

Néanderthal

INTRODUCTION

Le plus grand mystère en anthropologie est ce qui a déclenché la révolution culturelle il y a 45.000 ans en Europe, quand sa moitié septentrionale était recouverte d'une calotte de glace. Les Archaïques, les Néandertaliens, et les Cro-Magnons récemment arrivés, qui n'avaient jamais laissé de trace d'art, de religion, de rituel, ou de science, et qui n'avaient pas altéré leur technologie de la hache pendant un million d'années, ont tout d'un coup produit un tourbillon de peintures rupestres, de parures corporelles, des figures de Vénus sculptées, de sépultures intentionnelles, et de nouveaux outils portatifs. Et cette révolution se propagea d'une espèce humaine à l'autre, chacune d'entre elle ayant pourtant bénéficié de gros cerveaux pendant cent mille ans sans aucune activité culturelle préalable. Qu'avaient-ils donc fait avec toute cette matière grise qui ne se soit pas manifesté dans un seul nouvel outil ou un changement de comportement détectable dans les traces archéologique? Ce jeu suggère qu'ils perfectionnaient leurs compétences linguistiques jusqu'au seuil qui a ouvert des portails entre les domaines du cerveau et a permis la fluidité linguistique.

A. SOMMAIRE

Les trois joueurs représentent l'homme archaïque (vert), Néanderthal (jaune) et Cro-Magnon (rouge), trois espèces luttant pour leur survie en Europe durant le dernier maximum glaciaire, il y a 45.000 à 35.000 ans. Vous commencez le jeu comme vocal (c.-à-d. que vous disposez des mots de la parole, mais pas des idées) et avec une sexualité déterminée (Promiscuité, Harem, ou Couple). Votre répertoire de disques orange, noir, et blanc représente votre vocabulaire de mots sociaux, techniques, et de la nature. Utilisez-les pour établir des Anciens Immatures, des Maris, ou pour enchérir sur des cultures représentées par les cartes Fille. Acquérez du vocabulaire en chassant la mégafaune de l'Age de Glace, qui vous procure également des bébés pour la prochaine génération. Vos Filles Culturelles ouvrent des portails mentaux, déclenchant à terme une révolution culturelle vous convertissant à une culture tribale. Historiquement, à la fin du jeu toutes les espèces se sont éteintes, sauf les descendants de Cro-Magnon (c'est nous!).

Tours de jeu. Chaque tour de jeu représente 40 générations (environs 800 ans). Chaque tour comporte six phases (A1) au cours desquelles chaque joueur effectue ses actions pour la phase avant de passer à la suivante.

La règle d'or. Si le texte d'une carte contredit ces règles, la carte a priorité. Vous pouvez combiner ce jeu avec «Groënland», qui utilise bon nombre des mêmes règles, mécanismes et composants (K1).

Différences avec le jeu Groënland. Outre l'introduction de nouveaux concepts (vocal, sexualité, les blizzards, les prédateurs, regroupant, les portails, néolexie, Désir d'aventure, des outils avec des conditions préalables, et la maturité), Néanderthal utilise une gestion différente des disques (B3), un nouveau Ancien 'Gardien du Feu' (D4), et de nouveaux coûts pour la promotion (E2), le mariage (E3), et les actions Ancien (I3). Parce qu'il n'y a pas de relance, chaque tour se déroule plus vite. Vous êtes autorisés à tenter des mariages en tant des chasseurs solitaires courtisant, non pas comme une compagnie de Pillards perpétrant un "Enlèvement des Sabinés".

A1. TOUR DE JEU (six phases par tour)

ÉVÉNEMENT ET ENCHÈRES DE CULTURE (D). Révéler une carte Fille/événement pour commencer le tour. Ceci indique le premier joueur (A2) et les événements du tour (voir dernière page), chaque symbole étant appliqué de haut en bas pour tous les joueurs. Puis la les enchères de carte Fille (D7).

ASSIGNATION DES CHASSEURS (E). Tous les joueurs assignent leurs cubes de chasseurs pour chasser des biomes (E1), devenir des anciens (E2), ou faire la cour (E3).

NÉGOCIATIONS, ATTAQUES, ET CUEILLETTE (F).

Négociateur. Si l'un des négociateurs a un chef, les joueurs peuvent tenter de soudoyer les autres afin qu'ils retirent pacifiquement leurs chasseurs des biomes contestés, y compris en les mariant à leurs filles (F1).

Hostilités obligatoires. Les joueurs doivent utiliser leurs chasseurs pour attaquer d'autres chasseurs sur la même carte (F2).

Cueilleurs. Les espèces Cueilleuses ajoutent un chasseur non affecté pour chaque biome cueillette (F3) qu'ils occupent.

LANCER DE CHASSE (G). Tous les joueurs font leurs Lancers de Chasse, lançant un dé pour chacun de leurs chasseurs assignés. Si le nombre de succès obtenus est au moins égal au nombre de symboles de «dés de succès», obtenez de nouveaux bébés (c.-à-d. des cubes de chasseurs pour la prochaine génération) et / ou libérez des disques dédiés de la couleur indiquée et prenez les dans votre vocabulaire.

Conditions de Succès. Symbole «1» = chaque «1» obtenu est un succès. Symbole «*» = chaque «1» ou «2» obtenu est un succès.

Attrition due à la chasse. Les symboles de dés gelés et ensanglantés montrent les résultats aux dés qui tuent des chasseurs, quel que soit le résultat de la chasse (G0).

Courtiser. Réussir à courtiser une carte Fille adulte dans le tableau d'un autre joueur permet de placer un cube de Mari (G1).

Inventions. Certaines Cartes «I» (inventions) permettent de compter les «3» comme des «1» si elles sont dans votre tableau (G2).

Le gagnant prend tout. Sur un biome disputé, le premier à chasser avec succès renvoie tous les autres chez eux bredouilles (G3).

Charognards. Après un succès à une chasse au grand gibier, déplacer les chasseurs vers la carte prédateur la plus proche dans la même rangée pour une deuxième chasse (G4).

Trophées. Les biomes avec des trophées peuvent être ajoutés à votre tableau (G5), et ne sont pas remplacés, laissant un vide dans la rangée. Les Biomes avec des inventions «I» ou des animaux domesticables «D» peuvent être pris dans votre main (G6), mais sont remplacés dans la rangée.

Survivants. Les cubes survivants sont retournés à votre réserve de chasseurs Non-Assignés (B0).

ANIMAUX DOMESTIQUES (H). Chaque carte «D» dans votre tableau vous procure les bébés et libère les disques spécifiés.

ACTIONS ANCIENS (I). Vous pouvez effectuer une action:

Portail (Joueur Vocal seulement) ajouter un disque de votre vocabulaire à un portail sur votre Plateau Cerveau/Anciens (I1). Cela peut faire basculer votre plateau au tribalisme.

Néolexie (Joueur Vocal seulement) libère un disque qui est affecté sur une carte, vers votre vocabulaire (I2).

Actions Anciens (Joueur Tribal seulement) ajouter une carte «D» ou «I» (comme indiqué) de votre main à votre tableau (I3). Pour effectuer une action Ancien, vous avez besoin de disposer d'un Ancien du bon rang (c.-à-d. de la bonne ligne sur votre plateau). Vous devez également utiliser un disque de vocabulaire de la couleur spécifiée en l'affectant à la carte «D» ou «I» que vous placez.

A2. ORDRE DES JOUEURS (PHASES 1 et 2)

Le symbole la plus à gauche de la barre au milieu de la carte Fille du tour indique la couleur du premier joueur, et la couleur de le symbole suivante indique le deuxième joueur. Pour les deux premières phases, le premier joueur effectue la première phase, puis le deuxième joueur, et enfin le dernier joueur.

Conseil de guerre. Si la carte Événement/Fille de ce tour vous désigne comme premier joueur et que vous avez un Ancien de rang 4 (guerrier) au début du tour, vous pouvez désigner d'autres joueurs comme premier et deuxième joueur pour le tour entier.

A3. ORDRE D'ATTAQUE ET DE Négociation (PHASE 3)

Tous les chasseurs restants sur une carte disputée au terme de négociations doivent attaquer (F2) les chasseurs des autres joueurs. Le joueur avec le plus de disques de vocabulaire noirs attaque le premier. En cas d'égalité, c'est l'ordre des joueurs déterminé en phase 1 qui est respecté (A2).

Attaquer en premier. La femme totémique vous permet d'attaquer le premier dans toute carte disputée. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de disques de vocabulaire noirs qui attaque en premier.

A4. ORDRE DE CHASSE (PHASE 4)

Chasser ou Courtiser dans cet ordre:

Biomes Indisputés. Chaque joueur lance pour chacun de ses cartes courtisées indisputés et ses cartes biomes non-prédateurs, dans l'ordre de son choix.

Biomes disputés. Lancer les dés pour chaque carte courtisée et chaque carte de biome non-prédateur chassée disputée, dans l'ordre déterminé par le premier joueur.

Biomes Prédateurs. Lancer les dés pour tous les biomes de prédateurs (G4), dans l'ordre défini par le premier joueur. Remarque: Certains chasseurs ont pu être transférés vers le biome de prédateur (G4). Les règles du premier chasseur s'appliquent si plusieurs groupes de chasseurs chassent le même prédateur.

La plus petite compagnie. Sur une carte disputée, le joueur avec la plus petite compagnie de chasseur, chasse en premier. En cas d'égalité, c'est l'ordre des joueurs qui détermine le premier chasseur (A2).

Chasse en premier. La carte «Totem Woman» vous permet de chasser en premier. En cas d'égalité, c'est la plus petite compagnie qui chasse en premier.

Note: L'ordre des joueurs dans les phases 5 & 6 est indifférent.

B. COMPOSANTS

54 Cubes Population. Ils représentent des Anciens s'ils sont placés sur un plateau des Anciens, des maris s'ils sont sur l'emplacement «mari» d'une carte fille, et des chasseurs partout ailleurs. Il y en a 18 dans chacune des couleurs des joueurs (Cro-Magnon = rouge, Néanderthal = jaune, Archaïque = vert). Vous devez garder vos chasseurs Non-Assignés séparés de la fosse commune.

3 cylindres. Chaque joueur dispose d'un cylindre utilisés pour représenter son Alpha (E5).

15 disques orange. Ils représentent les mots sociaux. Utilisez-les pour élever des filles avec des compétences sociales et pour promouvoir des chasseurs comme maris, guerriers, ou chefs. Tous les disques permettent de garder votre tribu unifiée et lui évitent le chaos.

15 disques blancs. Ils représentent des mots de la nature (mais également l'utilisation de l'os, de la corne, ou de l'ivoire). Utilisez-les pour élever des filles ayant des compétences de la nature, pour promouvoir des chasseurs comme trappeurs ou chamans, pour inventer des outils en os, et domestiquer les animaux.

15 disques noirs. Ils représentent les mots techniques (en particulier pour fabriquer et utiliser des outils de pierre). Utilisez-les pour élever des filles ayant des compétences techniques, pour promouvoir chasseurs comme tailleurs de silex ou gardiens de feu, pour attaquer en premier, et pour inventer des outils de silex.

60 cartes (voir le côté de la boîte). 21 cartes filles, 18 cartes Biome Europe du Nord, 18 cartes Biome Europe du sud, et 3 cartes Sexualité.

3 Plateaux Cerveau/Anciens (Un par joueur). Vous commencez du côté «Vocal», représentant une carte du cerveau. Des disques placés sur votre carte du cerveau indiquent les mots portails entre vos trois domaines du cerveau. Les cubes sur le côté vocal représentent jusqu'à 4 types d'Ancien, chacun avec les capacités indiquées. Retournez de l'autre côté si vous convertissez au tribalisme, permettant de promouvoir deux Anciens de plus.

10 dés à six faces (10D6). Utilisés pour les Attaques, Lanciers de Chasse, et Déperdition des Anciens.

B1. TYPE DE BIOME ET CORIACITÉ

Le symbole dans le coin supérieur droit d'un biome décrit le type de biome: chasse au gros gibier, petit gibier, raids ou collecte de silex.

Coriacité. Le numéro à côté de le symbole est la Coriacité. Plus ce nombre est bas, plus la carte est susceptible d'être remplacée par le réchauffement ou le refroidissement climatique (D1).

B2. GESTION DU TABLEAU ET DE LA MAIN

Vous aurez à gérer une rangée de cartes face visible, à côté de votre Plateau des Anciens appelé votre Tableau. Votre Tableau contiendra votre plaque et une carte de sexualité. Pendant le jeu, vous allez ajouter des filles, des trophées, des animaux domestiques et des inventions.

Main. Les biomes avec le symbole «main» peuvent être pris en main (G6). Tant qu'ils sont dans votre main, ils représentent des idées latentes, et ne sont pas en jeu, donc leurs capacités et PV ne sont pas activés avant que vous les jouiez dans votre tableau comme une action Ancien (I3).

Les cartes Fille. Lorsque que vous obtenez des cartes filles aux enchères elles vont directement dans votre Tableau (à côté de votre Plateau Cerveau/Anciens).

Taille de la main. La taille de votre main est égale au nombre de vos anciens matures. (Avant l'avènement de l'alphabétisation, seuls les Anciens pouvaient transmettre les savoirs entre les générations.)

Ajustement de la taille de la Main. Si vous obtenez une nouvelle carte de main et que votre main est pleine, vous devez choisir d'en défausser une. Si votre taille de Main se réduit (si par exemple vous perdez un Ancien), vous devez défausser des cartes de main jusqu'à ce que votre Taille de la main soit atteinte.

Cartes D ou I. Les Biomes qui peuvent être prises dans votre main sont marqués avec une bande pourpre et un «D» (animaux domestifiables), ou une bande brune et un «i» (inventions).

B3. GESTION DES DISQUES ET MATURITÉ

La quantité de disques dont chaque joueur dispose est strictement limitée aux 5 orange, 5 blancs et 5 noirs avec lesquels il commence. Jamais il ne gagnera, n'échangera, ni ne perdra un disques. Les disques seront soit libre (par exemple dans le vocabulaire du joueur) ou affecté.

Vocabulaire. Ceci est le nombre de disques dans votre réserve. Utilisez votre vocabulaire pour les enchères dans la vente aux enchères des cartes fille/culture, les outils de préalables pour la chasse, et pour établir des Anciens, des maris, et des animaux domestiques immatures. Enfin, un vocabulaire important favorise la cohésion sociale en évitant le chaos.

Portails. Ce sont les disques placés sur votre Plateau Cerveau/Anciens. Utilisez vos portails pour l'Action Néolexie et comme des conditions préalables pour les Anciens de rangs 3, 4 et 5. Les disques Portail sont libérés, lorsque vous en avez 5 ou 6 (selon le nombre de joueurs), et vous convertissez au tribalisme.

Anciens ou Maris Immatures. Un disque affecté à la promotion d'un Ancien ou l'installation d'un Mari est placé sous son cube pour indiquer qu'il est pas encore mature. Ce disque peut être libéré par Néolexie (I2), la chasse (G3), ou des animaux domestiques (H1).

Filles immatures, cartes D et I. Disques Assignés à l'acquisition d'une carte Fille, à la domestication d'un animal, ou à la création d'une invention sont placés sur la carte pour indiquer qu'elle est pas encore mature et que ses capacités sont inactives. Ces disques peuvent être libérés par Néolexie (I2), la chasse (G3), ou les animaux domestiques (H1).

Disques de MPI (Participation Parentale du Père). Si vous avez une sexualité de harem ou de libertinage, placez les disques, appelés disques MPI, sur votre carte de sexualité aux endroits indiqués. Ces disques sont retirés de votre vocabulaire et ne sont libérés, que si vous changez de sexualité.

B4. GESTION DES CUBES

Vous êtes limité à un cylindre et 18 cubes de votre couleur fournie. Vous pouvez utiliser votre cylindre alpha comme un chasseur ordinaire. Il n'a pas de capacités spéciales, sauf si vous avez un ou plusieurs anciens de rang 3, 4, ou 5 (E2).

Permutation Alpha-chasseur. A n'importe quel moment, vous pouvez échanger votre cylindre Alpha avec un chasseur non affecté, si votre Alpha est dans la Fosse Commune commun ou assigné en permanence comme Ancien ou Mari.

C. MISE EN PLACE

Voir le côté de la boîte pour un schéma de mise en place.

Événements. Séparer les cartes fille, en choisir au hasard 10, les mélanger et les placer dans une pioche face cachée. Mettez de côté le reste pour une éventuelle utilisation.

Pioches. Séparer les cartes de Biome d'Europe du Nord et d'Europe du Sud (comme indiqué sur le dos de la carte), qui vont dans deux pioches faces cachées disposées l'une au dessus de l'autre.

Les biomes européens. Révéler les six cartes du dessus de la pioche Europe du Nord et les répartir dans une rangée à la droite de la pioche. Faites de même pour la pioche Europe du Sud. Ce sont les rangées Nord et Sud.

Plateaux Cerveau/Anciens. Affecter aléatoirement à chaque joueur un plateau (rouge, jaune ou vert). Placez votre Plateau Cerveau/Anciens en face de vous, du côté «Vocal» (montrant le cerveau) pour démarrer votre tableau.

Cartes Sexualité. (Harem, Libertinage, Monogamie). Distribuer aléatoirement une des trois cartes recto-verso à chaque joueur. Chaque joueur choisit une des deux sexualités proposées et place sa carte dans son tableau de manière appropriée.

Cubes de démarrage. Chaque joueur reçoit les 18 cubes et le cylindre de sa couleur. Placez 6 cubes en dessous de votre Plateau Cerveau/Anciens; ce sont vos chasseurs Non-Assignés. Mettez un autre cube sur l'espace «Gardien du Feu» dans le coin inférieur gauche. Mettez le cylindre et les cubes restants dans une Fosse Commune à tous les joueurs. Il est préférable d'utiliser un petit bol pour que la Fosse Commune reste séparé des chasseurs vivant.

Disques de départ. Chaque joueur débute le jeu avec 5 disques de chaque couleur. Conservez ces 15 disques à côté de votre Plateau Cerveau/Anciens. Ceci est appelé votre vocabulaire.

Portail de Départ. Sur votre Plateau Cerveau/Anciens, dans la partie cerveau, se trouve un emplacement présentant un symbole de disque avec une flèche. Prenez un disque de la couleur appropriée dans votre vocabulaire, et placez le à l'emplacement spécifié.

Immaturité du Gardien du feu. Prenez un disque noir de votre vocabulaire, et placez-le sous votre cube Ancien «Gardien du Feu». Cela indique qu'il commence immature.

Disques MPI. Prenez les disques de votre vocabulaire et placez les sur les emplacements indiqués sur votre carte de sexualité (B3).

C1. à DEUX JOUEURS

Deux Cultures. Choisissez deux cultures aléatoires, et les cartes de la troisième culture ne sont pas utilisés.

Premier joueur. Si la couleur d'une culture qui n'est pas en jeu est désignée comme premier joueur, c'est la couleur du deuxième symbole qui désigne le premier joueur.

Conversion. Un joueur passe en Tribal avec 6 portails au lieu de 5.

D. PHASE 1, événements et mise en vente de la carte CULTURE (dans l'ordre de jeu)

Premier Joueur. Révéler la carte Fille et déterminer le premier joueur (A2).

Événements. Appliquer de haut en bas chaque les événement de la carte à tous les joueurs (D1 à D6).

Enchère de culture. Les joueurs vocaux peuvent obtenir la carte fille aux enchères (D7).

D1. Réchauffement / Refroidissement GLOBAL (symbole soleil)

Le symbole du refroidissement global signifie qu'il faut, sans la révéler, piocher une carte du haut de la pioche Nord, et l'utiliser comme une banquise (c.-à-d face cachée) pour remplacer la carte avec la Coriacité la plus basse (B1) dans la rangée nord. La carte qui a été remplacé glisse au sud et remplace la carte présente, qui est défaussée.

Coriacité de la glace. Considérez que les cartes Banquise ont une coriacité très élevée, de sorte qu'elles ne sont affectées que par le réchauffement climatique (point suivant). Si le nord est entièrement gelé lorsqu'intervient un refroidissement global, décaler une carte de banquise au sud (dans un espace vide le cas échéant, ou pousser la carte sud à la Coriacité la plus faible s'il n'y a pas d'espace) pour faire place à une autre banquise du Nord.

Exemple: un refroidissement climatique se produit. Les trois cartes existant dans la rangée Nord ont une Coriacité de 12, 23 et 27. La carte de coriacité 12 est déplacée vers le sud et remplacée par une nouvelle carte face cachée tirée de la pioche nord, représentant la croissance d'une banquise au Nord. La carte déplacée glisse au sud, et remplaçant la carte immédiatement en dessous d'elle.

Le symbole de réchauffement climatique signifie qu'il faut révéler la carte du dessus de la pioche sud l'Europe et l'utiliser pour remplacer la carte à la coriacité la plus faible (B1) dans la rangée sud. Décaler la carte remplacée directement au nord, soit dans un espace s'il y en a un, soit déplacer la carte présente qui sort du jeu. Cependant, si la carte déjà présente est une banquise, la retourner et défausser la carte déplacée à la place.

Fonte des Glaces. Après le placement de la nouvelle carte, le réchauffement climatique fait fondre des banquises d'Europe du Sud. Indiquer ceci en retournant les cartes banquises dans la rangée sud.

D2. Glaciation de Würm (symbole glacier)

Prendre une autre carte Fille/Événement au hasard de la pioche inutilisés, et sans la regarder, placez-la au bas de la pioche d'événements. Cela ajoute un tour de plus au jeu.

D3. Déperdition des Anciens (symbole dé-crâne)

Chaque joueur lance un nombre de dés égal au nombre des symboles «dés-crâne», et tue une Ancien dans chaque rang correspondant au résultat, s'il en a (A1.6). Il relègue le cube morts à la Fosse Commune. S'il n'a pas d'Ancien dans les rangs obtenus, l'effet ne s'applique pas.

D4. CHAOS (symbole comète)

Si le symbole «comète» apparaît, tous les joueurs éliminent au moins la moitié de leurs chasseurs Non-Assignés, à savoir tous les chasseurs dont vous disposez pour la chasse, y compris votre Alpha (cylindre) et les chasseurs Expatriés (D6). Vous perdez aussi exactement un Ancien (de votre choix) si vous en avez. Placez les cubes enlevés dans la Fosse Commune.

Immunité au Chaos. Vous êtes protégé du chaos si le nombre de vos chasseurs est inférieur ou égal à votre vocabulaire (B3). Si vous êtes tribal, vous êtes également protégé du chaos si vous avez un chef mature à l'emplacement de rang 1 sur votre plateau Cerveau/Anciens. Cette protection anti-chaos est indiquée par le symbole «comète barrée».

Gardien du feu. Si vous avez un Gardien du feu mature à l'emplacement de rang 6 de votre plateau Cerveau/Anciens, vos pertes causées par le chaos sont arrondies vers le bas au, et vous ne perdez pas d'Ancien.

Changement de Sexualité. Si vous subissez des pertes au cours de l'événement Chaos, vous pouvez retourner votre carte de sexualité sur son autre côté, libérant tous les disques MPI (B3) qui étaient sur elle. Si la nouvelle sexualité nécessite des disques MPI, ceux-ci doivent être ajoutés ou le changement de Sexualité échoue.

Exemple: Lors d'un événement Chaos, Archaique a deux cubes de chasseurs, plus son alpha ce qui fait trois chasseurs Non-Assignés. Il est vocal, et a l'Ancien de rang 6 «Gardien du Feu» ce qui lui permet d'arrondir les pertes au dessous et d'ignorer la perte d'un Ancien. Il ne perd donc qu'un chasseur. S'il n'avait pas eu l'Ancien «Gardien du Feu», il aurait perdu ses deux cubes de chasseurs, ne lui laissant que son alpha. Cependant, en raison de la perte qu'il a subi, il peut retourner sa carte de Sexualité.

D5. BLIZZARD (symbole blizzard)

Le symbole «blizzard» signifie que chaque joueur se défausse de son choix de Dépendants, aux besoins desquelles il ne peut subvenir. Vous avez besoin de deux chasseurs Non-Assignés (y compris les Alphas et Expatriés) pour subvenir aux besoins de chaque Dépendant.

Dépendants. Chaque Ancien, fille célibataire, et animal domestique dans votre tableau est un dépendant. Les Anciens non pris en charge vont à la Fosse Commune, tandis que les filles non prises en charge et les animaux domestiques sont défaussés du jeu. Les maris ne sont ni chasseurs ni dépendants.

Dépendants immatures. Les Anciens, les filles, et les animaux domestiques immatures sont également dépendants. En cas de perte, cela libère leurs disques qui sont retournés à votre vocabulaire (B3).

Exemple: Lors d'un Blizzard, vous avez 5 chasseurs, 2 filles non mariées, 2 anciens, et 1 animal domestique. Trois de vos dépendants ne peuvent être protégés par vos 5 chasseurs et vous choisissez de perdre l'animal et les deux Anciens et de préserver les deux filles.

D6. EXPATRIATION (symbole oeil ailé)

Les Errants sont des chasseurs d'un joueur contrôlés par un autre joueur. Le joueur qui a perdu le plus de chasseurs lors d'un événement «chaos», perd perdez un cube de sa couleur du Tumulus pour chaque icône «oeil-aile» sur la carte Fille/Événement. En cas d'égalité dans le nombre de chasseurs perdus, utiliser l'ordre des joueurs afin de voir quels chasseurs partent. Déplacer ces cubes, appelés chasseurs Errants, dans la réserve de chasseurs non assignés d'un autre joueur. Dans une partie à trois joueurs, vous choisissez quel tribu(s) ils vont rejoindre. Une fois là, ces chasseurs Errants sont à son service, tout en conservant votre couleur. Il les traite exactement comme ses propres chasseurs avec les exceptions suivantes:

Chaperon. Chaque partie de chasse assignée à un biome doit avoir au moins un chasseur non-Errant. Pour éviter toute confusion, placez ce cube sur le dessus de l'un des chasseurs Errants.

Citoyens de deuxième classe. Les chasseurs Errants ne peuvent pas devenir Anciens, Alphas ou Maris.

Victoire. Les chasseurs Errants comptent dans les points du joueur de leur couleur, et non pas dans de la tribu où ils résident.

Exemple: Néanderthal n'a plus que trois chasseurs non assignés, et deux d'entre eux sont des chasseurs Errants Cro-Magnon (rouge). Il subit le chaos (ou une autre perte de chasseur), et doit perdre deux chasseurs. Il choisit les deux chasseurs Errants, qui vont dans la Fosse Commune commun. (Ce qui est simulé ici est l'assimilation, et non pas que tous les étrangers sont littéralement les premiers à mourir).

D7. ENCHÈRES DE CULTURE (joueurs vocaux)

Après la résolution des événements, la carte Fille est pivotée et mise aux enchères. Tous les joueurs vocaux peuvent présenter une offre. Les joueurs tribaux ne peuvent pas enchérir (parce que la culture de leur tribu a été fixée par leurs tabous et leurs traditions verbales). Exception: les joueurs tribaux avec sexualité de harem sont traités comme des vocaux lors des enchères de culture, mais leur offre compte pour moitié (sans arrondi).

Si une carte n'a pas reçu d'enchères, la défausser.

Conditions de mise. Vous pouvez seulement utiliser des disques de la couleur (s) indiquée sur la milieu de la carte pour enchérir. Tous ces disques sont de valeur égale.

Comment enchérir. Tout joueur vocal peut lancer l'offre en annonçant un certain nombre de disques et tout autre joueur vocal peut suivre ou surenchérir. Lors des enchères, vous n'avez pas besoin de spécifier la couleur des disques. Quand personne ne veut surenchérir, le joueur victorieux remporte la carte et les perdants récupèrent leur mise.

Enchère minimum. L'enchère minimum est un disque.

Égalité. Si l'offre est à égalité, résoudre dans l'ordre des joueurs (A2). La «femme attentionnée» rompt également les égalités.

Gagnant. Si vous remportez l'enchère, ajouter la carte comme carte fille à votre tableau pivotée à 180 °. Placez les disques de votre enchère sur elle, ce qui indique qu'elle est inactive en raison de son immaturité (B3).

Exemple 1: La carte «femme généreuse» est mise aux enchères, qui a des Conditions de Mise noire ou orange. Les joueurs Cro-Magnon et Néanderthal offrent chacun un disque orange, et aucun n'est prêt à surenchérir. Comme Néanderthal est le premier joueur, il gagne l'enchère et place la fille dans son Tableau avec un disque orange sur elle. Cro-Magnon récupère sa mise à son vocabulaire.

Exemple 2: Une fille avec une Condition de Mise orange est mise aux enchères. Archaïque est le seul joueur vocal avec un disque orange, il peut donc l'acquérir pour un disque orange (la mise minimale). Ce disque est placé sur la carte fille dans son tableau. Supposons qu'un autre joueur tribal avec Sexualité de Harem puisse aussi enchérir.

S'il est premier joueur, il peut miser deux disques orange (chacun compté comme 1/2) et gagner l'enchère. S'il est le dernier dans l'ordre de jeu, il peut miser trois disques et gagner l'enchère.

E. PHASE 2 - ASSIGNATION DES CHASSEURS (ordre de jeu)

Dans l'ordre des joueurs (A2), chaque joueur assigne ses chasseurs non assignés en les plaçant sur une carte biome (Chasse), Plateau Cerveau/Anciens (promotion), ou sur une carte fille (raid ou défense).

Vous pouvez assigner les cubes dans un ordre quelconque. Vous pouvez placer autant de cubes sur une carte que vous le souhaitez, ou en laisser non assignés. Vous pouvez placer des chasseurs sur plusieurs cartes.

E1. CHASSER DES BIOMES

Pour chasser l'un des biomes qui sont révélés, placer les cubes de chasseurs directement dessus.

Outils Préalables à la Chasse. Vous ne pouvez pas placer des chasseurs sur une carte à moins d'avoir un ou deux outils de préconditions indiqués dans le bandeau de résultats de chasse de la carte biome. Par exemple, pour chasser le bison des steppes, vous devez disposer d'un disque noir, représentant le jargon technique. Ce disque doit faire partie de votre vocabulaire (B3), et n'est pas dépensé par la chasse. Si vous chassez plusieurs cartes avec des conditions préalables, vous avez besoin d'assez de disques pour chacun d'eux.

Droit d'entrée. Placer des chasseurs sur la carte vous donne le droit de faire un lancer de chasse à la phase 4, même si vous n'avez plus les outils préalables dans votre vocabulaire à ce moment là.

E2. LES ANCIENS ET LEUR PROMOTION

La Promotion d'un chasseur non assigné en Ancien se fait en plaçant son cube sur un des rangs Anciens sur le Plateau Cerveau/Anciens. Ceci est une assignation permanente (E4), et les avantages listés sont actifs dès qu'il arrive à maturité (B3). Il y a 6 rangs d'Anciens: 1 = chef (tribal seulement), 2 = chaman (tribal seulement), 3 = tailleur, 4 = guerrier, 5 = trappeur, et 6 = Gardien du Feu.

Les coûts de promotion. Sauf si vous avez promotions gratuites, vous devez mettre un disque de vocabulaire sous le cube, de couleur identique à la couleur de l'icône de rang Ancien (orange, blanc, ou noir). Ce disque indique que l'Ancien est immature. Une fois mature (c.-à-d. que son disque est libéré par B3), toutes ses capacités listées sont activées.

Limites. Vous êtes limité à un aîné par rang, et les anciens ne peuvent pas changer de rangs.

Avantages Anciens de Phase 1 (événements). Le chef protège votre tribu du chaos. Le guerrier vous permet de désigner un autre joueur pour être le premier joueur, si vous êtes le premier joueur affecté.

Avantages Anciens de Phase 2 (Assignation des Chasseurs). Le Gardien du feu apporte la gratuité des promotions en Ancien.

Avantages Anciens de Phase 3 (Négociations / Attaques). Le chef permet à vos chasseurs de négocier (F1). Le guerrier permet la formation d'Expéditions Guerrières (F2).

Avantages Anciens de Phase 4 (Chasse). Le Gardien du Feu protège vos chasseurs des engelures. Le tailleur, guerrier, et trappeur donnent à vos alpha des pouvoirs spéciaux (E5). Tous les anciens augmentent la taille de la main (B2).

Avantages Anciens de Phase 6 (Actions Anciens). Le chef vous permet d'effectuer une action Anciens gratuitement. Le chaman, tailleur, ou le piègeur peut effectuer une action Ancien (I3).

Disques de condition préalable. Si vous êtes Vocal vous ne pouvez pas promouvoir un ancien de grade 3, 4, ou 5 à moins d'avoir un portail (I1) dans chacune des 3 couleurs dans le domaine spécifié. Ceci est similaire aux Outils Préalables à la Chasse (E1), excepté que les disques requis sont des portails au lieu de vocabulaire.

Exemple: Vous avez un portail noir sur Vénus et deux portails blanc et orange sur Chaman. Cela vous donne des portails des trois couleurs dans votre domaine social, satisfaisant les conditions préalables à la promotion d'un Ancien de rang 4 (Guerrier). Durant la phase 2, vous promouvez un chasseur en Guerrier en mettant son cube au dessus d'un disque orange à l'endroit indiqué dans le coin supérieur gauche du Plateau Cerveau/Anciens. Le disque orange indique que l'ancien est immature.

E3. LES MARIS ET LEUR PROMOTION

À moins que la sexualité de l'espèce soit «Libertin», vous pouvez promouvoir un chasseur non assigné au statut de mari en plaçant son cube sur l'emplacement de mari de l'une des cartes filles matures et célibataires dans votre tableau. Ceci est une assignation permanente (E4), et ses avantages entrent en vigueur dès qu'il arrive à maturité (B3).

Coûts de promotion. A moins d'avoir la gratuité de la promotion en mari, lors de la promotion d'un mari dans votre propre tableau, vous devez placer un disque de vocabulaire orange sous le cube de mari. Cela indique qu'il est

immature (bien qu'il a une capacité d'attaque limitée par F2). Une fois mature (c.-à-d son disque est libéré par B3), toutes ses capacités sont activées.

Avantages. Un mari mature permet de ne pas compter sa femme comme dépendant, la défend des prétendants, et vaut des PV à la fin de la partie. Si vous êtes monogame, un mari (matures ou immatures) est nécessaire pour débloquer les avantages de votre fille.

Endogamie et Exogamie. Vous pouvez aussi tenter de courtiser une fille étrangère non mariée ou une fille mariée, dans le Tableau d'un autre joueur ou dans le votre. Vous ne pouvez assigner qu'un chasseur par carte fille. Pour la comment courtiser et sa réussite, voir G1.

E4. ASSIGNATION PERMANENTE

Placer des chasseurs non assignés sur le Plateau Cerveau/Anciens (E2) ou l'emplacement mari d'une carte fille (E3) est une assignation permanente. Cela signifie que les cubes ne sont pas comptés comme des chasseurs non assigné (par exemple pendant le chaos) et ne sont pas retournés à vos chasseurs non assigné pendant la phase 4.

Privilège du Sultan. Une espèce avec sexualité de harem peut, au cours de la phase 2 déplacer ses maris dans son tableau parmi ses filles non mariées. Cela peut être utile pour contester les prétendants.

Espèce en Danger. Si vous commencez cette phase sans chasseurs non assignés, vous pouvez réassigner un ou deux maris ou Anciens comme chasseurs non assignés. Si tous vos cubes sont dans la Fosse Commune, vous devenez une Espèce Lazare (J1).

E5. L'ALPHA

Votre cylindre Alpha est traité comme tout autre chasseur, à moins qu'il acquière des pouvoirs spéciaux par recours aux Anciens (E2). Il y a trois pouvoirs spéciaux: gros gibier, petit gibier ou massue. Votre Alpha peut avoir un, ou plusieurs de ces pouvoirs.

Vous commencez avec votre alpha dans la Fosse Commune. Si vous avez un Ancien de rang 3, 4, ou 5, vous pouvez créer un alpha avec une permutation Alpha-Chasseur (B4).

Gros Gibier. Si vous avez un Ancien de rang 3 (Tailleur), votre Alpha peut choisir de considérer son lancer de dé comme un «1» lors d'une chasse sur une carte Biome «Gros Gibier».

Petit gibier. Si vous avez un Ancien de rang 4 (Trappeur), votre Alpha peut choisir de considérer son lancer de dé comme un «1» lors d'une chasse sur une carte Biome «Petit Gibier».

Massue. Si vous avez un Ancien de rang 5 (Guerrier), pendant les Attaques en phase 3, les chasseurs qui sont avec votre Alpha forment une Expédition Guerrière (F2). En outre, votre alpha sur un biome «Massue» (y compris les cartes Fille) peut considérer son Lancer de dé comme un «1». Notez que pour le Lancer d'Attaque (F2), l'Alpha doit lancer comme un autre chasseur.

Préparation. Vous devez décider d'utiliser un pouvoir spécial avant de faire le lancer de chasse. Si vous choisissez de ne pas l'utiliser, l'alpha lance le dé comme tout autre chasseur.

Valeur de l'Alpha. S'il a des pouvoirs spéciaux activés, votre Alpha vaut des PV à la fin du jeu (J0). Cependant, pour gagner les PV de l'Alpha, il doit être un chasseur non assignés, pas un Ancien ou un Mari.

Exemple: Vous avez un portail noir, blanc et orange dans votre «domaine de la nature» sur votre Plateau Cerveau/Anciens, et avez promu un Trappeur. Tant que cet Ancien est mature et vivant, il permet à votre Alpha de lancer automatiquement un «1» dans la Chasse au Petit Gibier.

F. PHASE 3: NÉGOCIATIONS, ATTAQUE, & CUEILLETTE

F1. NÉGOCIATIONS (interdites entre vocaux)

Si vous avez cubes sur la même carte qu'un adversaire, ou sur de cartes de Tableau d'un adversaire, vous pouvez ouvrir des négociations avec lui. Une au moins des deux parties doit être Tribal avec disposer d'un Ancien de rang 1 (Chef). Un joueur Tribal peut faire une proposition pour une partie d'abandonner une carte pacifiquement: demande, échange, ou offre des cartes de Main ou de Tableau matures (y compris les cartes Fille non mariées), offre ou demande des cartes filles matures célibataires pour mariage (permettant à un chasseur d'être promu comme mari mature dans un Tableau étranger automatiquement (G1)), ou conclure des accords non contraignants à propos de tours de jeu à venir.

Battre en Retraite. Vos chasseurs ne peuvent battre en retraite durant cette phase que si tous les autres joueurs avec des cubes présents sur la carte vous le permettent. Soit ils reviennent dans votre réserve de Chasseurs non assignés (donc ne peuvent rien faire durant ce tour), ou ils peuvent être mariés à une carte fille célibataire d'un Tableau étranger (F2), en cas d'accord du joueur.

Commerce équitable. Dans un échange, les cartes en main doivent être échangées avec des cartes en main et les cartes de tableau avec des cartes de tableau.

Divorce. Vos maris peuvent abandonner des cartes filles pendant les négociations, revenant à votre réserve de chasseurs Non-Assignés.

Vocaliser. Au cours des négociations, un joueur vocal ne devrait rien dire d'autre que «oui» (ook!) ou «non» (ook ook). Il est également autorisé à battre en retraite pacifiquement (retour à la réserve de chasseurs Non-Assignés).

F2. ATTAQUES

Vos chasseurs doivent attaquer les chasseurs d'autres tribus présents sur la même carte en lançant un nombre de dés égal au nombre de chasseurs de votre tribu présents. Chaque joueur a droit à une série d'attaques par carte. Sauf dans le cas des Expéditions Guerrières (voir ci-dessous), chaque «1» élimine un cube, choisi par la victime.

Majorité du Silex. (A3). Le joueur avec le plus de disques de vocabulaire noirs (Silex) lance les dés en premier et applique des dommages, puis l'attaquant suivant, etc. Vous pouvez répartir vos victimes parmi plusieurs défenseurs.

Expédition Guerrière. Si vous avez un Ancien de rang 4 (Guerrier, «Warrior») (E2), le groupe de chasseurs qui comprend votre Alpha est appelé une Expédition Guerrière. Si vous avez une invention de type arme, tous vos chasseurs forment des Expéditions Guerrières. Pour tous les chasseurs dans une Expédition Guerrière, y compris l'Alpha, un lancer de «1» ou «2» est un succès.

Maris jaloux. Dans le combat entre un mari et un chasseur de courtoisier (E3), un mari immature peut attaquer, tandis qu'un mari mature est considéré comme une Expédition Guerrière.

Exemple: Néanderthal est Libertin et a un ancien de Rang 4 (Guerrier, «Warrior»). Il envoie son alpha afin de courtiser une fille mariée de Cro-Magnon. Cro-Magnon a plusieurs disques noirs et attaque en premier, mais ne parvient pas à lancer un «1» ou «2». L'alpha est une Expédition Guerrière, et il lance un «2» et réussit à tuer le mari. Comme l'alpha est sur un biome «Massue», dans la phase suivante, il réussit automatiquement ses lancers de chasse et laisse un bébé (G1).

F3. CUEILLEUR

Si vous êtes Cueilleur (Libertin ou avec des filles ayant la capacité «Cueilleuse»), vous récupérez 1 bébé (A1.4) pour chaque biome cueillette que vous occupez avec un ou plusieurs chasseurs. Ces biomes sont marqués avec l'icône «panier».

Exemple: Après le combat, vous avez des chasseurs survivants sur la carte «Tyrant Sea Bear») (un biome «Cueillette»). Parce que vous êtes Libertin (et que vous passez plus de temps à ramasser des noix qu'à vous occuper des bébés), vous obtenez un bébé pendant la collecte. Ce bébé est obtenu même si le «Tyrant Sea Bear» élimine tous vos chasseurs lors du Lancer de Chasse.

G. PHASE 4, LANCER DE CHASSE (ordre de minorité)

Des cubes ou des cylindres sur un biome représentent des chasseurs. Quand c'est à votre tour de chasser (voir A4), faites un lancer de chasse en lançant un nombre de dés égal au nombre de chasseurs que vous contrôlez sur la carte. Si vous obtenez un nombre de succès supérieurs ou égaux au nombre de dés de vie représenté («1» ou «*»), la carte est chassée avec succès (voir G3 pour les résultats). Si les dés de vie ont le symbole «1», chaque «1» est un succès. S'ils ont le symbole «*», les «1» et «2» sont des succès. Après la chasse, reprenez tous vos chasseurs survivants à votre réserve de chasseur non assignés.

Ordre de Résolution des Biome. Pour quelles cartes sont chassées en premier, voir A4.

Chasse Obligatoire. A votre tour de chasser, tous vos chasseurs assignés doivent faire un Lancer de chasse (exception, voir G7). Si un alpha a ses pouvoirs activés (E5), vous pouvez considérer son lancer comme un «1». Le lancer de chasse peut être modifié (G2).

Attrition par Férocité. La chasse est dangereuse. Si le biome montre un dé ensanglanté, tout chasseur obtenant ce résultat a été tué (mangé par un animal en cours de questionnement au sujet de la relation chasseur-proie).

Attrition Climatique. La chasse est dangereuse. Si le biome représente un dé gelures, tout chasseur obtenant ce résultat a été tué par les éléments. Si vous avez un Ancien de Rang 6 «Gardien du Feu» (D4), tous vos chasseurs sont à l'abri de l'Attrition Climatique.

G1. COURTISER

Vous pouvez chasser une carte fille mature dans le tableau d'un autre joueur ou dans le votre comme pour un biome «Massue», avec la restriction qu'un seul chasseur ne peut être assigné par carte fille. C'est un Chasseur Courtisan.

Courtiser avec succès. Pour réussir, un chasseur courtisan doit à la fois survivre au combat pendant la phase 3 (éliminer des chasseurs courtisans rivaux ou un mari jaloux (F2)), et doit obtenir un succès en lançant un «1» ou «2» dans son Lancer de Cour (c.-à-d Lancer de Chasse spécial).

Succès Garanti. Un guerrier alpha réussit toujours. Un chasseur courtisant une fille célibataire dans son propre Tableau réussit toujours, mais commence immature.

Prétendants multiples. S'il y a plusieurs chasseurs Courtisans sur la même carte, chacun lance dans l'ordre des joueurs, et le dernier Courtisan obtenant un succès devient le nouveau mari et renvoie les autres indésirés.

Cour Réussie. Un succès renvoie l'ex-mari (le cas échéant) dans la réserve de chasseurs non assignés du joueur possédant le tableau, et place le chasseur courtisan à l'emplacement de mari comme nouveau mari. Ceci est une mission permanente (E4), de sorte que les maris ne sont plus chasseurs non assignés. Dans un tableau étranger, le nouveau mari commence à maturité et gagne immédiatement les capacités et les actions portail de la carte fille (I2), et les partage avec son «père».

Monogamie. Seul un mari (mature ou immature) est autorisé par carte fille.

Courtisan Libertin. Si vous êtes Libertin, vous n'êtes pas autorisé à placer de maris, (bien que les maris déjà placés sont autorisés). Pourtant, vous pouvez assigner un «chasseur courtisan» à une fille étrangère mature et faire un Lancer de Cour. Suivez toutes les règles des Chasseurs Courtisans, sauf qu'un succès au Lancer de Cour remplace l'un des chasseurs de la victime avec un Chasseur Errant de votre couleur, représentant votre patrimoine génétique. Cela n'a aucune incidence son statut matrimonial. Ensuite, vous retournez à la maison.

Si votre alpha devient un mari, voir B4.

Exemple: Une fille Archaïque (vert) mariée à un homme de Néanderthal (jaune) est courtisée par Archaïque (vert) et Cro-Magnon (rouge). Les trois joueurs échouent au combat dans la phase 3. Puis, dans l'ordre des joueurs, ils font chacun un Lancer de Cour dans la Phase 4. Archaïque va en premier, et obtient un «2» qui envoie le mari Néanderthal dans la réserve de chasseurs non assigné Archaïques (comme Chasseur Errant). Mais Cro-Magnon obtient également un succès, devenant ainsi le nouveau mari et renvoyant le jeune marié Archaïque frustré dans sa réserve de chasseurs célibataires non-assignés.

G2. MODIFICATION DU LANCER DE CHASSE PAR LES INVENTIONS

Si vous avez une carte «I» dans votre tableau avec un modificateur de dés pour la Phase 4 correspondant au type de biome (B1) étant chassé, alors les «3» obtenus aux dés deviennent des «1».

Exemple: Vous avez joué et porté à maturation le Collet à ficelle, «Cordage Snare» dans votre tableau. Il a un modificateur actif en phase 4 avec le symbole «pointe de javelot», indiquant que tous les «3» obtenus lors de chasses «Petit Gibier» deviennent des «1».

G3. Résultats d'une Chasse fructueuse

Si votre Lancer de Chasse est couronné de succès, ajouter le nombre indiqué de bébés (nouveaux Chasseurs ou votre Alpha tiré de la Fosse Commune) à vos Chasseurs Non-Assignés. Vous devez ajouter ces cubes si vous les avez à votre disposition (B3). Vous pouvez également libérer le nombre et la couleur de disques spécifiés par B3.

Chasse Raisonnée. Sauf si vous la revendiquez comme un trophée (G5) ou si vous la prenez dans votre main (G6), la carte chassée reste dans sa rangée..

Limites. Vous ne pouvez obtenir les avantages d'une carte chassée qu'une seule fois par tour, même si vous obtenez de multiples succès. Par exemple, si vous obtenez «1» «1» «1» lors de la chasse au lapin vous n'obtenez qu'un bébé, pas trois.

Grands prédateurs. Une chasse réussie renvoie vos chasseurs à votre réserve de chasseur non assigné, sauf s'il y a des prédateurs (G4).

Chasse concurrentielle. Si une carte est contestée, voir A4 pour la séquence de chasse. Le premier joueur à réussir son lancer de chasse gagne les avantages, et tous les autres joueurs rentrent bredouilles.

Accéder à l'autorité. Si les disques libérés par une chasse fructueuse sont utilisées pour la obtenir maturité d'un Ancien, les compétences de celui-ci pourront être appliqués à la prochaine chasse, mais pas de façon rétroactive à cette chasse.

Exemple: Trois Cro-Magnon et deux Archaïques Chassent les loups. L'Archaïque, avec moins de chasseurs, passe en premier et réussit sa chasse en un coup. Le Cro-Magnon rentre automatiquement à la maison en disgrâce (sans attrition). Ils ne peut pas tenter de domestiquer le loups, par exemple.

G4. ATTAQUE DE GRANDS PRÉDATEURS

Si vous obtenez le succès à votre Lancer de Chasse lors d'une chasse au Gros Gibier, les prédateurs, c'est à dire les cartes avec un symbole «massue rouge» dans le coin supérieur droit, sont attirés. Pour savoir quels prédateurs attaquent, regardez toutes des cartes dans la même ligne pour trouver la plus proche de la carte biome étant chassée. Un prédateur de l'autre côté d'une Banquise sur la ligne est ignoré. Les prédateurs peuvent sauter des «lacunes» mais pas les Banquises. Si deux prédateurs sont à égale distance, ils attaquent les deux, en commençant par le prédateur avec le plus petit score de Coriacité.

Procédure. Si la chasse au gros gibier est réussie, déplacer les chasseurs survivants sur la carte du prédateur attaquant, et faire un deuxième Lancer de Chasse. Cette chasse est résolue de la même manière que la première, et peut donc causer des pertes supplémentaires ou, en cas de succès, peut donner des bébés ou des ressources en plus.

Vol de Gibier. Si vos chasseurs n'obtiennent pas au moins un succès lors du deuxième Lancer de Chasse contre un Grand Prédateur attaquant, alors le Grand Prédateur vole le gros gibier vous aviez chassé avec succès, de sorte que vous perdez tous les bébés, les disques, les trophées, et les animaux domestiques que vous avez acquis lors de la chasse.

Chien et Loup. Certains prédateurs peuvent être pris comme des trophées (G5), tandis que d'autres peuvent être domestiqués (G6)..

Exemple: Dans le sud de l'Europe, vous avez 7 Chasseurs sur le cheval, et 1 chasseur (en fait un cueilleur) sur l'Homothérium («Scimitar Cat»). Votre adversaire a 19 cubes sur l'éléphant. Les deux chasses au gros gibier réussissent, ce qui met tous vos chasseurs et tous les chasseurs de votre adversaire sur l'Homothérium, joignant le Cueilleur déjà présent. Vos 8 Chasseurs Lancent en premier. Si vous obtenez au moins un «1», l'Homothérium ne vole pas votre cheval. Si vous obtenez deux «1», vous chassez avec succès l'Homothérium, et votre adversaire doit rentrer à la maison sans lancer pour l'Homothérium, et ne risque donc pas de perdre leur éléphant. Quel que soit votre succès aux Lancers de Chasse ou de Vol de la Proie, si vous obtenez un quadruple vous prenez la carte de l'Homothérium comme trophée.

G5. PRENDRE DES CARTE DE TROPHÉE DANS votre tableau

L'icône andouiller indique une carte qui peut être ajoutée à votre tableau comme trophée. Sa valeur en PV correspond au nombre de points en son centre. Le ruban de conditions en haut de la carte illustre les conditions nécessaires à son acquisition: 2, 3 ou 4 dés blancs. Ce la signifie que votre Lancer de Chasse doit inclure des doubles, triples ou quadruples afin de l'ajouter à votre tableau. Placez-le dans votre Tableau pivotée à 180° afin que les bois soient au sommet.

Pour obtenir un trophée, il n'est nécessaire d'avoir ni des chasseurs survivants ni une chasse fructueuse. Par exemple, si le ruban de conditions indique doubles, un double six, qui est une chasse infructueuse, permet cependant d'obtenir la carte comme trophée.

Espèce Éteinte. La carte retirée a été sur-chassée et n'est pas remplacé dans la rangée (G7). Cet espace reste vide, de sorte qu'il y a un biome moins pour le reste de la partie, sauf si une carte vient le remplir en décalant des biomes lors des événements de changement climatique.

Note: L'alpha est supposé avoir obtenu un «1», ce qui peut provoquer également des paires, brelans ou carrés de 1. Certaines Inventions peuvent également convertir des «3» en «1».

Exemple: Cinq Chasseurs de Daims («Fallow Deer») lancent un «2» et trois «3». C'est un échec de la chasse, car la carte Daim requiert 2 succès, mais néanmoins elle peut être prise en main comme trophée en raison du brelan de «3». Si ils avaient un propulseur («Atlatl») permettant de convertir les «3» en «1», alors tant la chasse que la prise de trophée serait un succès.

G6. PRENDRE DES CARTES D OU I EN MAIN

Si vous avez au moins un Ancien Mature (B2), le symbole Main indique un biome qui peut être pris dans votre main. S'il y a 2, 3, ou 4 dés blancs représentés dans le ruban bleu en haut de la carte, votre Lancer de Chasse doit inclure respectivement une paire, un brelan ou un carré de dés, pour que vous puissiez la prendre dans votre main.

Si vous obtenez les dés requis, vous pouvez prendre la carte dans votre main, même si votre Lancer de Chasse a échoué.

Les cartes peuvent être prises dans votre main, même si votre main est pleine, mais vous devez immédiatement défausser jusqu'à atteindre la taille de votre main (B2). Si une chasse (y compris une Attaque de Grand Prédateur) ne vous laisse pas de survivants, vous ne pouvez pas prendre ces cartes dans votre main.

Exemple: Un joueur disposant d'un ancien de rang 5 («Trappeur») chasse la carte «Abeille» avec son Alpha et deux Chasseurs. Les deux Chasseurs obtiennent tous deux «1», et, puisque cette chasse est un «Petit Gibier», l'Alpha obtient automatiquement un «1». La chasse est un succès, et de plus le brelan de «1» lui permet de prendre les abeilles dans sa main. Ils pourra ensuite utiliser une action Ancien (I3) pour les domestiquer. La carte «Abeille» est remplacée dans la rangée de par la règle de la bio-diversité (G7).

G7. LA RÈGLE DE LA BIO-DIVERSITÉ

Si une carte est prise comme trophée (G5), elle n'est pas remplacée, de sorte que la rangée a maintenant une carte de moins, formant un espace.

Si une carte est prise en main (G6), la remplacer dans la même position avec la première carte tirée de la pioche de la même rangée, de sorte que le nombre de cartes dans la rangée demeure inchangé. Si cela introduit un prédateur, il est

inactif jusqu'au prochain tour. Si une carte est prise en main, mais que la chasse a été infructueuse, les chasseurs d'autres tribus qui étaient sur cette carte peuvent tenter de chasser la carte de remplacement si ils disposent des Outils Préalables à la Chasse adéquats (E1).

G8. EXEMPLE DE CHASSE

Cro-Magnon (tribal) tente de chasser le biome «Cheval» dans le sud de l'Europe. Ce gros gibier nécessite deux «1» ou «2» pour réussir. Il est sans opposition.

Phase 2 (Assignations des Chasseurs). En consacrant 1 disque noir, il effectue la promotion d'un chasseur comme Ancien de Rang 3 (Tailleur de Silex, «Knapper»). Puis il place ses 4 Chasseurs Non-Assignés restants, ainsi que son Alpha, sur la carte du cheval, comme indiqué.

Phase 3 (Négociations, attaque). Comme Cro-magnon est seul sur la carte, cette phase n'a pas lieu.

Phase 4 (Lancer de Chasse). Supposons que Cro-Magnon fasse d'abord une chasse fructueuse ailleurs, lui permettant de libérer le disque noir sous son Ancien de Rang 3 (Tailleur de Silex, «Knapper»), ce qui le fait arriver à maturité. Cela est nécessaire pour activer les pouvoirs de son Alpha. Il lance 4 d6 pour ses cinq chasseurs de chevaux: «3», «4», «5», «6». Comme seul son Alpha réussit et qu'il a besoin de 2 succès, la chasse échoue.

Arme. S'il avait la technologie «Atlatl», les «3» se transformeraient en «1», avec succès de la chasse. Il gagnerait 3 bébés et libérerait un disque orange et un noir. Cependant, n'ayant pas obtenu de carré, il n'aurait pas pu prendre le cheval en main.

Grands Prédateurs. Si la chasse avait été un succès, le Grand Prédateur le plus proche, les Loups Gris, auraient attaqué. Les loups sont du petit gibier, et comme le joueur n'a pas d'Ancien de Rang 5 («Trapper»), l'Alpha n'a pas de pouvoir sur eux. Les cinq chasseurs obtiennent «5», «5», «6», «6», «6». Deux chasseurs sont tués par les loups, et le reste meurt de gelures. Comme tout le monde meurt, Cro-Magnon perd les bébés et les disques provenant de la chasse au cheval, et en outre ne peut pas prendre les loups dans la main pour domestication ultérieure.

Gardien du Feu. Si Cro-Magnon avait eu un Ancien de Rang 6 à maturité (Gardien du Feu, «Fire-Starter»), Les trois chasseurs ayant obtenu des «6» auraient été sauvés des gelures. Comme aucun succès n'a été obtenu, le Vol de Gibier aurait cependant eu lieu, donc pas de bébés ou de libération de vocabulaire. Cependant, le lancer de brelan et la survie de quelques chasseur permettent au joueur de prendre la carte «Loups» en main pour domestication ultérieure.

H. PHASE 5, ANIMAUX DOMESTIQUES (ordre indifférent)

H1. ANIMAUX DOMESTIQUES (Joueurs Tribaux)

Si vous avez une carte «D» arrivée à maturité (B2) dans votre tableau, recueillez les bébés et libérez les disques indiqués.

I. PHASE 6, PORTAIL, NÉOLEXIE, ET ACTIONS DES ANCIENS (ordre indifférent)

Dans cette phase, choisir une action, soit Portail, Néolexie, ou Ancien. Une fois converti au Tribalisme, seules les Actions Ancien dont à votre disposition.

I1. ACTION PORTAIL (Joueurs Vocaux)

Chaque carte Fille représente un ou deux Portails, qui sont des disques représentant des mots métaphoriques qui font passerelle entre deux domaines du cerveau. Vous pouvez effectuer une action de Portail à l'aide d'une carte fille de votre Tableau ou dont le Mari est de votre tribu. Ceci vous permet de prendre un disque de la couleur spécifiée depuis votre vocabulaire et de l'ajouter à l'emplacement Portail spécifié sur votre carte de cerveau. Ce disque Portail simule la façon dont le vocabulaire métaphorique peut relier des domaines du cerveau adjacents.

Domaines et Couleurs de domaine. Le Plateau Cerveau/Anciens sur sa face Vocale présente une carte du cerveau ayant trois domaines cérébraux: connaissance technique (noir), de la nature (blanc), et sociale (orange) .

Emplacements Portail. Les trois emplacements Portail sont Vénus, Shaman, et Bison. Chaque emplacement Portail peut contenir deux portails, un de chacune des deux couleurs présentées. Par exemple, le portail Vénus peut contenir au plus un orange et un disque noir. Les portails peuvent être utilisés comme disques de préconditions (E2). Ils ne peuvent pas être utilisés pour Enchérir, comme Outils Préalables à la Chasse, ou comme PV. Ils ne peuvent être libérés que par la conversion au Tribalisme.

Conversion. Un Plateau Cerveau/Anciens avec 5 disques de Portail devient instantanément linguistiquement fluide (6 portails en solitaire ou à 2 joueurs). Retournez le du côté tribal, et ajouter les disques Portail à votre vocabulaire. Transférez les Anciens (ainsi que tous les disques sous eux) au rang équivalent du côté tribal.

Exemple: Vous avez deux Portails Vénus (orange et noir), et un Portail Shaman (blanc). Parce que votre domaine social contient des disques de l'ensemble de trois couleurs, vous pouvez promouvoir un Ancien de Rang 4 (Guerrier, «Warrior»).

I2. ACTION NÉOLEXIE (Joueurs Vocaux)

Néolexie (la création de nouveaux concepts) est une action qui libère un disque de la même couleur qu'un Portail présent sur votre Carte de Cerveau. Vous pouvez libérer un disque présent sur une carte fille, un mari, ou un Ancien. Le disque libéré retourne à votre vocabulaire.

Si vous avez un Mari de votre couleur sur une carte fille dans le Tableau d'un autre joueur, vous pouvez effectuer Néolexie en utilisant l'une des couleurs présente dans la carte de cerveau de ce joueur. Si il est tribal, vous avez accès aux trois couleurs.

Exemple: Cro-Magnon a deux Portails Shaman (blanc et orange), et une fille immature avec un disque blanc et orange sur elle. À la phase 6, il fait une action Néolexie et libère le disque orange. Au cours de la prochaine phase 6, il fait de même avec le disque blanc, et la fille parvient à maturité.

I3. ACTIONS ANCIENS (Joueurs Tribaux)

Chaque joueur peut effectuer les actions Anciens suivantes si il dispose d'un Ancien du Rang spécifié et consacre le disque de vocabulaire indiqué. Un ancien n'est pas dépensé en réalisant l'action.

Domestication. Shaman (Rang 2): Jouer une carte de D de votre main dans votre tableau, pivotée de 180°. Placez un disque blanc sur l'animal domestique pour indiquer qu'il est immature (sauf si vous avez le droit actions aînés gratuité des).

Fabrication d'Outils, «Tool Making». Knapper (Rang 3): Jouer une carte I de votre main dans votre tableau, pivotée de 180°. Placez un disque noir sur l'invention pour indiquer qu'elle est immature.

Fabrication d'Outils, «Tool Making». Trapper (Rang 5): Jouer une carte I de votre main dans votre tableau, pivotée de 180°. Placez un disque blanc sur l'invention pour indiquer qu'elle est immature.

Astuce: Il n'est pas nécessaire de se convertir au Tribalisme pour gagner. Même la tentative de le faire coûte beaucoup de vocabulaire, et il est possible, que vous n'aurez jamais accès aux Portails nécessaires pour la conversion. Le Tribalisme donne accès à de nombreux PV par domestication et invention, mais aussi fige votre culture.

J. FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu se termine à la fin du dernier tour de la pioche événements, ou lorsque l'Europe est complètement remplie de glace (plus de cartes susceptibles d'être chassées). Comptez les Points de Victoire (PV) comme indiqué sur votre carte de Sexualité, tenant en compte les bonus apportés par certaines filles. Tous les cubes de votre couleur comptent pour votre victoire, même dans le camp d'un autre joueur. Les Alpha ne comptent pour la victoire que si habilités par E5. Les cartes Fille, les Anciens, les maris, les animaux domestiques, et les inventions comptent en PV que si arrivés à maturité.

Victoire Libertine «Gène égoïste». Les Anciens, les Maris, les cartes Filles, et les disques Vocabulaire valent 1 PV chacun. Les Chasseurs Non-Assignés valent 2 PV. Les Trophées et Inventions valent 3 PV. L'Alpha et les animaux domestiques valent 4 PV.

Victoire Monogame «Valeurs familiales». Les Chasseurs Non-Assignés, les cartes Fille (marié ou pas), et les disques de Vocabulaire valent 1 PV. Les Anciens et les Trophées valent 2 PV. Les Alpha, Maris, et les Inventions valent 3 PV. Les Animaux Domestiques valent 4 PV.

Victoire de Harem «Grand Homme». Chaque Chasseur Non-Assigné, Ancien, Mari, et disque de vocabulaire valent 1 PV. Chaque carte fille vaut 2 PV. L'Alpha et les Inventions valent 3 PV. Les Trophées et les Animaux Domestiques valent 4 PV.

Exemple: à la fin du jeu, vous êtes Monogame. Dans votre camp, vous avez 9 chasseurs, un cylindre alpha habilité, 1 trophée, 2 cartes filles, et 12 disques de vocabulaire pour 28 PV. Vous avez 1 Chasseur Errant et 1 Mari dans le camp d'un autre joueur, pour 4 PV. Votre score total est de 32 PV.

J1. Espèce LAZARE

Si tous vos cubes sont morts, vous ne pouvez plus chasser ou accepter des chasseurs Errants, mais pouvez toujours enchérir et compter vos points de victoire. Vous pouvez être en mesure de récupérer des cubes si vous avez des animaux domestiques. Voir E4.

K. VARIANTES

K1. JEU COMBINÉ NEANDERTHAL-GREENLAND

Vous pouvez commencer une partie de Greenland en utilisant les cubes restants à la fin d'un jeu de Néanderthal. Si oui, les PV que vous obtenez dans Néanderthal sont comptabilisés et ajoutés à votre score final de Greenland pour déterminer le vainqueur. L'installation est identique à par la section C des règles de Greenland, sauf:

Cubes et Disques de départ. Vous êtes limité aux cubes et disques que vous aviez à la fin de Néanderthal. Vous pouvez répartir vos cubes, soit en tant que chasseurs, anciens polythéistes, ou colons (Uniquement Tunit). Cela peut vous donner plus ou moins à ce qui est indiqué dans la partie C.

Anciens. Échangez votre Plateau de Néanderthal pour celui de Greenland. Les Cubes Anciens sont transférés au rang équivalent.

Animaux domestiques. Échanger chacun de vos animaux domestiques de Néanderthal avec un animal domestique de Greenland choisis au hasard parmi les biomes «D». Les Scandinaves choisissent parmi les animaux nordiques inutilisés.

Inventions. Échanger chacune de vos inventions de Néanderthal avec une invention de Greenland choisie au hasard parmi les biomes «I».

Filles. Prendre une carte Fille de Greenland de votre couleur, au hasard pour chaque paire de carte Filles de Néanderthal.

Vocal. Si vous avez terminé le jeu de Néanderthal comme Vocal, vous n'êtes pas autorisé à démarrer le jeu de Greenland avec des anciens, et n'êtes pas autorisé à en promouvoir pendant le premier tour.

Banquise. Pour chaque banquise en Europe du Nord ou du Sud, démarrer l'un des biomes Nord ou Sud du Groenland respectivement, sur le côté froid.

K2. JEU SOLITAIRE OU COOPÉratif

Dans cette variante, soit un joueur joue les trois espèces, ou trois joueurs jouent les trois cultures normalement. Dans les deux cas, les joueurs ne sont victorieux que si au moins deux espèces survivent avec un ou plusieurs animaux domestiques à la fin du jeu.

Mise en place et Durée de la partie. L'installation la même que le jeu normal (C).

Négociation. Chaque tour pendant la phase 3, un disque ou une carte «I» d'une espèce peut être échangé avec un disque ou une carte «I» d'une autre espèce, à condition qu'au moins une espèce est tribale. L'échange de population, de cartes filles, ou de cartes «D» n'est pas autorisé.

Dans cette variante, prendre un trophée (G5) est obligatoire si vous roulez doubles, etc.