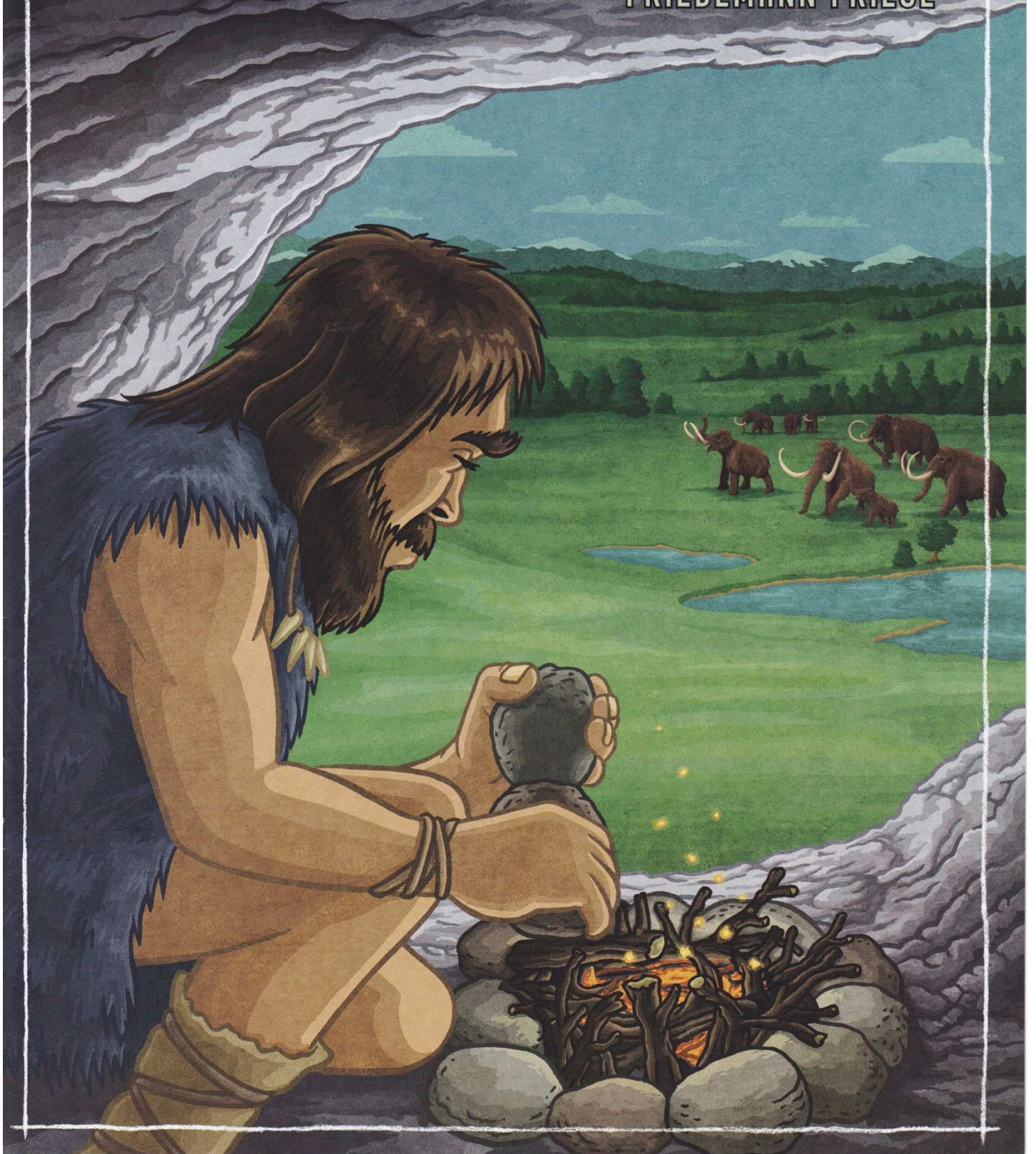


FUNKENSCHLAG
DIE ERSTEN FUNKEN
FRIEDEMANN FRIESE



DIE ERSTEN FUNKEN

Matériel du Jeu



- 1 **6 tuiles de paysage** (4 pour de 2 à 6 joueurs, 1 pour de 4 à 6 (marquée), 1 pour de 5 à 6 (marquée))
- 2 **1 plateau de rangement** comprenant la piste d'indication de la taille des clans (de 1 à 15), l'ordre du tour de jeu (de 1 à 6) et les espaces de récolte de la nourriture (champ, buisson à baies, lac, forêt, vallée)
- 3 **102 membres de clans** : 17 de chacune des 6 couleurs (blanc, bleu, jaune, noir, rouge et vert)
- 4 **98 jetons de nourriture** :
 - 18 céréales (valeur 1)
 - 12 céréales (valeur 3)
 - 18 baies (valeur 2)
 - 20 poissons (valeur 3)
 - 10 ours (valeur 3)
 - 12 mammouths (valeur 4)
- 5 **42 cartes de technologies** : 6 cartes de départ « herbes », 28 cartes « outil », 7 cartes « connaissance » et une carte « mélanger ».
- 6 **6 cartes de résumé** « nourriture/étendre le clan »
- 7 **6 cartes de résumé** « phases du tour de jeu »
- 8 **12 tuiles « réapprovisionnement de nourriture »** (4 baies, 3 poissons, 3 ours et 2 mammouths)
- 9 **une règle de jeu**
- 10 **un set de feuille de score**

Résumé

En tant que chefs de clan, les joueurs sont responsables du bien-être de leurs tribus durant l'Âge de Pierre. Ils doivent développer de nouvelles techniques de chasse et acquérir de nouvelles connaissances pour trouver de la nourriture en abondance ou apprendre à contrôler le feu. Avec le développement de ces techniques, les joueurs vont récolter suffisamment de nourriture pour rassasier leurs clans et s'étendre assez loin pour atteindre de nouveaux terrains de chasse.

Dans ce jeu, les joueurs sont confrontés à de nombreuses décisions : Quelle technologie offre le meilleur avantage ? Quand est-ce le bon moment pour étendre son clan sur le plateau ? Quelle aire de chasse offre le meilleur gibier ? Atteindre de nouveaux terrains de chasse ou essayer de sécuriser des zones du plateau pour son clan sont des éléments importants de la stratégie des joueurs. Les espaces vides sont plus aisés à coloniser, comparés aux régions où d'autres clans se sont déjà installés. Le joueur avec le plus de membres dans son clan après qu'au moins un joueur ait augmenté sa population à au moins 13 membres remportera « La Première Étincelle »

Mot de l'Auteur

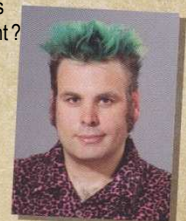
Pour célébrer le 10ème anniversaire de l'original Mègawatts (Funkenschlag en VO), je voulais faire quelque chose de spécial. En réfléchissant aux différentes possibilités, une idée intéressante émergea. Jouer sur le nom du jeu (traduction littérale : Choc d'Étincelles), faire quelque chose à propos d'étincelles. Et ce fut la naissance du jeu : Âge de Pierre, feu, nourriture.

« La Première Étincelle » transpose le principe de Mègawatts dans la préhistoire. L'ordre des phases du tour de jeu, l'ordre des Joueurs, les cartes de technologie : tous ces éléments, vous les connaissez déjà de Mègawatts. Mais qu'y a-t-il de nouveau ? Qu'est-ce qui est différent ?

« La Première Étincelle » est plus rapide et plus direct : vous entrez directement dans l'action et à chaque tour, les décisions sont importantes.

Un petit conseil pour la première partie : si vous décidez d'acheter une certaine carte de connaissance, alignez complètement votre stratégie d'après cette carte. N'essayez pas d'avoir tout en même temps. Et la plus importante indication : ne dépensez pas trop de nourriture pour étendre votre clan. Car alors, vous n'en auriez plus assez pour acheter la prochaine technologie. C'est la pire erreur que l'on puisse faire à « La Première Étincelle » !

C'est tout pour le moment : Amusez vous bien au temps des cavernes !



Mise en Place

Les chapitres suivants sont pour 3 à 5 joueurs. Les changements pour 2 et 6 joueurs sont aux pages 7 & 8.

1. Chaque joueur prends les 17 membres du clan de sa couleur et 7 de nourriture (1 céréale de valeur 1 et deux de valeur 3). Les joueurs placent toujours leurs jetons de nourriture visiblement devant eux (dans leur aire de jeu). Chaque joueur prends également un résumé « nourriture/étendre le clan » et un « phases du tour de jeu ».
2. Prenez un nombre de cartes de départ « herbes » équivalent au nombre de joueurs avec les plus petits numéros (p.ex., à 4 joueurs, utilisez les cartes de 1 à 4) et mélangez-les. Remettez les « herbes » restantes dans la boîte. Chaque joueur en prends une au hasard et la place face visible dans son aire de jeu. Ensuite, le joueur avec la carte de départ ayant le plus grand numéro (le 4 à 4 joueurs) place un membre de son clan sur la place 1 du tour de jeu. Les autres joueurs, dans l'ordre décroissant de leur carte de départ, placent un membre de leur clan sur les places 2, 3, etc...
3. Chaque joueur place un membre de son clan sur la place 1 de la piste de la taille des clans.
4. Constituez une réserve générale avec tous les jetons nourriture à côté du plateau de rangement. Placez les pions suivants dans les espaces de récolte : tous les céréales sur le champ, 4 baies sur le buisson, 2 poissons sur le lac, 3 ours sur la forêt et 2 mammouths sur la vallée. Ses espaces représentent les « récoltes » et ne doivent pas être confondus avec la réserve générale ! L'espace de récolte des céréales est le seul à être illimité.
5. En fonction du nombre de joueurs, choisissez le nombre adéquat de tuiles paysage et mélangez-les face cachée. Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs vont créer le plateau de jeu. Le premier joueur pioche une tuile et la place au milieu de la table. Les joueurs suivants, dans l'ordre du tour, piochent chacun une tuile et la placent pour former le plateau. La seconde tuile doit être adjacente à au moins une arête de la première, et les suivantes à au moins deux autres tuiles.
Note : pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser les configurations recommandés en page 5.
6. Pour montrer l'approvisionnement en nourriture, placez les tuiles correspondantes sur les espaces de récolte. L'approvisionnement dépend du nombre de joueur et des différents territoires de chasse sur le plateau. Chaque tour un nombre de jetons basé sur le tableau en page 5, plus 1 pour chaque territoire de chasse correspondant sur le plateau, est ainsi placé sur les espaces de récolte. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la page 7.

Exemple : comme on peut le voir en page 7, l'approvisionnement de base pour 3 joueurs est de 3 baies, 2 poissons, 1 ours et 1 mammouth. Avec les tuiles paysage indiqués, l'approvisionnement total est donc de 5 baies, 3 poissons, 2 ours et 3 mammouths.

7. Placez les cartes technologie numérotés de 07 à 14 en deux lignes pour former le marché des technologies. Placez les cartes de 07 à 10, par ordre croissant de gauche à droite, dans la ligne du haut (le marché actuel), et les cartes de 11 à 14, par ordre croissant également, dans la ligne du bas (le marché futur).
8. Gardez la carte « mélanger » de côté et mélangez les technologies restantes. En fonction du nombre de joueurs, remettez face cachée dans la boîte un certain nombre de cartes (6 à 3 joueurs, 3 à 4, aucune à 5). Constituez une pioche face cachée avec les cartes restantes à côté du marché, et finalement placez la carte « mélanger » dessous la pioche.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs :



Les tuiles paysage

Chaque tuile consiste en deux territoires de chasse, chacun entouré de trois régions. Un clan ne peut chasser un certain type de nourriture que s'il dispose d'au moins un membre établi dans une région joux tant un territoire de chasse correspondant, ainsi que d'un ou plusieurs outils correspondant (cf plus bas). S'il y a plusieurs territoires de chasse identiques, l'approvisionnement de la nourriture correspondante augmente (cf page 7, Bureaucratie), ainsi que l'efficacité des outils, si le clan est établi à côté de plusieurs de ces territoires (voire phase Chasse).



2 territoires de « chasse » :
Ours (à gauche) et baies (à droite) v isin chacun de 3 régions

Note : nous savons que l'on ne chasse pas les baies, et que les poissons, ours et mammoth attendent rarement tranquillement sur un espace de récolte. Mais pour simplifier les termes du jeu, nous utilisons les termes de chasse, territoire de chasse, récolte et espace de récolte pour toutes les nourritures.

Les jetons de nourriture



Les différents jetons de nourriture (végétaux et animaux) ont différentes valeurs, comme indiqué sur le résumé idoine.

La nourriture tient lieu de monnaie. Les joueurs peuvent échanger leurs jetons avec la réserve générale et le champ quand ils en ont besoin (mais pas avec les autres espaces de récolte!). Comme la demande en céréales est très grande, les jetons vert valent 1, et les jaunes 3.

Les cartes technologie

Il existe deux différents types de technologies : les outils et les connaissances.

Outil :

Panier (à baies) : le clan doit se trouver à côté d'au moins un territoire de chasse de baies pour pouvoir utiliser ce panier.



a) Outils :

A l'aide des outils, le clan peut récolter de la nourriture en chassant. Le clan ne peut avoir **au maximum que trois cartes outils**. S'il en acquiert une quatrième, il doit en remettre une (n'importe laquelle) dans la boîte. Les cartes de départ « herbes » et les outils « champ » sont considérés comme des outils, et comptent pour cette limite. Un clan peut avoir n'importe quelle combinaison d'outils, même plusieurs exemplaires du même type (p. ex 2 arcs).

Outil :

Champ : récolte sécurisée, indépendante de la position du clan sur le plateau (ici 3 céréales)



b) Connaissances :

Grâce aux connaissances, le clan acquiert des avantages permanents. Contrairement aux outils, un clan peut avoir un nombre illimité de connaissances. Les connaissances n'occupent pas de place et peut être possédés en sus des outils. Mais un clan ne peut pas posséder plus d'un exemplaire d'un même type de connaissances.

Connaissance :

Feu : ne compte pas dans la limite des 3 cartes outil



A. Le numéro montre le rang de la carte (pour le marché).

B. Le nom et l'illustration des outils et connaissances n'ont pas d'importance pour le jeu.

C. Le prix montre la valeur de nourriture que l'acquéreur de la carte doit payer, en remettant des jetons de sa réserve à la réserve générale.

D. La couleur de fond et le symbole détermine le type et le nombre de jetons nourriture que le joueur récoltera durant la chasse. Vert pour les céréales, rouge pour les baies, bleu pour les poissons, brun clair pour les ours et brun foncé pour les mammoth. Les champs (et herbes) donnent toujours au clan un nombre de nourriture sécurisée. Les autres outils donnent une quantité de nourriture variable, selon le nombre de jetons sur l'espace de récolte correspondant. Le clan doit aussi se trouver à côté du bon territoire de chasse pour pouvoir utiliser l'outil idoine.
(Exemple : avec le panier ici à gauche, le clan reçoit un baie s'il y en a 3 ou moins sur le buisson. S'il y en a de 4 à 6, il en reçoit 2, et s'il y en a 7 ou plus, il en reçoit 3.)

E. Le texte explique l'avantage que procure la connaissance au clan qui possède cette carte.

Jouer

Le jeu démarre par un court tour de placement, représentant les établissements initiaux du clan sur le plateau. Ensuite, se succèdent plusieurs tours, durant lesquels les clans achètent des technologies, chassent et s'étendent sur le plateau. Le plus grand clan à la fin du jeu l'emporte.

Le tour de placement

Établir le clan

Chaque clan commence avec un ou deux membres sur le plateau.

a) Dans l'ordre inverse du tour, en commençant par le dernier joueur donc, chaque clan doit placer un membre sur une région vide. Seul un clan peut établir son premier membre autour d'un territoire de chasse donné. Ce premier placement est gratuit. En fonction des territoires de chasse adjacents, le clan pourra récolter la nourriture correspondante en chassant.

Pour votre première partie, nous suggérons que les joueurs utilisent les positions de départ indiqués à la page suivante. Ensuite, chaque joueur pourra lui-même choisir sa position de départ.

b) Ensuite, dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur donc, peut s'il le souhaite placer un second membre. Il doit le placer sur une région adjacente à son premier membre. D'autres clans peuvent déjà occuper la région choisie. Une région peut être occupée par un membre de chaque clan ! Le coût pour placer le second membre est le coût « normal » expliqué en page 6 (Phase 3, Étendre le clan).

c) Une fois que chaque clan a placé 1 ou 2 membres sur le plateau, le nombre correcte est indiqué sur la piste de la taille des clans.

Placement suggérés pour la première partie
Dans l'ordre inverse du tour, le dernier joueur place un membre en 1, le second en 2, etc...

Pour 3 joueurs



Pour 5 joueurs



Pour 4 joueurs



Déterminer l'ordre du tour

Parce que l'ordre du tour est choisi aléatoirement au début du jeu, les joueurs doivent maintenant redéterminer l'ordre. Le joueur dont le clan est le plus grand est le nouveau premier joueur, suivi par les joueurs selon l'ordre décroissant de la taille de leur clan. En cas d'égalité, les joueurs se départagent selon le rang de leur carte « herbe », le rang le plus élevé devant.

Exemple : au début d'une partie à 3, Christian était premier (carte de départ 3), Angelika seconde (2) et Steffi troisième (1). Seule Angelika a placé deux membres de son clan, elle devient ainsi première joueuse. Christian et Steffi n'ont tous les deux qu'un membre, donc Christian est deuxième car il a la carte de rang le plus élevé, et Steffi est troisième.

Tous les tours suivants

Les joueurs vont effectuer un certain nombre de tours, chacun composé de quatre phases. Chaque phase doit être terminée pour tous les joueurs avant de passer à la suivante.

1. Achat de nouvelles technologies / Défausse de la nourriture périmée
2. Chasse / Nourrir le clan
3. Étendre le clan
4. Bureaucratie

1. Achat de nouvelles technologies / Défausse de la nourriture périmée

Durant cette phase, les clans peuvent chacun acheter une technologie. A la fin de la phase il est possible qu'une partie de la nourriture pourrisse et doive être défaussée.

Achat de nouvelles technologies

Au début de la phase, placez une céréale de valeur 1 sur la carte du marché de rang le plus bas, comme bonus.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte de technologie et la propose à l'achat. Au tour d'un joueur, il choisit entre les deux options suivantes :

a) Passer

Si le joueur ne veut pas choisir de technologie à proposer à l'achat, il peut passer. Dans ce cas, il n'aura pas reçu de nouvelles technologies ce tour. Même si les autres joueurs proposent des cartes par la suite durant le même tour, il ne sera plus autorisé à l'acheter.

b) Choisir une carte de technologie pour l'achat

Le joueur choisit une carte du marché actuel et la propose à l'achat (l'une des quatre technologies de la ligne du haut). Dans l'ordre du tour, les autres joueurs ont maintenant **une chance** d'acheter cette carte pour eux-mêmes. Le joueur le plus éloigné du proposant dans l'ordre du tour qui veut acheter la carte, paie le coût imprimé avec sa nourriture et place la nouvelle technologie dans son aire de jeu. Si personne d'autre ne veut acheter la carte, le proposant doit le faire. Quand un joueur achète la carte de rang le plus bas du marché actuel, il prend aussi la céréale qui est dessus. Il peut immédiatement l'utiliser pour payer tout ou partie du coût de cette carte, par exemple.

Piochez immédiatement une nouvelle carte de technologie pour remplacer celle vendue, et placez-la dans le marché. Réarrangez celui-ci dans l'ordre croissant des rangs : les quatre plus petits au marché actuel, les quatre plus hauts au marché futur. Si vous piochez une carte de rang plus petit que celle qui a reçu la céréale-bonus, remettez-la dans la réserve générale, sans remplacement.

Si vous piochez la carte « mélanger », considérez-la temporairement comme la technologie de rang le plus élevé. Mélangez bien les cartes restantes de la pioche et faites-en une nouvelle pioche. Continuez la phase en proposant de nouvelles technologies jusqu'à ce que tous les joueurs aient acquis une carte, ou passé. Piochez des cartes pour remplir le marché à chaque fois que nécessaire.

Chaque clan ne peut acheter qu'une seule technologie par tour de jeu. Pour s'en rappeler, les joueurs peuvent coucher le membre de leur clan sur l'ordre du tour lorsqu'ils achètent une carte ou qu'ils passent.

Si le premier joueur achète la carte qu'il a choisie, c'est alors au tour du suivant dans l'ordre du tour d'en choisir une, s'il n'en a pas déjà achetée une ce tour. Si c'est le cas, alors c'est au suivant de le faire, etc... Lorsqu'un autre joueur achète la carte qu'il a choisie, le joueur proposant peut choisir une autre carte du marché actuel, après réarrangement, ou passer.

Durant tout le jeu, chaque clan ne peut avoir au maximum que 3 outils. Quand un joueur en achète un quatrième, il doit en défausser un, n'importe lequel, même celui qu'il vient d'acheter, et le remettre dans la boîte. Les connaissances ne comptent pas pour cette limite. Un clan peut avoir autant de connaissances (différentes!) qu'il veut en sus de ses outils !

Une fois que tous les joueurs ont achetés une carte ou passés, si la carte de rang le plus bas (avec la céréale-bonus) se trouve toujours dans le marché, défaussez-la et remettez-la dans la boîte, et remettez le jeton céréale dans la réserve générale. Piochez une nouvelle carte en remplacement et réarrangez le marché.

Défausse de la nourriture périmée

Tous les clans, sauf ceux connaissant le feu, doivent défausser un tiers de leur nourriture (arrondi à l'inférieur) en la remettant dans la réserve générale. Les clans disposant du feu gardent toute leur nourriture.

Exemple : à la fin de la phase, Christian a 1 mammouth, 1 baie et 2 céréales, soit au total 8 de nourriture. Il doit donc défausser 2 de nourriture et remettre la baie dans la réserve générale.

2. Chasse / Nourrir le clan

Durant cette phase, le clan va aller chasser pour nourrir ses membres. Un clan collecte de la nourriture des espaces de récolte s'il a à la fois l'outil approprié et un membre à côté du territoire de chasse idoine. A la fin de la phase, les joueurs doivent nourrir leurs membres de clan sur le plateau.

Chasse

Dans l'ordre inverse du tour, les joueurs vont aller chasser. A son tour, un joueur regarde quels sont les territoires de chasse à côtés desquels il a un membre de son clan, et quels sont les outils correspondants à ce type de nourriture. Si et seulement si il remplit ces deux critères, il peut aller chasser avec succès. Le clan peut utiliser un ou plusieurs outils du même type pour autant qu'au moins un membre de son clan se trouve à côté du territoire de chasse correspondant. Pour les outils « herbes » et les champs, le clan récolte une quantité de nourriture sécurisée, sans avoir besoin d'être à proximité d'un territoire de chasse particulier.

Exemple : Christian a un membre de son clan à côté d'un lac et dispose d'une canne à pêche, il peut donc récolter du poisson. Un autre membre de son clan se trouve à côté d'un buisson, mais le clan n'a pas de panier, c'est pourquoi il ne peut pas récolter de baies. Comme il a toujours sa carte « herbes », il récolte 1 céréale.

Le clan regarde pour chaque carte outil la quantité de nourriture qu'elle lui permet de récolter. Il prends le nombre correspondant comme « récolte » des espaces de récolte du plateau de rangement. S'il dispose de plus d'un exemplaire d'un même type d'outil, il peut les utiliser les deux durant la chasse et peut choisir l'ordre d'utilisation pour recevoir le maximum de nourriture. Le joueur prends tous les jetons pour la première carte, avant de regarder la quantité de nourriture sur l'espace de récolte pour le deuxième outil du même type.

Si un clan a des membres à côté de 2 (ou même 3) territoires de chasse du même type, il peut utiliser l'outil correspondant avec plus d'efficacité et donc récolter plus. Quand le clan prends de la nourriture de l'espace de récolte, ajoutez 1 (ou 2) jeton virtuels au nombre de jetons nourriture présent. Il n'y a pas d'avantages à avoir plusieurs membres du clan autour du même territoire de chasse.

Exemple : Le clan de Christian a une lance à mammouths et peut récolter 2 mammouths s'il a au moins un membre à côté d'une vallée et qu'il y a au minimum 4 mammouths sur l'espace de récolte. Si son clan avait des membres établis à côté de deux vallées différentes, il pourrait récolter 2 mammouths s'il y en avait au moins 3 sur l'espace de récolte, car il peut additionner un mammouth virtuel.



Nourrir le clan

Après avoir reçu ses récoltes, un joueur doit dépenser 1 nourriture pour chaque membre de son clan sur le plateau, et remettre cette nourriture dans la réserve générale. Dans de très rares cas, si un joueur n'a pas assez de nourriture, il doit choisir et retirer les membres de son clan qui meurent de faim. Le joueur ajuste le marqueur de la taille de son clan pour indiquer le nombre de survivants sur le plateau. Il peut choisir n'importe quel membre à retirer, pour autant que les survivants ne constituent qu'un seul groupe de régions adjacentes.

3. Étendre le clan

Durant cette phase, les clans vont s'étendre sur le plateau pour atteindre de nouveaux territoires de chasse. Sur chaque région, un clan ne peut avoir qu'un membre, mais tous les clans peuvent partager une même région. Un joueur ne peut placer un nouveau membre que sur une région adjacente à un autre membre. Les nouveaux n'ont pas besoin d'être posés sur une ligne, ni même à côté les uns des autres. On peut utiliser les nouveaux directement comme « voisins » pour d'autres nouveaux.

Dans l'ordre inverse du tour, chaque clan place des nouveaux membres sur le plateau. A son tour, le joueur paie le coût de base suivant pour ses nouveaux membres :

1	2	3	4	5	Nouveaux membres du clan
1	3	6	10	15	Nourriture

Un joueur doit payer des coûts additionnels :

- Si son clan traverse une montagne, il paie +1 nourriture.
- Si il place un nouveau membre dans une région déjà occupée par un ou plusieurs clans adverses, il paie +X nourriture, où X est le nombre total de membres de clans, incluant le sien (p.ex. +2 nourriture pour être second, +3 pour être troisième...).

Exemple : Coûts pour ajouter deux membres.



- A** Vert s'étend vers deux régions vides et paie 3 de nourriture (coût de base).
- B** Noir s'étend d'abord vers une région occupée, puis par-delà des montagnes. Il paie 3 (coût de base) + 2 pour la traversée des montagnes, soit un total de 6 de nourriture.

Quand un joueur place des nouveaux membres, il est préférable de le placer couchés, et de ne les relever qu'une fois le coût calculé et acquitté. Un joueur ne peut place au maximum que 5 nouveaux membres par tour. Ensuite, il ajuste son marqueurs sur la piste de la taille des clans pour refléter la nouvelle taille de sa population.

Très important : au début du prochain tour de jeu, un joueur doit avoir une certaine quantité de nourriture pour pouvoir acheter une nouvelle technologie. S'il dépense tout sa nourriture (ou trop) pour étendre son clan, il devra attendre au moins un tour complet pour être de nouveau capable d'acquérir une nouvelle carte de technologie du marché !

4. Bureaucratie

Durant cette phase, les joueurs déterminent l'ordre du prochain tour, réapprovisionnent en nourriture les espaces de récolte et enlèvent la technologie de rang le plus élevé du marché.

Déterminer l'ordre du tour

Le joueur avec le plus grand clan est le nouveau premier joueur. Les autres joueurs suivent dans l'ordre décroissant de la taille des clans. En cas d'égalité, ils se départagent selon le rang de leurs technologies, celui avec le plus haut devant.

Exemple : Angelika a 6 membres dans son clan, Steffi et Christian 7. Comme Steffi a la technologie #18 et Christian seulement la #15, Steffi est le nouveau premier joueur, Christian deuxième et Angelika troisième.

Réapprovisionner les espaces de récolte

En fonction du nombre de joueurs, le réapprovisionnement se fait selon le tableau ci-dessous

	Baies	Poisson	Ours	Mammouth
2 joueurs	2	1	0	0
3 joueurs	3	2	1	1
4 joueurs	4	2	1	1
5 joueurs	5	3	2	1
6 joueurs	6	4	3	1

De plus, un jeton supplémentaire vient réapprovisionner les espaces de récolte pour chaque territoire de chasse correspondant sur le plateau. Pour une meilleure vue d'ensemble, placez au début du jeu le marqueur de réapprovisionnement adéquat sur les espaces de récolte.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, il y a 3 buissons, 2 lacs, 2 forêts et 1 vallée. Le réapprovisionnement est donc de 7 baies, 4 poissons, 3 ours et 2 mammouths.

Ajuster le marché des technologies

Enlevez la technologie de rang le plus élevé du marché futur, et remettez-la face cachée sous la pioche. Piochez une carte en remplacement, et réarrangez correctement le marché.

Lorsque la carte « mélanger » est tirée à cette phase, placez-la dans le marché et considérez-la comme la technologie de rang le plus élevée. Puis mélangez les cartes de la pioche restantes pour former une nouvelle pioche.

Si, au début de cette phase, la carte « mélanger » est dans le marché, le jeu change comme ceci : retirez la carte « mélanger » ainsi que celle de rang le plus bas du marché et remettez-les dans la boîte. A partir de ce moment, le marché est réduit à 6 cartes, toutes dans le marché actuel. Les joueurs peuvent donc en phase 1 choisir n'importe laquelle des 6 cartes. De plus, **en phase 4, on ne retire plus la carte de rang le plus élevé.**

Maintenant les joueurs peuvent recommencer un nouveau tour avec la phase 1. Achat de nouvelles technologies / Défausse de la nourriture périmée.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur place le treizième membre de son clan sur le plateau, les joueurs finissent la phase 3 (Étendre le clan) en cours. Les joueurs sont bien entendu autorisés à placer plus de 13 membres à cette phase, pour autant qu'il puisse payer pour cela (jusqu'au maximum de 15 membres). Le jeu se termine ensuite, donc on saute la phase 4 (Bureaucratie) lors du dernier tour de jeu.

Le joueur avec le clan le plus grand gagne la partie. En cas d'égalité, le départage se fait au profit de celui qui a le plus de nourriture dans sa réserve.

2 joueurs

Pour une partie à 2 joueurs, toutes les règles ci-dessus sont valides, avec les ajouts suivants. Le changement principal est un clan neutre occupant une partie du plateau. De plus, il est possible de retirer une technologie du marché en même temps qu'une certaine quantité de nourriture des espaces de récolte.

Mise en place

Déterminez au hasard l'ordre du tour entre les deux joueurs au moyen des cartes « herbes » 1 et 2. Le clan neutre est ignoré dans l'ordre du tour. Ensuite les joueurs créent le plateau avec 3 tuiles, le premier joueur en place 2 et le second place la troisième.

Retirez les technologies suivantes et remettez-les dans la boîte : #10, 11, 15, 20, 24, 26, 33, 39. Placez seulement 6 cartes dans le marché (les 3 de rang le plus bas dans le marché actuel, les 3 de rang le plus haut dans le marché futur). Ensuite, mélangez les cartes restantes, retirez-en 2 au hasard face cachée et remettez-les dans la boîte. Placez la carte « mélanger » dessous cette pioche.

Placez tous les membres du clan d'un troisième couleur à côté du plateau. Placez un de ces membres sur la case 1 de la piste de la taille des clans.

Jouer

Le tour de placement

Le second joueur place un membre du clan neutre sur une région vide, puis les joueurs placent 1 ou 2 membres selon les règles normales. Ajustez la taille des 3 clans et l'ordre du tour.

Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le placement pour 3 joueurs en page 5. Avant que les joueurs placent ou non un deuxième membre, le second joueur choisit une des trois places de départ pour le clan neutre avant de prendre une des places restantes pour lui-même.

Tous les tours suivants

1. Achat de nouvelles technologies

Le premier joueur n'est pas obligé d'acheter la première carte qu'il choisit. Si le second joueur décline la proposition d'achat, le premier joueur peut décider de défausser cette carte et de la remettre dans la boîte. S'il s'agissait d'un outil, il retire de l'espace de récolte correspondant des jetons de nourriture, en suivant les règles de la chasse, qui retournent dans la réserve générale. Le premier joueur doit ensuite acheter la seconde carte, si le second joueur décline la proposition à nouveau !

Exemple : Christian est le premier joueur et choisit le panier #22. Comme Hedwig ne veut pas l'acheter, Christian décide de le défausser. Il y a 5 baies sur l'espace de récolte, ainsi Christian prends 2 de ces baies et les remet dans la réserve générale.

3. Étendre le clan

Le second joueur commence la phase en plaçant des membres du clan neutre avant de placer les siens. Il doit en placer suffisamment pour que la taille du clan neutre égale celle du clan du premier joueur. Le clan neutre doit suivre les règles de placement normales (un seul membre par région, tous voisins...), mais il ne paie aucun coût. Ensuite, la phase se poursuit normalement.

4. Bureaucratie

Ajuster le marché

Quand la carte « mélanger » est retirée avec la carte de rang le plus petit, le marché est réduit à 4 cartes, toutes du marché actuel.

6 joueurs

Pour une partie à 6 joueurs, il y a seulement un petit changement aux règles normales.

Mise en place

Après avoir préparé le marché, mettez la carte « mélanger » et la carte #15 de côté avant de mélanger les cartes restantes. Puis, placez la carte #15 sur le dessus de la pioche, et la carte « mélanger » au dessous.

Jouer

Tour de placement

Nous suggérons pour une partie à 6 joueurs que tous soient expérimentés, nous ne proposons donc aucun placement de départ.

Détails des connaissances

Feu : Quand son clan découvre le feu, un joueur peut cacher ses jetons nourriture, et ne doit plus les montrer aux autres pour le restant de la partie. De plus, en fin de phase 1, ce joueur ne subit aucune perte de nourriture par pourrissement, il garde simplement tout ce qu'il lui reste. Cartes #9 et #15.

Charrue : Le joueur reçoit une céréale en plus pour ses champs. La carte de départ « herbes » ne bénéficie pas de ce bonus. Carte #18.

Travois : Le clan peut avoir jusqu'à 4 outils. Le joueur place son quatrième outil sur le travois pour s'en rappeler. Lorsque le joueur achète un cinquième outil, il doit en défausser un (n'importe lequel) et le remettre dans la boîte. Carte #21.

Palabres : Le clan peut négocier avec ses adversaires. Durant la phase 3, le joueur paie 1 nourriture de moins pour placer un de ses membres dans une région occupée (p.ex. +1 pour être le deuxième dans cette région, +2 pour être troisième, au lieu de +2 resp. +3, ...). Cartes #24 et #26.

Intelligence : Dès qu'un clan devient intelligent, l'ordre du tour doit immédiatement être ajusté pour la première fois. Durant la phase 4, le clan intelligent est toujours reculé d'un rang dans l'ordre du tour. Il sait qu'être « mauvais » dans l'ordre du tour est malin ! Carte #28.

Auteur : Friedemann Freise

Développement des règles : Henning Kröpke & Friedemann Freise

Illustrations & Graphismes : Maura Kalusky, Frédéric Bertrand & Maren Rache

Traduction française : Club de jeux Millaginaire, La Chaux-de-Fonds, Suisse

www.millaginaire.com

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • 28205 Bremen
fon: 0421-24 14 902 • fax: 0421-24 14 903
h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

