de Blessure, contrairement aux cartes Saison.

CARTES DÉBUT DE SAISON (GRISES)

VERMINE : La Tribu doit défausser 1 Peau.
OUBLI : La Tribu doit défausser 1 Bois ou 1 Silex au choix de M.N.
POURRITURE : La Tribu doit défausser 2 Nourritures.
RARETÉ : La Tribu doit défausser 2 Ressources de son choix.
ACCIDENT : La Tribu prend 1 Blessure.
CONTRE-TEMPS : -Un Sapiens doit replacer 1 carte de sa main sur sa pioche.
-Ou un Néandertal doit placer 1 de ses Membres de Tribu sur une Action sans la réaliser.
PERTE : -Un Sapiens doit défausser 1 carte de sa main autre qu'une Famine.
-Ou un Néandertal doit défausser 1 Sagaie, 1 Biface ou 1 Habit (au choix de la Tribu).

CARTES RÉACTIONS (BLEUES)

A. DÉPLACEMENT :

FRACTURE : Tribu ciblé prend 1 Blessure.
INSTINCT ANIMAL : À la fin du Déplacement d'une Tribu, MN sélectionne un Troupeau adjacent à cette Tribu et le déplace où elle veut sur une Zone de Chasse libre.
VERGLAS : La Tribu fait 1 Déplacement de moins.
DISETTE : La Tribu ne peut pas profiter de l'effet du Territoire Spécial.

B. COLLECTE :

ÉPUISEMENT : La Tribu doit laisser sur le Territoire la Ressource qui aurait dû être collectée (si la Tribu devait en collecter plusieurs, la Ressource laissée sur place est au choix de M.N.).
VENGEANCE : Si la collecte de la Tribu est la dernière du Territoire, elle prend 1 Blessure.
ÉQUITÉ : Une fois la Ressource collectée par la Tribu, M.N. remet dans la réserve une Ressource restante du Territoire (s' il en reste).

C. CHASSE :

FURIE BESTIALE : La Tribu prend une Blessure.
ROBUSTESSE : La force de l'Animal est augmentée de 1.



DÉCHARNÉ : Les Ressources récupérées de la Chasse par la Tribu sont réduite d'1 Peau et d'1 Nourriture.

CARTES DON ET ÉVÈNEMENT (FIN DE TOUR D'UNE TRIBU)

A.DON (CARTES VERTES)

LUXURIANCE : M.N. ajoute 2 Nourriture de la réserve sur 1 Territoire et pioche 2 cartes Action.
ABONDANCE : Chaque Tribu prend une Nourriture de la réserve et M.N. pioche autant de cartes Action que de Tribus en jeu.
PROFUSION : M.N. ajoute 1 Bois et 1 Silex de la réserve sur 1 Territoire et peut défausser des cartes Action pour en piocher autant.
OPULENCE : M.N. ajoute 1 Nourriture sur chaque Troupeau (la première Tribu à Chasser un Animal de ce Troupeau prendra cette Nourriture supplémentaire) et elle récupère secrètement une carte Action de sa défausse.

B. ÉVÉNEMENT (CARTES ROUGES)

ÉBOULEMENT : Toute Tribu sur les Territoires Grotte ou Taille doit prendre 2 Blessures.
LION : M.N. place le jeton Lion sur un Territoire libre de son choix. Ce Territoire est inaccessible et intraversable par les Tribus jusqu'à la fin de cette Saison. De plus, elle retire 1 Animal d'1 Troupeau adjacent au Lion. (Cela ne déclenche pas la colère de M.N. même si c'est le dernier Animal du Troupeau).
INONDATION : Toute Tribu sur les Territoires Cueillette, Forêt ou Troc prend 1 Blessure.
MAMMOUTH ENRAGÉ : Toute Tribu. adjacente au Mammouth prend 2 Blessures.
TROUPEAUX PANIQUÉS : M.N. déplace tous les Troupeaux sur les Zones de Chasse de son choix (1 Troupeau d'un type par Zone de Chasse, et ils peuvent aussi ne pas changer de zone).
PÉNURIE : Sur 3 Territoires différents, M.N. retire 1 Ressource de son choix.

CARTES SAISON MÈRE-NATURE

RAPPEL : Certaines Saisons impliquent un paiement de Ressources par les Tribus, qui sont obligées de défausser le maximum possible, et reçoivent 1 Blessure pour chaque Ressource manquante.
RAPPEL : **Effet de Saison** : il s'applique à toutes les Tribus.
AJOUT DE RESSOURCE : M.N. prend autant d'exemplaires de chaque Ressource représentée qu'il y a de Tribus. Elle choisit un Territoire de départ. Elle y place 1 des Ressources de son choix, puis 1 autre sur un Territoire voisin, et ainsi de suite sans faire de demi-tour (mais les boucles sont permises).
PIOCHE DE CARTES ACTION : M.N. pioche autant de cartes Action qu'il y a de Tribus, plus ou moins la quantité indiquée sur la carte Saison.

PRINTEMPS

PRINTEMPS - OFFRANDE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu peut défausser 2, 4, ou 6 Ressources de son choix.
Par paire de Ressources défaussées :
-Pour Sapiens : piocher 1 carte supplémentaire.
-Pour Néandertal : gagner 1 Membre de Tribu de sa Zone de vie.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Nourriture et 1 Silex par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu et pour chaque paire de Ressources défaussée par la Tribu, piocher 1 carte Action supplémentaire.
PRINTEMPS - HIVER PROLONGÉ :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 1 Nourriture et 1 Peau, sinon il doit prendre autant de Blessures que de Ressources manquantes.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Silex et 1 Bois par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribus moins 2.
PRINTEMPS - CHAROGNE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu prend 1 Nourriture, 1 Peau ou 1 Os de la réserve.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Bois par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu.
PRINTEMPS - SÉCHERESSE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 1 Nourriture, sinon elle doit prendre 1 Blessure.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Silex et 1 Bois par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu moins 1.

ETÉ

ETÉ - OFFRANDE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu peut défausser 2, 4, ou 6 Ressources de son choix. Par paire de Ressources défaussées :
-Pour Sapiens : piocher 1 carte supplémentaire.
-Pour Néandertal : gagner 1 Membre de Tribu de sa Zone de vie.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Nourriture par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 2, et pour chaque paire de Ressources défaussée par Tribu, piocher 1 carte Action supplémentaire.
ETÉ - CHAROGNE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu prend 1 Nourriture, 1 Peau ou 1 Os de la réserve.
AJOUT DE RESSOURCES : Aucune.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 2.
ETÉ - CANICULE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu prend 2 Blessures.
AJOUT DE RESSOURCES : 2 Nourritures par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu.
ETÉ - ÉPIDÉMIE :
EFFET DE SAISON : Les Tribus ne pourront pas utiliser les 2 Territoires Troc.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Nourriture par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 1.
ETÉ - SÉCHERESSE :
EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 2 Nourritures, sinon elle doit prendre autant de Blessures que de Ressources manquantes.
AJOUT DE RESSOURCES : 1 Nourriture par Tribu.
PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte

Action par Tribu.

ETÉ - INCENDIE :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser la moitié, arrondie au supérieur, de ses Ressources (Nourriture, Bois, Silex, Peau, Os, Bois de renne, Arme, Biface, Habit). La Tribu choisit les Ressources qui seront défaussées.

AJOUT DE RESSOURCES : 1 Nourriture par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu moins 1.

AUTOMNE

AUTOMNE - HIVER PRÉCOCE :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 1 Nourriture et 1 Bois sinon elle doit prendre autant de Blessures que de Ressources manquantes.

AJOUT DE RESSOURCES : 1 Bois par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu moins 2.

AUTOMNE - OFFRANDE :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu peut défausser 2, 4, ou 6 Ressources de son choix. Par paire de Ressources défaussées :

-Pour Sapiens : piocher 1 carte supplémentaire.

-Pour Néandertal : gagner 1 Membre de Tribu de sa Zone de Vie.

AJOUT DE RESSOURCES : Aucune.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu moins 1, et pour chaque paire de Ressources défaussée par Tribu : piocher 1 carte Action supplémentaire.

AUTOMNE - CHAROGNE :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu prend 1 Nourriture, 1 Peau ou 1 Os de la réserve.

AJOUT DE RESSOURCES : 1 Bois par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 1.

AUTOMNE - GEL :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 1 Silex, sinon elle doit prendre 1 Blessure.

AJOUT DE RESSOURCES : 2 Bois par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu.

HIVER

HIVER - GIVRE :

EFFET DE SAISON : Pas d'Action Collecte possible, et pas de bénéfices des effets des Zones Taille, Cueillette et Forêt pour la Saison.

AJOUT DE RESSOURCES : 1 Silex par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 2

HIVER - HIVER GLACIAL :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 1 Bois et 1 Peau sinon elle doit prendre autant de Blessures que de Ressources manquantes.

AJOUT DE RESSOURCES : Aucune.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 1.

HIVER - BLIZZARD :

EFFET DE SAISON : Toute Tribu doit défausser 2 Nourritures, 1 Bois et 1 Peau sinon elle doit prendre autant de Blessures que de Ressources manquantes.

AJOUT DE RESSOURCES : 2 Silex par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu plus 1.

HIVER - TEMPÊTE DE NEIGE :

EFFET DE SAISON : Suivant la Tribu :

-Pour Sapiens : replacer 3 cartes sur sa pioche.

-Pour Néandertal : Coucher 2 Membres de sa Tribu (ceux ci ne pourront pas servir cette Saison).

AJOUT DE RESSOURCES : 1 Silex par Tribu.

PIOCHE DE CARTES ACTION : Piocher 1 carte Action par Tribu.

BONUS DE NÉANDERTAL

RAPPEL : Deux types d'effet différents pour les tuiles bonus :

-**Une fois** : la tuile est défaussée à l'utilisation. Ce type de bonus peut être utilisé à n'importe quel moment de la Saison.

-**Une fois par Saison** : utilisable seulement à son tour, elle est alors tournée face cachée (on pourra la retourner à la fin de la Saison, pour bénéficier à nouveau de son effet la Saison suivante).

UNE FOIS :

CADEAU : Prendre 1 Bois ou 1 Nourriture ou 1 Silex dans la réserve (ne compte pas comme une Ressource tant que le bonus n'est pas utilisé).

CADEAU : Prendre 1 Biface ou 1 Habit ou 1 Arme dans la réserve (ne compte pas comme une Ressource tant que le bonus n'est pas utilisé).

SOIN : Défausser 2 jetons Blessure.

RAPPEL : Ramener 1 Membre de Tribu déjà utilisé dans sa zone d'Action.

FONDATION : Lors de l'Action " Fonder une Tribu ", défausser 1 Ressource de moins que nécessaire.

PROTECTION : Ignorer les effets d'une carte Action de M.N..

UNE FOIS PAR SAISON :

TROC : Lors d'une Action de Déplacement sur un Territoire Troc, Néandertal peut faire 2 échanges au lieu d'1.

PUISSANCE : Défausser 1 Ressource au choix pour ajouter une Sagaie force 1 à l'Action Chasse.

BOIS : Prendre 1 Bois supplémentaire de la réserve lors de l'Action Collecte de Bois (cumulable avec un Biface).

SILEX : Prendre 1 Silex supplémentaire de la réserve lors de l'Action Collecte de Silex (cumulable avec un Biface).

NOURRITURE : Prendre 1 Nourriture supplémentaire de la réserve lors de l'Action Collecte de Nourriture (cumulable avec un Biface).

DÉPLACEMENT : Prendre 1 Déplacement supplémentaire lors d'une Action de Déplacement.

BIFACE : Prendre 1 Biface supplémentaire de la réserve lors de l'Action Fabrication de Biface.

HABIT : Prendre 1 Habit supplémentaire de la réserve lors de l'Action Fabrication d'Habit.

SAGAIE : Prendre 1 Sagaie supplémentaire de la réserve lors de l'Action Fabrication d'Arme.

APPÂT : rapprocher 1 Troupeau de soi d'1 Zone de Chasse, à condition qu'il y en ait une de libre.

CHASSE : Prendre 1 Peau supplémentaire de la réserve lors de l'Action Chasse.

CHASSE : Prendre 1 Nourriture supplémentaire de la réserve lors de l'Action Chasse.



TERRITOIRES SPÉCIAUX

Lorsqu'un Déplacement de Tribu se termine sur un Territoire Spécial, son effet est déclenché :

- **Effet du Territoire Troc** : Possibilité d'échanger 1 de ses Ressources contre 1 autre Ressource de la réserve.
- **Effet des Territoires Ressources** : prendre 1 Ressource du type indiqué de la réserve *(Cueillette : 1 Nourriture, Taille : 1 Silex, Forêt : 1 Bois).*
- **Effets du Territoire Grotte :**
  - **pour Néandertal :** Défausser 1 Nourriture pour récupérer 1 Membre de Tribu, le plus à gauche sur la Zone de Vie. Le placer au centre du plateau, il est utilisable dès la prochaine Action.
  - **pour Sapiens :** Défausser 1 Nourriture pour prendre en main une carte de son choix de sa défausse.


Territoire **Cueillette** (x1)


Territoire **Forêt** (x1)


Territoire **Taille** (x1)


Territoire **Troc** (x2)


Territoire **Grotte** (x1)

RESSOURCES


Bois


Silex


Nourriture


Ressource quelconque


Bois de renne *(Sapiens)*


Os *(Sapiens)*


Sagaie force 2 *(Néandertal)*


Habit *(Néandertal)*


Biface *(Néandertal)*


Peau *(Sapiens et Néandertal)*

SAPIENS (2 Blessures)


Gravure


Venus


Parure


Peinture


Flûte


Déplacement


Sagaie


Troc


"ou"


Piocher 1 carte


Bannir 1 carte


Carte Famine


Carte Sagaie

CARTES ACTIONS DE MÈRE NATURE



Cartes Début de Saison

- Se jouent une fois les effets de Saison appliqués.
- S'appliquent à la Tribu visée uniquement.
- M.N. ne peut en jouer qu'une par Tribu

Cartes Réaction (Déplacement, Collecte et Chasse)

- Se jouent pendant le tour des Tribus.
- S'appliquent à la Tribu visée uniquement.
- M.N. peut en jouer autant qu'elle veut sur le même type d'Action.

Cartes Fin de tour d'une Tribu (Don et Évènement)

- Se jouent à la fin du tour d'une Tribu.
- Peuvent s'appliquer à plusieurs Tribus.
- M.N. ne peut en jouer qu'une seule.

Si la Tribu ciblée ne peut pas défausser assez de Ressources, elle ne prend pas de Blessure.

NÉANDERTAL


Fabriquer
1 Membre de Tribu à la fois


Fonder 1 Tribu
1 Membre de Tribu à la fois


Cueillette
1 Membre de Tribu à la fois


Chasse
plusieurs Membres de Tribu à la fois


Attaquer
plusieurs Membres de Tribu à la fois


Se Déplacer
plusieurs Membres de Tribu à la fois

DÉROULEMENT D'UNE SAISON

1. les Choix de Mère Nature :
Mère Nature choisit l'effet de la Saison.

2. En cours de Saison :
Les Tribus jouent 1 Action ou passent, jusqu'à ce qu'elles aient toutes passé, ce qui déclenche la **Fin de Saison**.

3. Fin de Saison :
Le jeton 1er joueur est passé à la Tribu de gauche. Chaque Tribu aura alors des actions spécifiques à faire. On recommence à la phase 1 avec la **Saison** suivante.

CONDITIONS DE VICTOIRE : 3 ŒUVRES COMPLÉTÉES POUR SAPIENS, 7 TRIBUS FONDÉES POUR NÉANDERTAL, 10 SAISONS ACHEVÉES POUR MÈRE NATURE.