

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

MATÉRIEL

- 1 règle de jeu
- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux Village
- 4 jetons joueur (bleu, jaune, vert et rose)
- 4 figurines (bleu, jaune, vert et rose)
- 20 marchandises (4x baies, poissons, poteries, pointes de flèches et dents)
- 15 tuiles Hutte
- 2 tuiles Chien
- 14 jetons Forêt (6x dés, 1x baie, dent, pointe de flèche, poisson, poterie, lieu de troc, chien et chantier)

1. Le plateau est posé au milieu de la table.

Jetons forêt



8. Mélangez les **jetons Forêt** et placez-les, face cachée (forêt sur le dessus), tout autour du plateau comme suit : 4 au-dessus du plateau, 4 en dessous, 3 à gauche et 3 à droite.

La partie peut commencer!



7. Placez les **2 tuiles Chien** sur les espaces correspondants du plateau.

6. Mélangez les **tuiles Hutte** face cachée (afin de cacher les marchandises). Formez **3 piles de 5 huttes** chacune. Placez ces piles sur les 3 espaces réservés à cet effet en bas à gauche du plateau. Retournez la première tuile de chaque pile face visible.



Tuiles Hutte face cachée

4



Espaces pour les huttes

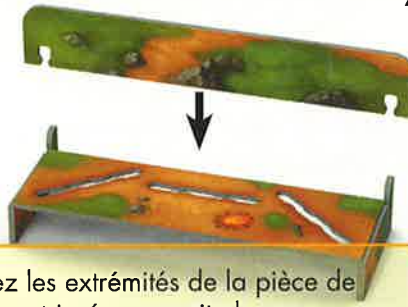
2. Cho dev



Chaque joueur prend le plateau **Village** avec l'icône de mammouth de la couleur de son choix et le place devant lui. Ce plateau permet aux joueurs de cacher leurs marchandises et d'y construire des huttes.



Voici comment assembler les plateaux Village avant votre première partie.



Pliez les extrémités de la pièce de base et insérez ensuite le panneau.



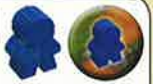
Voici ce à quoi ressemble un plateau Village assemblé.



Figurine



3. Chaque joueur prend la **figurine** et le **jeton** de sa couleur.



Placez la figurine sur le chantier situé au centre du plateau et le jeton devant vous.



Vous déplacerez votre figurine sur les différents lieux du plateau pour obtenir des marchandises. Si vous jouez avec moins de 4 joueurs, remplacez dans la boîte les figurines et jetons non utilisés.



4. Préparez les **marchandises** à placer sur le plateau.

À 3 ou 4 joueurs, vous aurez besoin de 4 marchandises de chaque sorte (baie ●, dent ◐, pointe de flèche ◑, poisson 🐟 et poterie 🏺).

À 2 joueurs, vous n'aurez besoin que de 3 marchandises de chaque sorte. Remplacez dans la boîte les marchandises non utilisés.

Placez **1 marchandise de chaque sorte** sur le **lieu de troc**.



5 marchandises différentes



Poissons



Pointes de flèches



Poteries



Baies





Dents

5. Placez les marchandises sur les lieux correspondants du plateau.

Les **baies** sont placés sur la forêt, les **dents** sur le marécage, les **pointes de flèche** sur la montagne, les **poissons** sur la rivière et les **poteries** sur la glaisière.



APERÇU ET BUT DU JEU

Amassez des marchandises différentes et apportez-les au chantier  pour construire des huttes . Le premier joueur construire **3 huttes** remporte la partie.

TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune commence. L'ordre de jeu se déroule en sens horaire.
À votre tour, effectuez les 3 étapes suivantes :

Retourner un jeton Forêt – **Déplacer votre figurine** – **Effectuer une action**

C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche.

RETOURNER UN JETON FORÊT

Choisissez **1 jeton Forêt face cachée** et retournez-le. L'illustration présentée sur la face visible détermine ce que vous faites ce tour-ci.



Le jeton Forêt que vous avez retournée reste près du plateau!

Exemple :

Vous retournez 1 jeton Forêt.



DÉPLACER VOTRE FIGURINE

UN DÉ EST ILLUSTRÉ SUR LE JETON FORÊT

Si un dé est illustré sur le jeton Forêt :



Déplacez votre figurine sur le plateau d'un nombre de lieux égal au nombre de points illustrés sur le dé, tout en suivant la direction indiquée par les flèches.

Exemple :

Un dé à 2 points est illustré sur la jeton Forêt que vous avez retournée.

Puisque votre figurine est sur le chantier, vous la déplacez de 2 lieux en suivant les flèches. Votre figurine est maintenant sur le marécage.



UN SYMBOLE EST ILLUSTRÉ SUR LE JETON

Si un des symboles suivants est illustré sur le jeton Forêt :



Déplacez votre figurine directement sur le lieu du plateau qui correspond au symbole.

Exemple :

Un symbole de poisson est illustré sur la jeton Forêt que vous avez retournée.

Vous déplacez votre figurine directement sur la rivière.



EFFECTUER UNE ACTION

Lorsque vous déplacez votre figurine sur un lieu, vous pouvez y effectuer une action. L'action varie selon le lieu où vous avez terminé votre déplacement.

SUR QUELLE ACTION VOUS ÊTES-VOUS ARRÊTÉ ?

 **Baie**,  **Dent**,  **Pointe de flèche**,  **Poisson**,  **Poterie**

Prenez **1 marchandise** du lieu où vous vous êtes arrêté et placez cette ressource **derrière** votre village. Vous avez le droit de les garder à l'abri du regard des autres joueurs.

Si le lieu où vous vous êtes arrêté est **vide**, alors pas de chance. Vous n'obtenez rien ce tour-ci.

Exemple :

Vous vous arrêtez sur le **marécage**.

Prenez **1 dent** et placez-la derrière votre village.



Le lieu de troc

Troquez autant de **marchandises** que vous voulez depuis votre village avec celles qui se trouvent dans le lieu de troc. **Pour chaque marchandise que vous prenez** du lieu de troc, vous devez la **remplacer par une marchandise** de votre village. Les marchandises que vous prenez sont placées **derrière votre village**, et les marchandises que vous donnez en échange sont placées sur le plateau, **sur le lieu de troc**. Il y aura donc toujours 5 marchandises sur le lieu de troc.

Exemple :

Vous vous arrêtez sur le lieu de troc. Vous décidez d'échanger

1 poisson et **1 poterie**

depuis votre village contre **1 dent** et **1 baie** se trouvant sur le lieu de troc. Vous placez le poisson et la poterie sur le lieu de troc et vous prenez la dent et la baie que vous placez derrière votre village.



La tanière du chien


Prenez **1 tuile Chien** et placez-la à côté de votre village, à la vue de tous les joueurs. S'il n'y a aucune **tuile Chien** sur le plateau, vous pouvez en **voler** une à un autre joueur. Si les 2 tuiles Chien sont déjà placées à côté du plateau de 2 autres joueurs différents, vous **devez** prendre celle du prochain joueur qui en a une dans l'ordre de jeu. Si les 2 tuiles Chien sont déjà en votre possession, rien ne se passe. Les tuiles Chien vous aideront à construire des huttes (voir « **Le chantier** »).

Exemple :

Vous vous arrêtez dans la **tanière du chien**.

Vous prenez **1 tuile Chien** et vous la placez à côté de votre village.



 **Le chantier** – Effectuez les 2 actions suivantes : construire 1 hutte (optionnelle) et retourner tous les jetons Forêt face cachée (obligatoire).

Construire 1 Hutte





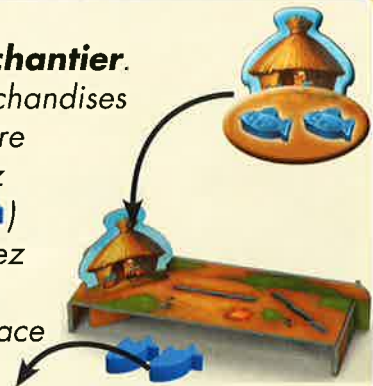
Avez-vous toutes les marchandises illustrées sur **une** des tuiles **Hutte face visible**? Si oui, vous pouvez replacer ces marchandises de votre village sur les lieux correspondants du plateau pour construire cette hutte (les baies sur la forêt, les poissons sur la rivière, etc.).

Ensuite, prenez la tuile Hutte dont vous venez de payer le coût de construction et insérez-la dans

Exemple :

Vous vous arrêtez sur le **chantier**.

Vous avez toutes les marchandises nécessaires pour construire cette hutte. Vous remplacez vos 2 poissons ( ) sur le plateau. Vous prenez ensuite la tuile Hutte que vous insérez dans un espace vide de votre village.



un espace vide de votre village.
Si vous **n'avez pas assez** de marchandises pour construire une de ces huttes, alors vous **ne pouvez pas prendre de hutte** ce tour-ci.


Vous pouvez construire au maximum 1 hutte par tour.

Lorsque vous construisez une hutte, révélez la tuile Hutte suivante de la même pile.
Lorsqu'une des piles est vide, la partie se poursuit désormais avec les deux piles restantes.

Utiliser une tuile Chien

Les tuiles Chien sont des **jokers**. Ceci signifie que, lorsque vous construisez une hutte, vous pouvez replacer sur le plateau une tuile Chien que vous possédez afin de payer une marchandise de moins. Ensuite, prenez la hutte que vous venez de payer et insérez-la dans un espace vide de votre village.

Vous pouvez aussi utiliser les 2 tuiles Chien durant la même action de construction.

 **Retourner tous les jetons Forêt face cachée**
Chaque fois que vous vous arrêtez sur le chantier, vous devez retourner tous les jetons Forêt révélés précédemment pour qu'ils soient tous face cachée. **Ceci est obligatoire**, peu importe si vous avez construit ou non une hutte.

Ensuite, lorsqu'ils sont tous face cachée, vous devez échanger la position de 2 jetons Forêt. Assurez-vous que tous les joueurs voient l'échange.

Votre village s'agrandit à chaque fois que vous construisez une hutte.



Exemple :

Vous voulez construire cette hutte, mais il vous manque **1 dent** . Vous payez plutôt avec **1 poterie** , **1 pointe de flèche**  et **1 tuile Chien**  que vous remplacez sur le plateau.



À l'aide du chien, vous avez construit cette hutte sans payer de dent. Placez cette tuile dans votre Village.

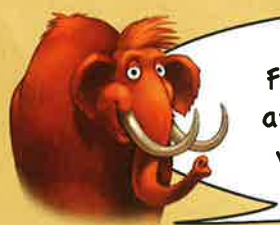
Exemple :


Retournez tous les jetons Forêt face cachée.



Exemple :

Ensuite, vous changez la position de 2 jetons Forêt.



N'oubliez pas de retourner les jetons forêt face cachée après vous être arrêté sur le chantier. Si vous avez oublié, ce n'est pas un problème. Assurez-vous de le faire dès que vous vous en apercevez. Vous verrez, j'ai laissé un aide-mémoire sur le plateau. 

Règle mise en ligne par didacto.com
Tous droits réservés et réservés philosophia

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine **dès** qu'un joueur construit sa **3^e hutte**. Puisque le joueur a complété son village, il remporte la partie. Félicitations!



Amusez-vous bien dans l'Âge de pierre!

Marco Teubner dédie ce jeu à son fils, Paul.
L'éditeur et l'auteur tiennent à remercier chaleureusement tous les testeurs pour leur précieuse contribution.

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
Version française :
© 2016 F2Z Entertainment Inc.
Tous droits réservés
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC JOP 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com



Texte français : Anh Tú Tran

