

Endless Winter Paleoamericans ([document original](#))

Livret de règle pour jouer sur Tabletop Simulator

Introduction

Endless Winter se déroule en Amérique du Nord aux premiers jours de l'expansion humaine, vers 10 000 ans avant Jésus-Christ. Vous dirigez votre tribu sur plusieurs générations, les faisant passer d'humbles bandes de chasseurs-cueilleurs à des sociétés tribales prospères. Les tribus peuvent découvrir et coloniser de nouvelles terres, accroître leur population, maîtriser la chasse au gros gibier et construire des structures mégalithiques éternelles.

Mise en place

Tout ce qui est en rouge indique que vous devez faire quelque chose. Tout ce qui est en noir est une information dont vous avez besoin pour jouer.

Tout d'abord, chargez le mod du workshop TTS. Une partie de la configuration a déjà été faite pour vous.

Sur le plateau principal, cliquez sur le bouton pour finaliser la configuration du nombre de joueurs dont vous disposez.

Maintenant, voyons ce qui se trouve sur la table :



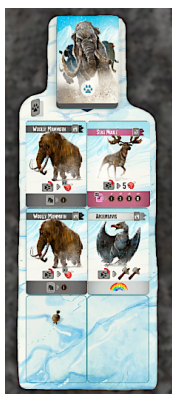
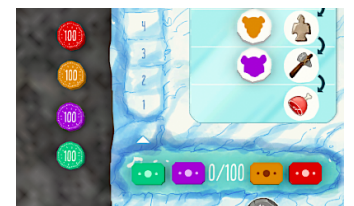
Le plateau principal se trouve au milieu de la table.

Le marqueur de tour est déjà placé sur la case la plus à gauche de la piste de tour.



Autour se trouve la piste des scores.

Utilisez les marqueurs de couleur pour indiquer votre score pendant le jeu. Si jamais vous atteignez 100 points, placez le marqueur 100 points dans la case 0/100.



Le plateau Animal se trouve à droite. Une carte Animal par joueur, plus une autre carte doivent être distribuées face visible à partir du paquet Animal sur ce plateau.

Le plateau Idole se trouve en dessous du plateau Animal. Il se compose de deux pistes, à gauche l'offrande, à droite l'honneur. Chaque joueur a un marqueur au bas de chaque piste.



Sous le plateau principal, il y a 5 paquets de cartes Tribu, chacun composé de 15 cartes identiques.



En dessous, il y a deux paquets de cartes Culture, chacun composé de 20 cartes.

1. Le paquet principal est constitué de cartes de l'Ère I qui ont été mélangées et placées face cachée.

2. A gauche de celui-ci se trouve le jeu de cartes de l'Ère II, mélangées et avec une carte "couvercle" au dessus.

3. À droite des paquets Culture se trouvent 8 cartes Culture de l'Ere I piochées du paquet correspondant.

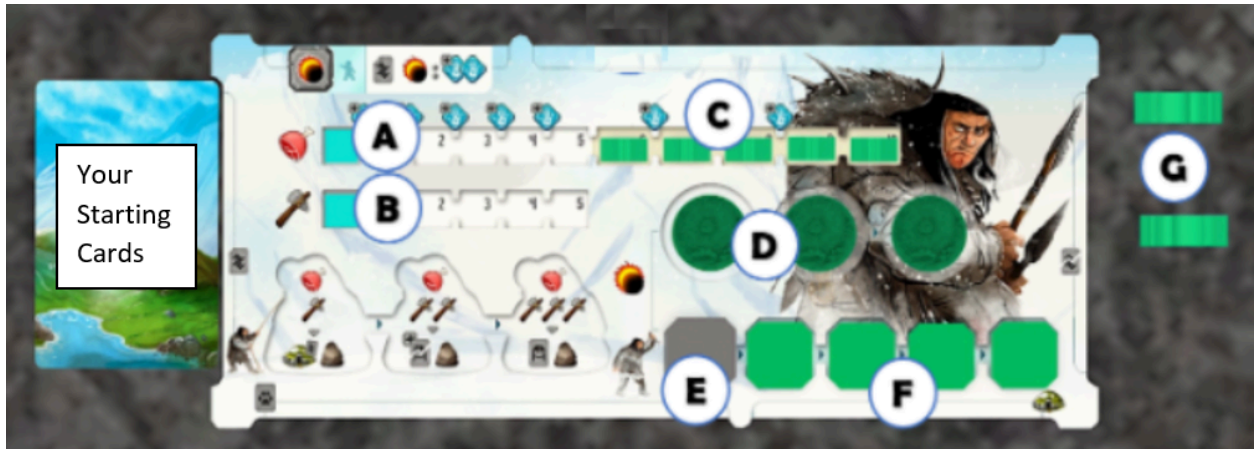
En haut du plateau principal se trouvent des emplacements pour les pierres sacrées. Celles-ci doivent être déjà installées pour vous, 8 dans une partie à 2 ou 3 joueurs et 12 dans une partie à 4 joueurs.



Au-dessus du plateau principal se trouve la carte qui a été construite pour vous à partir d'un certain nombre de tuiles de terrain (le nombre de glaciers est basé sur le nombre de joueurs dans le jeu).

L'hexagone du milieu est appelé la tuile Terrain de base.

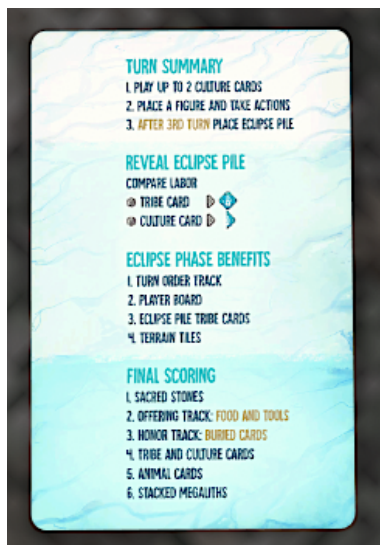
**** Chaque joueur choisit une couleur (violet, jaune, rouge ou vert) et peut utiliser le plateau joueur avec ses pièces de couleur. De nombreuses pièces sont déjà placées sur le plateau comme suit :**



- A. 1 marqueur de ressource sur l'espace le plus à gauche de la piste Alimentation.
- B. 1 marqueur de ressources dans l'espace le plus à gauche de la piste Outil.
- C. 5 Camps sur les espaces les plus à droite de la piste Alimentation.
- D. 3 Villages sur leurs espaces de ravitaillement.
- E. 2 Mégalithes neutres empilés sur les réserves de Mégalithes les plus à gauche.
- F. 8 mégalithes (de votre couleur), empilés par 2, sur les réserves de mégalithes restantes.
- G. 2 pions tribu sur le côté droit de votre plateau joueur.

Chaque joueur a également reçu une figurine de chef avec une base de couleur qui lui correspond, ainsi qu'une carte Chef.

Note : Ne retournez pas la carte Chef ; les faces B des cartes sont encore en cours de développement.



Mélangez les cartes d'aide au joueur, qui se trouvent à gauche du tableau principal, et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Retournez votre carte pour révéler vos avantages de départ.

recto

Bénéfices de départ

Votre carte de mise en place décrit vos avantages de départ.

- Ajustez vos marqueurs de ressources comme indiqué pour indiquer votre nourriture et vos outils de départ.
- Ajoutez la carte Tribu représentée sur la carte de mise en place à vos cartes de départ à gauche de votre plateau joueur.
- Cherchez dans les cartes Animal celle(s) représentée(s) et placez-les face visible sous votre plateau joueur.
- Profitez de tout autre avantage décrit :



Placez le camp le plus à gauche de votre plateau joueur sur la tuile Terrain de base.



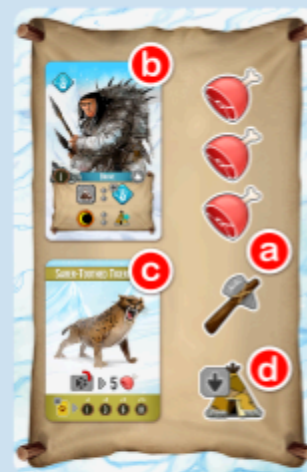
Avancez votre marqueur d'une case sur l'une des deux pistes Idole au choix. Voir page 16 pour plus de détails à ce sujet.



Enterrez l'une de vos cartes de départ (placez-la face vers le bas, tournée sur le côté, et dans la zone de votre cimetière). Les cartes enterrées valent des points en fin de partie.



Après avoir pioché votre main de départ de 5 cartes, piochez une carte supplémentaire.



Une fois que tout ce qui est indiqué sur la carte de mise en place est fait, retournez la carte.

Mélangez vos cartes de départ (y compris la carte Tribu gagnée comme avantage de départ) qui se trouvent à gauche de votre plateau joueur. Puis, piochez une main de 5 cartes de votre paquet.

Conseil TTS : Déplacez votre souris sur votre jeu de cartes et appuyez sur le chiffre 5 de votre clavier. Cela vous permettra de piocher 5 cartes dans votre main.

Les cartes que vous avez en main sont gardées secrètes pour les autres joueurs.

Placez le camp le plus à gauche de chaque plateau joueur sur la tuile Terrain de base.



L'ordre du tour a été choisi au hasard. Il est indiqué par la position des marqueurs sur la piste de l'ordre des tours.

Retirez les marqueurs pour les joueurs qui ne jouent pas, et ajustez les positions si nécessaire.

Les joueurs bénéficient des avantages suivants en fonction de l'ordre des tours :
Gagnez de la nourriture et des outils en déplaçant vos marqueurs sur votre plateau de jeu vers la case suivante.

1er joueur : (rien)

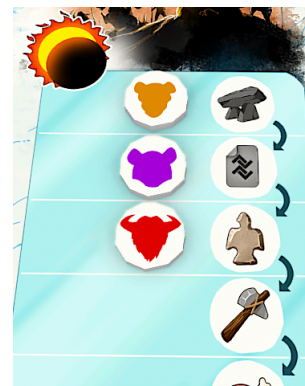
2ème joueur : 1 Nourriture



3eme joueur : 1 Outil



4ème joueur : 1 Nourriture et 1 Outil



MISE EN PLACE DU PLATEAU MÉGALITHE

Cliquez sur le bouton de configuration pour choisir une configuration du plateau Megalithe. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la configuration la plus à gauche.

Jouer

Aperçu

Le jeu se déroule sur 4 tours, chacun représentant une génération. Chaque tour est divisé en 3 phases :
Phase d'action : Dans l'ordre des tours, les joueurs se succèdent jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 3 tours.

Phase rituel : L'ordre des tours est modifié et chaque joueur peut effectuer des actions d'éclipse.

Phase de préparation : Réinitialisation des plateaux pour un nouveau tour.

Après la 4e phase rituel, le jeu passe à la phase finale. Le joueur qui a le plus de points gagne.

Règles d'or

Paquet vide

À tout moment du jeu, si vous devez piocher une carte de votre paquet et qu'il est vide, mélangez votre défausse et placez-la face cachée comme un nouveau paquet. Ensuite, continuez à piocher des cartes.

Par exemple : Si vous devez tirer 5 cartes mais qu'il n'en reste que 2 dans votre paquet, tirez ces 2 cartes, puis mélangez votre défausse pour en former un nouveau paquet et tirez les 3 cartes restantes.

Avantage moindre

Pendant le jeu, lorsque vous obtenez un certain avantage, vous pouvez choisir un avantage moindre à la place.

La hiérarchie des avantages est la suivante : **Placer 1 Mégalithe > Piocher 1 carte > Gagner 1 idole > Gagner 1 outil > Gagner 1 nourriture**

Par exemple : Si vous étiez sur le point de gagner 1 outil, vous pourriez choisir de gagner 1 aliment à la place. Si vous êtes sur le point de placer un mégalithe, vous pouvez choisir de tirer 1 carte, de gagner 1 idole, de gagner 1 outil ou de gagner 1 nourriture à la place.

Important : vous ne pouvez pas simplement les échanger à tout moment ; **vous devez être en train de gagner l'un d'eux**, puis choisir immédiatement de renoncer à l'avantage, pour en gagner un moindre.

Astuce : C'est une bonne option lorsque vous ne pouvez plus bénéficier d'un avantage donné, ou lorsque vous avez besoin de quelque chose de spécifique pour mener à bien une action future.



Limite de la piste Alimentation

Vous êtes limité pour la quantité de nourriture que vous pouvez avoir sur votre plateau joueur. Cette limite augmente au fur et à mesure que vous retirez les Camps de votre plateau. Toute nourriture gagnée au-delà de votre limite est perdue.

Marquer des Points

Il y a deux icônes pour marquer des points dans le jeu :



Cette icône signifie que vous marquez immédiatement le nombre de points indiqué ; avancez votre marqueur sur la piste de score.



Cette icône signifie que vous marquerez le nombre de points indiqués à la fin du jeu.

Si votre marqueur avance au-delà de la fin de la piste de score, remplacez-le sur la case 0 et prenez un des jetons +100 pour continuer à suivre votre score.

PHASE ACTION

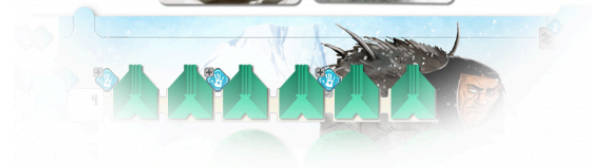
En commençant par le premier joueur, chaque joueur jouera son tour comme indiqué ci-dessous. Le jeu se déroule dans l'ordre des tours, comme indiqué sur la piste de l'ordre des tours, jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 3 tours chacun.

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

1. Jouer 0 à 2 cartes Culture
2. Placer 1 pion et effectuer des actions
3. Défaussez les cartes jouées
4. Préparez la pile Rituel (seulement après votre 3ème tour)

1. Jouer des cartes Culture

Les cartes Culture représentent l'artisanat, les technologies ou les événements culturels de votre tribu. Vous pouvez jouer 0, 1 ou 2 cartes Culture de votre main. Lorsque vous jouez une carte, placez-la face visible au-dessus du côté droit de votre plateau de jeu et effectuez immédiatement la ou les actions qui y sont indiquées. Une fois que vous avez joué et résolu les cartes que vous voulez jouer, placez ces cartes dans votre défausse. Jouer des cartes Culture est facultatif ; vous pouvez sauter cette étape si vous le souhaitez. Les actions des cartes Culture sont expliquées dans la section Iconographie à la fin du livret de règles.



2. Place un pion et effectuer des actions

Vous devez placer 1 de vos pions restants (soit votre chef, soit un pion de votre tribu) soit sur

- La zone haute d'une colonne Action sur le **plateau principal**, ou sur
- L'action Eclipse de votre **plateau joueur**.

Figurine du chef: le mode TTS actuel n'utilise que la face A des cartes chef. la faculté de cette face fait que quand vous placez le chef sur le plateau principal vous gagnez 1 travail à utiliser pendant ce tour uniquement..

Plateau principal

Chaque colonne d'action est divisée en trois zones : haut, milieu et bas. Lorsque vous placez un pion pour la première fois sur une colonne d'action, placez-le à gauche de la zone haute. Vous pouvez ensuite effectuer n'importe quelle action décrite dans la zone haute. Chacune de ces actions peut être exécutée un nombre illimité de fois et dans un ordre quelconque, comme le montre l'icône ∞.

Après avoir effectué un nombre illimité de ces actions, même 0, faites glisser votre pion vers le bas dans la zone du milieu. Comme précédemment, vous pouvez effectuer n'importe quel nombre des actions représentées.

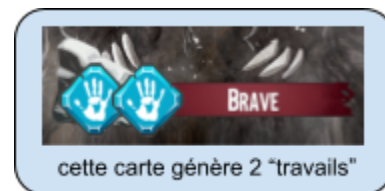
Enfin, déplacez votre pion vers la zone basse. Si vous êtes le premier joueur à le faire pendant ce tour, vous pouvez alors y effectuer l'action, en plaçant votre pion sur l'icône d'action pour montrer qu'elle n'est plus disponible. Si vous n'êtes pas le premier joueur, placez votre pion dans le grand espace situé sous la colonne d'action.

La présence d'un pion dans une colonne d'action n'empêche pas un autre joueur (ou même le même joueur) d'utiliser à nouveau cette colonne d'action. Cependant, l'icône d'action du bas ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour (par le premier joueur qui place un pion sur la colonne d'action correspondante)

La plupart des actions que vous effectuerez vous coûteront un certain nombre de points d'Effort. Les points d'Effort sont générés en jouant un nombre quelconque de cartes Tribu de votre main dans votre zone d'Effort au-dessus de votre plateau joueur. Chaque carte jouée de cette manière génère un nombre de points d'Effort comme indiqué sur la carte.



Certaines cartes ont des capacités d'action qui vous donnent de l'Effort supplémentaire.



Par exemple : Le Crafter génère 1 Effort supplémentaire s'il est joué pendant une action Développer.

Vous pouvez également dépenser de la nourriture pour de l'Effort supplémentaire, comme indiqué sur votre piste Nourriture. Dépensez autant de nourriture que vous le souhaitez en déplaçant votre marqueur sur votre piste de nourriture d'un nombre quelconque de cases vers la gauche. Pour chaque icône Effort que votre marqueur traverse, vous gagnez 1 Effort supplémentaire.



Note: Il est permis de générer de l'Effort supplémentaire pendant votre tour pour effectuer plus d'actions (c'est-à-dire que vous n'avez pas à générer tout l'Effort d'abord et le dépenser ensuite).

Exemple de calcul de l'Effort : Le joueur rouge effectue l'action Chasse. Il joue d'abord une carte Chasseur (1 Effort + 1 Effort ajouté grâce à sa capacité de phase d'action). Il dépense une de ses cartes Effort pour effectuer la première action, ajoutant ainsi deux nouvelles cartes Animal à son jeu. Malheureusement, ils ne trouvent pas ce qu'ils cherchent, mais il révèle 2 Glyptodons.

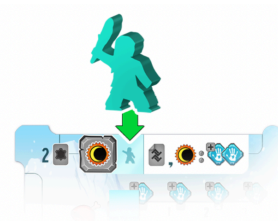
Il choisit alors de jouer une carte Homme de tribu pour 1 Effort, et de dépenser également 3 aliments pour 2 autres travaux (réduisant leur nourriture de 6 à 4). Il utilise ensuite les 4 tâches restantes pour prendre les deux Glyptodons.



Les actions de chaque colonne d'action sont décrites en détail aux pages 12 à 15.

Plateau joueur

Au lieu de placer un pion sur le plateau principal, vous pouvez le placer sur l'espace action rituelle de votre plateau joueur. Cela vous permet de piocher une carte de votre paquet (ou de choisir un avantage moindre).



Chaque pion sur votre espace action rituelle vous rapportera 2 points d'Effort lors de la prochaine phase de rituel ([voir page 10](#)).

Il est permis d'avoir plus d'un pion sur votre espace Action Rituelle, jouée à des tours différents.

3. Défausser

Placez toutes les cartes du dessus de votre plateau joueur (celles que vous avez jouées ce tour), dans votre défausse. **Ne piochez pas de nouvelles cartes à ce moment.**



4. Préparer la pile Rituel

Si c'est votre troisième tour de jeu (vous venez de jouer votre 3ème pion), vous pouvez maintenant placer un nombre quelconque de cartes Culture et/ou Tribu de votre main sur votre pile Rituel, face cachée, au-dessus de votre plateau joueur. Toutes les cartes que vous ne placez pas sur votre pile rituel restent en main pour le début du prochain tour.

Une fois votre tour terminé, le joueur suivant dans l'ordre des tours joue son tour. Cela se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 3 tours. Ensuite, le jeu passe à la phase Rituel.

PHASE DE RITUEL

Pendant l'âge de pierre, des phénomènes astronomiques comme les éclipses définissent le changement de génération. Ces événements magnifiques ont été interprétés comme des signes spirituels et ont entraîné beaucoup de compétition entre les tribus. À la fin de ces phénomènes, une nouvelle génération prend le relais, et la sérénité revient.



Pendant la phase de Rituel, effectuez les étapes suivantes :

1. Tous les joueurs révèlent simultanément leurs piles Rituel et comparent ensuite leurs totaux d'Effort en additionnant ce qui suit :
 - 2 Effort par pion sur votre espace d'action Eclipse.
 - Les icônes d'Effort sur les cartes Tribu révélées, y compris les capacités de la phase Rituel qui ajoutent de l'Effort.
 - ½ Effort par carte Culture révélée.

Important: Vous ne pouvez pas dépenser de nourriture pour de l'Effort supplémentaire pendant la phase de rituel.

2. Le joueur qui a le plus d'Effort déplace son marqueur de tribu à la première place sur la piste d'ordre des tours. Le joueur qui a la valeur d'Effort suivante déplace son marqueur de tribu à la position suivante, et ainsi de suite. Départager les égalités (même pour les joueurs à 0 Effort) en faveur du joueur qui a joué en dernier dans le tour en cours.



Par exemple: Lors de la phase Rituel, le joueur Cyan reçoit 3 Effort pour son Chef (2 pour la figurine et 1 pour la carte). Le joueur rouge vient de placer une carte de chaman avec 1 Effort, mais sa capacité de phase rituelle fournit 1½ Effort, ce qui fait un total de 2½ points d'Effort. Le joueur orange obtient 2 points d'Effort de ses 2 cartes Tribu et ½ point de sa carte Culture, ce qui fait également un total de 2½ points d'Effort.

Le Cyan sera le premier car il a le plus de points d'Effort. Le rouge et l'orange sont à égalité à la deuxième place, mais comme l'égalité favorise le joueur qui est parti plus tard dans le tour en cours, le rouge prend la deuxième place et l'orange la troisième.

3. En utilisant le nouvel ordre de tour, chaque joueur effectue les étapes suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous. Si une action comporte plusieurs avantages, ceux-ci peuvent être pris dans n'importe quel ordre et chacun est facultatif.

- a. **Piste d'ordre du tour** : Profitez de l'avantage indiqué à côté de votre marqueur Tribu.
- b. **Cartes Tribu** : Effectuez les actions Eclipse indiquées sur chaque carte Tribu de votre pile Rituel, une carte à la fois, en la défaussant après avoir effectué l'action. Toutes les cartes Culture de votre pile Rituel sont simplement déplacées vers votre défausse.
- c. **Tuiles Terrain** : Profitez des avantages de chaque tuile de terrain où vous avez le plus d'influence (ou à égalité avec celui qui en a le plus), une tuile à la fois. Voir la fin de ce livret de règles pour une description de ces avantages.
Note : Chaque camp fournit 1 influence à la tuile sur laquelle il se trouve. Chaque village fournit 2 influences aux trois tuiles sur lesquelles il se trouve.
- d. **Plateau joueur** : Profitez de tous les avantages de la phase Rituel indiqués sur votre plateau joueur (voir ci-dessous).

Avantages du plateau joueur

En retirant les Mégalithes et les Villages de votre plateau joueur, vous révélez des avantages supplémentaires que vous obtiendrez pendant la phase de Rituel. Pour chaque village retiré, piochez une carte.

Pour chaque paire de Mégalithes de votre propre couleur enlevés, gagnez 1 idole.



Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, tous les joueurs défaussent toutes les cartes de leur pile Rituel dans leur pile de défausse. Ensuite, passez à la phase Préparation.

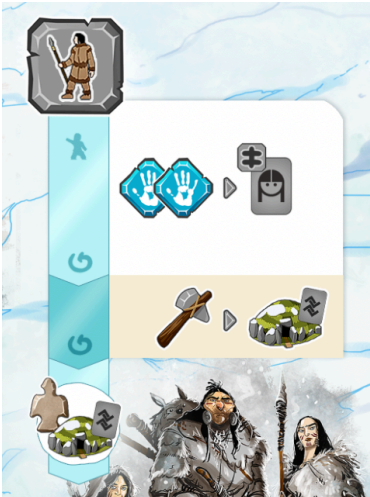
PHASE PREPARATION

S'il s'agit du dernier tour du jeu, passez cette phase et passez au score final. Sinon, suivez les étapes suivantes :

1. Avancez le marqueur sur la case suivante de la piste de tour.
2. Remettez tous les pions sur leurs plateaux joueurs respectifs.
3. Remplissez le plateau Animal en piochant de nouvelles cartes dans le paquet et en les plaçant face visible de façon à ce qu'il y ait une carte de plus que le nombre de joueurs.
4. Remettez toutes les cartes Culture avec des jetons Effort sur elles sous leur paquet, en remettant les jetons Effort dans la réserve.
5. Placez 1 jeton Effort sur chaque carte Culture face visible restante (le cas échéant).
6. Si c'est la fin du premier tour, remplissez les espaces vides avec des cartes Culture tirées du paquet Ere I. Puis, déplacez la carte "couvercle" de l'Ere II sur le paquet de l'Ere I. Pour tous les tours suivants, utilisez le paquet de l'Ere II.
7. Chaque joueur pioche 5 cartes de son jeu, pour les ajouter aux cartes qu'il a déjà en main.

Passez à la phase action suivante.

COLONNES ACTION



S'installer : Gagner des cartes Tribu — Enterrer des cartes

Zone haute

Dépensez 2 Effort pour prendre une des cartes tribu face visible sous le plateau principal et la placer dans votre main. Si vous utilisez cette action plusieurs fois au cours du même tour, chaque carte Tribu que vous prenez doit être d'un type différent.

Important : Cette action se fait en une seule fois, plutôt qu'une série de mouvements individuels. Par conséquent, *vous ne pouvez pas payer les cartes Tribu avec des cartes Tribu gagnées au même tour.*

Zone du milieu

Payez 1 outil pour enterrer une carte Tribu ou Culture de votre main, de votre défausse ou du dessus de votre plateau joueur (mais pas de votre paquet). Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois, en payant 1 outil pour chaque carte que vous enterrez.

Les cartes enterrées sont gardées face cachée et de côté dans votre zone d'enterrement jusqu'à la fin du jeu, où elles vous rapporteront des points de fin de partie ([voir page 17](#)).

Note : Vous pouvez regarder vos cartes enterrées à tout moment.

Zone basse (premier jeton uniquement)

Enterrez 1 carte et gagner 1 idole ([voir page 16](#))





Fabriquer : Gagner des cartes Culture — Gagner des tuiles Pierre Sacrée
Zone haute

Dépensez 3 Effort pour prendre en main une carte culture face visible sous le plateau principal. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois, en dépensant 3 Effort pour chaque carte que vous prenez. Les cartes prises ne sont pas remplacées avant la phase de préparation.

Note : S'il y a un jeton Effort sur une carte, le coût pour prendre la carte est réduit de 1. Remettez le jeton dans la réserve lorsque vous prenez la carte.

Zone du milieu

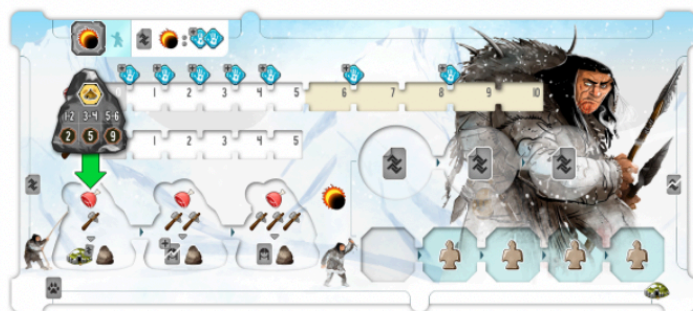
Vous pouvez prendre une ou plusieurs tuiles pierre sacrée d'une réserve du tour en cours ou d'un tour précédent.

Chaque tuile pierre sacrée que vous prenez doit être placée de gauche à droite sur les espaces indiqués sur votre plateau joueur, en payant le coût de nourriture et outils indiqué sur l'espace. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas prendre la tuile.

Note: Vous êtes limité à un maximum de 3 tuiles pierres sacrées sur votre plateau joueur et elles ne peuvent pas être retirées une fois placées.

Lorsque vous placez une tuile sur votre plateau joueur, vous bénéficiez immédiatement des avantages qui y sont indiqués. Ces avantages sont expliqués à la fin du livret de règles.

Les tuiles pierre sacrée donnent des points à la fin du jeu en fonction de leurs critères de score.



Pay:   **Reward:**  

Zone basse (premier jeton uniquement): Piochez 1 carte et gagnez 1 outil.



Migrer : Placer des Camps — Déplacer des Camps — Placer des Villages

Zone haute

Dépensez 1 Effort 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, en payant 1 Effort pour chaque camp que vous placez.

Dépensez 1 Effort pour déplacer un de vos Camps sur le plateau Terrain vers une tuile Terrain adjacente. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois, en payant 1 Effort pour chaque camp que vous déplacez, et vous êtes autorisé à déplacer le même camp plusieurs fois en un seul tour.

Chaque camp fournit 1 influence à la tuile sur laquelle il se trouve.

Note : Un nombre illimité de Camps peut occuper une tuile Terrain.

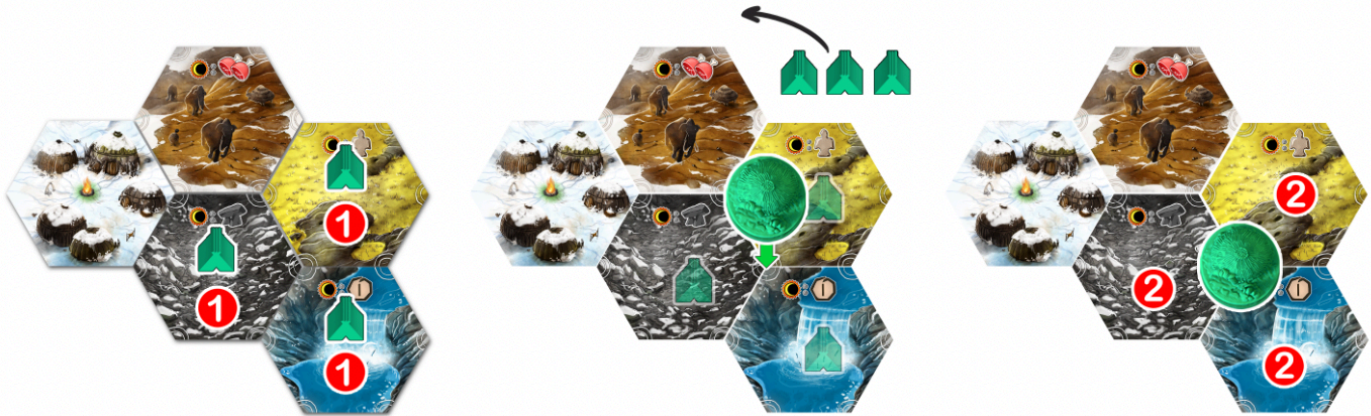
Zone du milieu

Dépenser 3 Nourriture et rendre 3 de vos Camps à partir de 3 tuiles de Terrain contiguës avec une seule jonction centrale, pour placer le Village le plus à gauche de votre plateau joueur sur la jonction des tuiles de Terrain dont vous avez retiré les Camps.

Important : La tuile Terrain de base **ne peut pas** être l'une des 3 tuiles Terrain choisies. De plus, un seul village peut occuper chaque jonction.

Chaque camp rendu est remplacé sur l'espace vide le plus à droite de votre piste nourriture.

Chaque village placé procure un avantage pendant la phase Rituel, et 2 Influence aux trois tuiles sur lesquelles il se trouve.



Zone basse (premier jeton uniquement)

Placez 1 nouveau camp sur la tuile Terrain de base, puis déplacez un de vos camps (en suivant les mêmes règles que pour la Partie haute).



Chasser : piocher / gagner / utiliser-tourner des cartes animal

Zone haute

Dépensez 1 Effort pour placer les 2 premières cartes du paquet Animal face visible sur le plateau Animal. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois, en dépensant 1 Effort pour chacune des 2 cartes que vous révéléz.

Note: Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Animal sur le plateau (recouvrez-les si nécessaire).

Dépensez 2 Effort pour prendre une carte Animal du plateau Animal et la placer face visible sous votre plateau joueur. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois, en dépensant deux fois plus d'Effort pour chaque carte que vous prenez.

Note: Le plateau Animal n'est rempli qu'à la fin du tour.

Si vous êtes sur le point de prendre une carte Animal du plateau et qu'il ne reste aucune carte Animal (tant sur le plateau que dans le paquet), au lieu de prendre une carte Animal, vous pouvez gagner de la nourriture jusqu'à votre limite maximale. Ceci est indiqué sur le plateau Animal.



Zone du milieu

Vous pouvez "utiliser" en tournant autant de carte animal verticales sous votre plateau joueur pour gagner immédiatement les bénéfices indiqués dessus.

Important: les animaux utilisés (carte tournées) ne comptent pas pour le score de fin de partie.

Zone basse (premier jeton uniquement)

Prenez la carte du haut du paquet Animal et placez-la face visible sous votre plateau joueur



MEGALITHES

Chaque fois que vous obtenez un effet représentant un mégalithe, vous pouvez placer un mégalithe de votre plateau joueur sur le plateau des mégalithes.

Chaque mégalithe doit être placé sur :

- [a] Un emplacement de départ d'une tuile,
- [b] Adjacent orthogonalement à un autre Megalithe (de n'importe quelle couleur et en suivant les flèches rouges après le premier),
- [c] Empilé entre 2 Mégolithes. (couvrant donc la moitié des 2)



Les deux premiers mégalithes que vous placez doivent être neutres (gris). Ils doivent être placés directement sur le plateau mégalithe lui-même, et non empilés sur d'autres mégalithes.

Chaque mégalithe que vous placez directement sur le plateau lui-même vous procure un avantage immédiat, comme le montre l'emplacement.

Chaque mégalithe que vous placez sur un niveau supérieur (empilé sur d'autres mégalithes) vous fera gagner des points lors de la phase de score final.

PLATEAU IDOLE

Chaque fois que vous gagnez une idole, déplacez immédiatement un de vos marqueurs d'idole (de votre choix) d'un niveau supérieur sur la piste correspondante. Les marqueurs de plusieurs joueurs peuvent occuper le même niveau.

Si vous obtenez plus d'une idole en même temps, chaque idole peut être utilisée sur la même piste ou sur une piste différente.

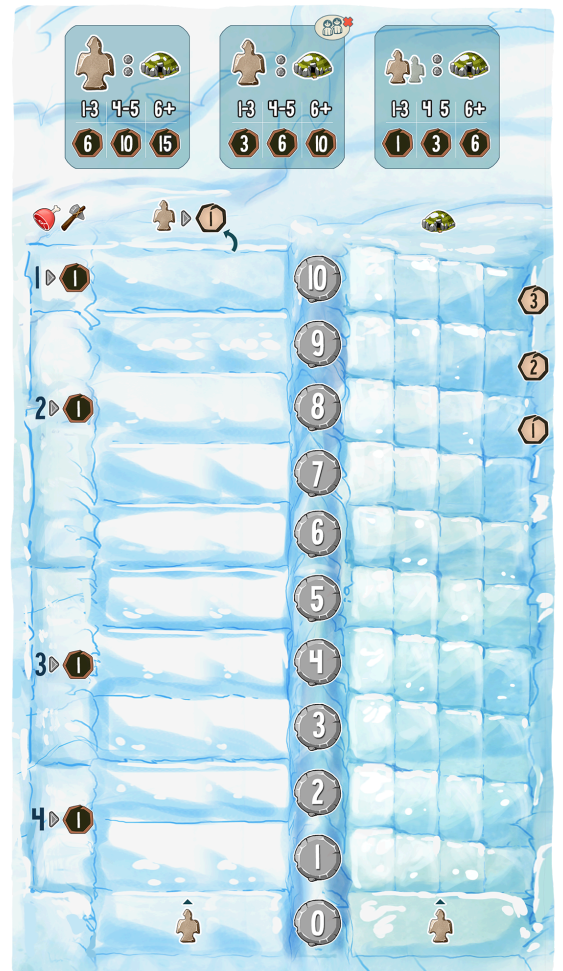
La position de votre marqueur sur la piste des offrandes (à gauche) détermine la valeur de votre nourriture et de vos outils non dépensés à la fin du jeu.

De plus, si votre marqueur se trouve sur le niveau maximum (10), vous pouvez toujours utiliser des idoles sur cette piste pour gagner immédiatement 1 point pour chaque idole utilisée (laissez votre marqueur sur la case du haut).

La position de votre marqueur sur la piste d'honneur (à droite) par rapport aux autres joueurs détermine la valeur de vos cartes enterrées à la fin du jeu.

Lorsque vous déplacez votre marqueur vers le haut de la piste d'honneur, placez-le sur l'espace libre le plus à gauche du niveau. Lorsqu'un marqueur se déplace vers le haut, tous les autres marqueurs glissent vers la droite pour remplir les espaces vides.

Lorsque votre marqueur entre dans l'un des trois premiers niveaux, vous gagnez immédiatement les points indiqués à droite. Par exemple, si vous atteignez le niveau 10, vous aurez gagné 6 points au total (1+2+3). Une fois que votre marqueur a atteint le niveau 10 de la piste d'honneur, il ne peut plus bouger.



SCORE FINAL

C'est maintenant l'heure de déterminer quelle tribu a été la plus prospère en additionnant les points de fin de partie de chacun. Le joueur qui a le plus de point gagne. En cas d'égalité, celui qui est devant dans le tour gagne.

Les joueurs reçoivent des points pour:

- Tuiles Pierre Sacrés
- Piste d'offrande
- Piste d'Honneur
- Cartes Cultures et Tribus
- Cartes Animaux
- Mégalithes empilés

Tuiles Pierre Sacrés

Gagnez des points pour chacune de vos pierres sacrés ([voir page 23](#)).



Piste d'offrande

La position de votre marqueur sur cette piste détermine le ratio pour comptabiliser vos nourritures et outils restants. Diviser le nombre de nourriture et outils restant en utilisant ce ratio à l'arrondi au dessous.



Par exemple: à la fin du jeu si vous avez atteint ce niveau, chaque paire de nourriture + outils restant vaut 1 point.



Piste d'honneur

Gagnez des points selon votre nombre de cartes "cimetière" en fonction de votre position sur la piste d'honneur (regardez les illustrations du haut de la piste).

Le joueur le plus haut sur la piste utilise l'illustration la plus à gauche, le deuxième celle du milieu et les autres celle de droite. En cas d'égalité, celui qui a atteint le niveau en premier prend l'illustration de gauche.



Jeux à 2 joueur: n'utilisez pas l'illustration du milieu.

Par exemple si votre marqueur est le plus haut et que vous avez 4 cartes tombeaux vous gagnez 10 points.

Cartes Tribu et cartes Culture

Placez devant vous toutes les cartes de votre main, de votre paquet, de votre défausse et du cimetière, face vers le haut. Gagnez tous les points qui y sont indiqués.



Cartes Animal

Les cartes animaux non activées (verticales) génèrent des points sur la base de séries de couleur identiques selon la correspondance située en bas de la carte.

Les cartes *Argentavis* peuvent être intégrées à toutes les séries (une ou plusieurs à chaque série). Il ne peut pas y avoir de série *Argentavis*.

Les cartes animaux activés (horizontales) ne génèrent pas de point et ne comptent pas dans une série.

Si vous avez plus de 4 cartes animal d'un type, démarrer une deuxième série. Par exemple si vous avez 6 cartes *Giant Sloth*, cela fait une série de 4 et une série de 2.

Par exemple; si vous avez la série suivante à la fin de la partie:

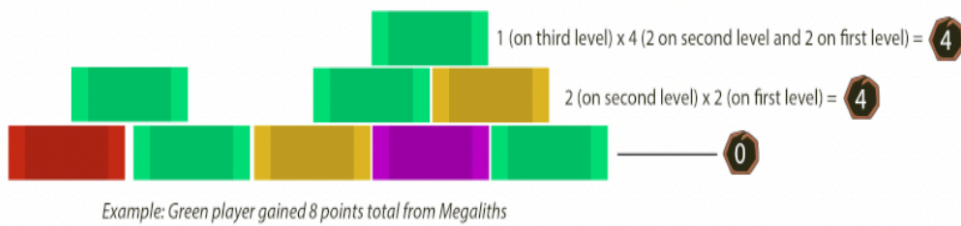


Vous marquez 3 points pour les *Woolly Rhinos* (la carte couchée n'est pas comptabilisée), 1 point pour le *Woolly Mammoth*, et 10 points pour les *Giant Sloths* (vous choisissez d'ajouter la carte *Argentavis* aux *Giant Sloth* pour le score final)

Megalithes

Les Megalithes de votre couleur sur un niveau donné génèrent des points comme suit: Pour chaque niveau, multipliez le nombre de Megalithes (à ce niveau) par le nombre de Megalithes sur tous les niveaux inférieurs (à ce niveau)

Note: les Megalithes neutres ne sont pas comptabilisés



1 (niveau 3) x 4 (2 niveau 2 et 2 niveau 1) = 4 points
2 (niveau 2) x 2 (niveau 1) = 4 points
2 (niveau 1) x 0 (pas de niveau en dessous) = 0 point

Variante de mise en place

Une fois que vous serez expérimenté à ce jeu, vous pourrez choisir d'utiliser une des variantes ci dessous.

Draft pour la mise en place des cartes: à la place de distribuer aléatoirement les cartes, après avoir défini l'ordre du tour, mélanger les cartes de démarrage et placez en une de plus que le nombre de joueur au milieu de la zone de jeu. Chacun choisit alors une carte en partant du dernier joueur et jusqu'au premier joueur. Retournez la carte non utilisée dans la boîte.

Draft de mise en place des cartes Chefs: plutôt que de distribuer aléatoirement les cartes Chefs, placez en une de plus que le nombre de joueur au milieu de la zone de jeu sur leur face B. Chacun choisit alors une carte en partant du premier joueur jusqu'au dernier dans l'ordre du tour de jeu. Chacun prendra alors la figurine de la même couleur que son chef.

CARTE CHEF

Face A:

Quand vous placez votre chef sur le plateau principal, gagnez 1 Effort supplémentaire à utiliser uniquement pendant ce tour.

Quand vous placez votre chef pendant sur l'espace d'action d'Eclipse, cela vous donne encore un Effort supplémentaire pendant la phase Rituel (3 au total: 2 pour la figurine et 1 pour la carte chef)

Face B: Information à venir...



DETAILS DES CARTES

Cartes Tribus

- 1) Effort
- 2) Points
- 3) capacité d'Effort additionnelle
- 4) capacité de phase Rituel
- 5) icone de type de carte
- 6) icone de tribu



Cartes Culture

- 1) Points
- 2) capacité
- 3) indicateur d'Ere
- 4) Icone de culture



Cartes Animal

- 1) Nom de l'animal
- 2) Nombre de cartes du même type
- 3) gain d'activation
- 4) points liés à la série (collection)



ICONOGRAPHIE



1 Effort



ajoutez 1 Effort



carte enterrée



enterrez une carte



enterrez une carte tribu directement depuis la réserve centrale



1 nourriture



1 outil



placez un camp sur la carte



Déplacez un (ou des) camp(s) 1/2/3 fois



tirez une carte de votre deck



défaussez une carte de votre main



gagnez une carte tribu



placez une carte tribu depuis le paquet central dans votre défausse



gagnez une carte culture



prenez une carte animal depuis le deck central (si c'est possible) et placez là face visible sous votre plateau joueur. Si le deck central est vide, vous gagnez de la nourriture jusqu'à votre limite maximum à la place.



tirez la carte animal du dessus et placez là face visible sous votre plateau joueur



révélez une carte animal et placez là face visible sur la réserve d'animaux (deck animaux)



tournez (activez) une carte animal



phase Rituel



Idole (déplacez une fois sur une piste)



Village



Carte culture de l'Ère 2



Placez un Village



gagnez de la nourriture jusqu'à votre limite maximum.



Placez un Megalithe



Figurine



points de fin de partie



joueur



Points immédiats



Carte culture de l'Ère 1



Placez immédiatement 1 megalithe additionnel sur un des deux emplacements libre indiqués par les flèches s'il y en a un.



Icone de "résultat": si vous payez ce qui est à gauche, vous obtenez ce qui est à droite.



Icone "déclencheur": pendant la phase ou l'action de gauche, gagnez ce qui se trouve à droite.



Different



identique



couleur au choix

TUILES PIERRES SACRES



gagnez 1 point pour chaque Megalithe de votre couleur qui se trouve au premier niveau du plateau des Megalithes.



Gagnez 2 points pour chaque Megalithe de votre couleur qui se trouve au deuxième niveau du plateau des Megalithes.



Gagnez 3 points pour chacun de vos animaux du type indiqué activé (tourné)



Gagnez des points selon le nombre de camps que vous possédez sur le type de terrain indiqué.



Gagnez des points selon le nombre de carte "cimetière" différentes ou identiques que vous possédez.