Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

NETA-TANKA

Le long de la Grande Rivière Gelée, vit la tribu des Ojelés. Ses membres vivent en harmonie avec la Nature. La tribu obéit aux lois des Quatre Anciens, eux-même dirigés par le plus vénérable des Anciens : le Neta-Tanka.

Lorsqu'arrive le crépuscule de la vie du Neta-Tanka, les Ojelés se réunissent sur les Terres sacrées pour lui désigner un successeur. Durant cette cérémonie, chaque clan présente un jeune chef qui devra montrer sa générosité et sa capacité à pourvoir aux besoins des siens, afin de devenir le nouveau Neta-Tanka !

MATERIEL

1 plateau Village (recto-verso)

2 plateaux Totem (recto-verso)

4 plateaux Clan

16 Nomades
(4 pour chaque joueur)

1 Nomade Visiteur

12 jetons Rappel

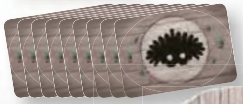
12 tuiles Commerce

4 tuiles Finales

12 cartes Neta-Tanka

10 cartes Objectif

15 cartes Objectif Solo



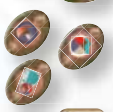
18 cartes Artisanat

40 jetons Bois, 40 jetons Peau, 25 jetons Viande, 20 jetons Champignon et 12 jetons Crâne

2 jetons Buffle

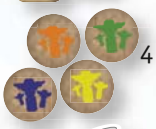
20 jetons Générosité
(15 x 1 et 5 x 5)

9 jetons Liaison



17 jetons Liaison Solo

4 jetons Pouvoir de Copie



4 jetons Totem

1 jeton 1er Joueur

1 jeton Compte-tours

1 carnet de score

1 feuille d'autocollants
Réussites Magistrales

BUT DU JEU

Obtenez le plus de points de victoire pour devenir le nouveau Neta-Tanka. Vous obtiendrez des points en nourrissant votre clan, en construisant des tentes, en érigeant le plus haut des totems, en fabriquant des objets d'artisanat et en réalisant des actions de générosité envers la tribu.

MISE EN PLACE

Voici un exemple de mise en place pour 3 joueurs.

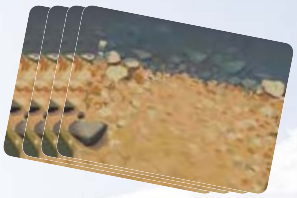
1 Placez le plateau Village au centre de la table. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser la face Été. Pour un challenge plus ardu, vous pourrez utiliser la face Hiver lorsque vous maîtriserez le jeu.

2 Placez toutes les ressources (, , , , et points de Générosité) à côté du plateau, pour former la **Réserve Générale**. Les ressources sont illimitées. Dans les rares cas où elles viendraient à manquer, utilisez un substitut.

3 Mélangez les cartes Neta-Tanka. Placez-en 5, face visible, à côté du plateau. Placez la pioche à côté. Retournez la carte du dessus de la pioche, face visible (cette carte n'est pas considérée comme **disponible**). Durant la partie, dès qu'une carte (parmi les 5 **disponibles**) est prise, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche. La nouvelle carte du dessus de pioche est à nouveau retournée face visible.

4 Mélangez les cartes Artisanat. Placez-en 5, face visible, à côté du plateau. Placez la pioche à côté. Retournez la carte du dessus de la pioche, face visible (cette carte n'est pas considérée comme **disponible**). Durant la partie, dès qu'une carte (parmi les 5 **disponibles**) est prise, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche. La nouvelle carte du dessus de pioche est à nouveau retournée face visible.

5 Mélangez les tuiles Commerce et tirez-en **4 pour 2 joueurs, 6 pour 3 joueurs, et 9 pour 4 joueurs.** Puis, ajoutez sous la pile une des 4 tuiles Finales tirée au hasard, sans la regarder. Placez ensuite ce paquet sur le Lieu **Faire du commerce** du plateau Village, face cachée (sur ce Lieu est rappelé la quantité de tuiles à utiliser en fonction du nombre de joueurs). Retournez la première tuile face visible. Placez également le jeton Compte-tours sur la piste entourant ce Lieu, sur le flocon de neige représentant le nombre de joueurs.



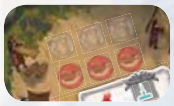
6 Placez le Nomade Visiteur à côté des tuiles Commerce sur son emplacement.

7 Mettez les 9 jetons Liaison en pile sur l'emplacement de la Liaison sans symbole.

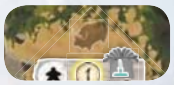
8 Placez le plateau Totem correspondant au nombre de joueurs (2, 3, ou 4) à côté du plateau. Chaque joueur y place son jeton Totem sur la case la plus à gauche. (Pour une explication des plateaux, cf. «Plateaux Totem», page 19).

9 Placez 3 et 1 sur la zone **LA FORÊT**.

Placez également 3 et 3 sur la **ZONE DE TANNAGE**.



Placez les 2 jetons Buffle sur la **ZONE DE CHASSE**. Mettez-les sur leur face «non-chassé».



Face Buffle chassé

Face Buffle non-chassé

10 Distribuez un plateau Clan à chaque joueur. Sur celui-ci, il place son jeton Pouvoir de Copie, face cachée.

Chaque joueur récupère également 2 et 1 qu'il place sur son plateau Clan, dans sa **Réserve Personnelle**. Pour une partie à 4 joueurs, chaque joueur prend 3 Nomades de sa couleur. Pour une partie à 3 joueurs, chaque joueur prend 4 Nomades de sa couleur. Pour une partie à 2 joueurs, cf. «Partie à 2 joueurs», page 16.
Le nombre de Nomades par joueur est rappelé en bas à droite du plateau Totem. Chaque joueur récupère également les jetons Rappel de sa couleur.

11 Distribuez à chaque joueur une carte Objectif qu'il conserve secrète.

12 Donnez le jeton 1er joueur à un joueur tiré au hasard. Depuis la Réserve Générale, le 2ème joueur récupère 1, le 3ème joueur récupère 1 et 1 point de Générosité, et le 4ème joueur récupère 2 et un point de Générosité pour compenser l'ordre du tour.

PLATEAU CLAN

Voici votre plateau Clan individuel. Il est composé de 4 *sections* ainsi que de votre Réserve Personnelle :

RÉSERVE PERSONNELLE

Stockez les ressources que vous récupérez dans cet espace. (Les ressources données à chaque joueur lors de la mise en place du jeu sont rappelées ici).

LA SECTION TENTES

Dans cette section, vous pouvez construire des Tentes pour votre clan. Chaque Tente nécessite 2 et 1 pour être construite (l'ordre n'a pas d'importance). Vous commencez toujours par construire la tente la plus à gauche. Vous pouvez commencer la construction d'une nouvelle tente même si la précédente n'est pas terminée, tant que cette dernière comporte au moins 1 ressource posée sur son emplacement.

Attention

Pour démarrer certaines Tentes, il vous sera demandé de fournir 1 et/ou 1 pour avoir le droit de commencer la suivante. **Aucune ressource ne pourra être placée sur les Tentes suivantes** tant que vous n'aurez pas placé les et les demandés. **Placer ces jetons ne vous demande aucune action.**

À la fin de la partie vous marquerez des points en fonction du nombre de Tentes que vous aurez terminées (cf. «Fin de partie», page 15).

LA SECTION NOURRITURE

En bas, se trouve la section pour nourrir votre clan. Chaque emplacement de cette section peut recevoir 1 ou 1. Remplissez d'abord la partie de gauche, avant d'entamer celle de droite.

Quand vous placez votre 5ème ressource dans cette section, vous débloquez le Pouvoir de Copie (cf. «Pouvoir de Copie», page 12). Retournez le jeton Pouvoir de Copie sur sa face visible.

À la fin de la partie, chaque placé dans cette section rapportera 1 point. Chaque rapportera 2 points (cf. «Fin de partie», page 15).

LA SECTION ARTISANAT

Durant la partie, vous pourrez récupérer des cartes Artisanat. Ces cartes demanderont des et des pour être fabriquées. Une fois terminées, remettez les et de ces cartes dans la Réserve Générale, puis glissez ces cartes sous votre plateau dans cette section. En plus des points rapportés par chaque carte Artisanat individuellement, chaque série de 3 cartes de types différents (Tambour, Arc et Vêtement) vous rapportera 5 points en fin de partie (cf. «Fin de partie», page 15).

LA SECTION TOTEM

Dans la section du centre, vous pouvez ériger votre Totem en empilant des et . **Peu importe l'ordre dans lequel vous les empilez**, chaque occurrence de 2 + 1 vous rapportera 5 points en fin de partie.

De plus, la hauteur du Totem est une compétition entre les joueurs. Vous marquerez des points en fin de partie en fonction du nombre de ressources dans votre Totem par rapport à celui des autres (cf. «Fin de partie», page 15).

Cartes Artisanat

Description d'une carte Artisanat :

Ressources à fournir

Type d'objet

Points en fin de partie

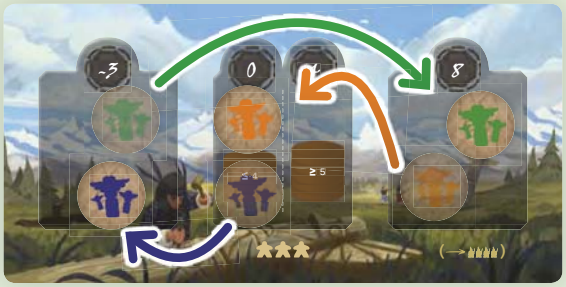
Plateau Totem

Le plateau Totem sert à classer les joueurs tout au long de la partie en fonction de la taille de leur Totem. Chaque et chaque comptent comme un étage dans le Totem.

Au départ, tous les joueurs commencent sur la case la plus à gauche du plateau. Le premier joueur à poser une ressource sur son Totem monte sur la case la plus avancée (la plus à droite). Le second à poser une ressource passera sur la deuxième case la plus avancée. **Pour reprendre la place d'un joueur, il faut dépasser sa taille de Totem strictement.**

Si vous avez construit au moins 1 étage, votre jeton Totem sera toujours seul sur une case. Si vous dépassez un ou plusieurs joueurs, leur jeton Totem recule d'une case.

Exemple : *Pierre avait 3 sur son Totem, il est premier. Céline a 3 mais elle les a mis après Pierre, elle est donc seconde. Jeanne place à son tour 1 et 1 sur son Totem, passant ainsi de 2 à 3 et 1 (soit 4 étages). Elle double ainsi Pierre et Céline et devient première. Les deux autres reculent d'une case en conservant l'ordre précédent.*



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 10 tours à 4 joueurs, 7 tours à 3 joueurs, et 5 à 2 joueurs.

Un tour de jeu se découpe en 3 phases successives :

- **Phase I - Placement des Nomades :** les joueurs placent leurs Nomades, un par un et chacun à leur tour, sur les Lieux du plateau Village.
- **Phase II – Résolution des Actions :** Quand tous les Nomades ont été placés, le premier joueur réalise, à la suite, les actions de tous les Lieux où se trouvent ses Nomades. On passe ensuite au joueur suivant.
- **Phase III – Fin du tour :** Tous les joueurs reprennent leurs Nomades. On retire la tuile Commerce du tour. Le jeton 1er Joueur est donné au joueur suivant, dans le sens horaire. On avance le jeton Compte-tours d'une case.

DESCRIPTION D'UN TOUR

Phase I : Placement des Nomades

Le premier joueur place **un seul de ses Nomades** sur un Lieu du plateau Village. C'est ensuite au joueur suivant de placer **un seul de ses Nomades**. On continue ainsi, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Nomades.

Note : Il arrive fréquemment qu'un joueur ait moins de Nomades à placer que les autres lors de cette phase (par exemple, dans le cas où un de ses Nomades a été réquisitionné pour chasser au tour précédent, cf. «Mission des Anciens : Chasse et Forêt», page 14). Lorsqu'un joueur n'a plus de Nomade à placer, on passe simplement au joueur suivant, jusqu'à ce que tous les Nomades aient été posés.

- **Attention : Les joueurs placent leurs Nomades, mais ne font pas les actions correspondantes aux Lieux pour l'instant.**
- **Attention : Quel que soit le type de Lieu ou les Pouvoirs débloqués, un Lieu ne peut jamais contenir 2 Nomades de la même couleur en même temps.**

Il existe 3 types de Lieu :

Les Lieux à emplacement unique

Ces Lieux ne peuvent contenir qu'un seul Nomade. Une fois occupés, ces Lieux ne peuvent pas accueillir d'autres Nomades ce tour-ci.

Note : Il existe une exception à cette règle ; un joueur ayant débloqué le Pouvoir de Copie peut venir ajouter un de ses Nomades sur un Lieu à emplacement unique déjà occupé par un Nomade d'une autre couleur (cf. «Pouvoir de Copie», page 12). Cependant, ces Lieux ne peuvent jamais accueillir plus de 2 Nomades.

Les Lieux des Anciens

Ces Lieux fonctionnent comme les Lieux à emplacement unique, à ceci près qu'il n'est **jamais** possible de les copier (même avec le Pouvoir de Copie - cf. «Pouvoir de Copie», page 12).

Les Lieux ouverts

Les joueurs peuvent placer un de leurs Nomades dans ce Lieu, même s'il contient déjà un ou plusieurs Nomades d'autres couleurs.

Exemple : *Pierre est premier joueur. Il place son 1er Nomade 1. C'est ensuite à Jeanne de jouer, elle place son 1er Nomade également 1. Céline joue ensuite et place son 1er Nomade 1 C'est à nouveau à Pierre de jouer, il place son 2ème Nomade 2, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Nomades.*

Phase II: Resolution des actions

En partant du premier joueur, chacun effectue à la suite, **dans l'ordre de son choix**, toutes les actions correspondant à ses Nomades.

Pour réaliser une action, le joueur couche le Nomade sur son Emplacement (on ne le retire pas du plateau Village).

Note : Les joueurs ne sont jamais obligés de réaliser une action s'ils ne le souhaitent pas sauf dans le cas des actions obligatoires indiquées dans la règle.

Exemple : *Pierre est en train de résoudre ses Actions. Il couche ses Nomades au fur et à mesure, en les laissant sur place. Lorsqu'il aura résolu toutes les actions des Lieux où se trouvent ses Nomades, Jeanne pourra commencer à résoudre ses Actions.*

Iconographie

Lorsque vous devez récupérer une ressource, regardez si l'icône comporte une main turquoise. Si c'est le cas, cette ressource est à prendre dans la Réserve Générale.

En l'absence de main turquoise, la ressource est à prendre depuis une zone du plateau Village.

LES ACTIONS DU PLATEAU VILLAGE

1 Bûcheronner

Ce Lieu inclut une zone spéciale du plateau appelée **LA FORÊT**, symbolisée par des emplacements de ressources transparents.

Un Nomade placé sur ce Lieu est obligé de faire l'action à son tour. Prenez 1 point de Générosité dans la Réserve Générale et mettez-le dans votre Réserve Personnelle, puis ajoutez 3 et 1 sur **LA FORÊT**, depuis la Réserve Générale. (Ajoutez ces ressources même s'il y en a d'autres déjà présentes. Empilez-les si besoin).

2 Récupérer du bois

Prenez jusqu'à 2 disponibles dans **LA FORÊT** et mettez-les dans votre Réserve Personnelle. Si **LA FORÊT** n'en contient pas assez, ne prenez que le disponible. (Cette action **ne vous permet pas** de prendre des directement dans la Réserve Générale).

3 Ramasser des champignons ou du bois

Prenez 1 ou tous les disponibles dans **LA FORÊT**. Si aucun ou aucun n'est disponible dans **LA FORÊT**, vous ne prenez rien. (Cette action **ne vous permet pas** de prendre de ressource directement dans la Réserve Générale).

Note : cette action est un Emplacement Multiple.

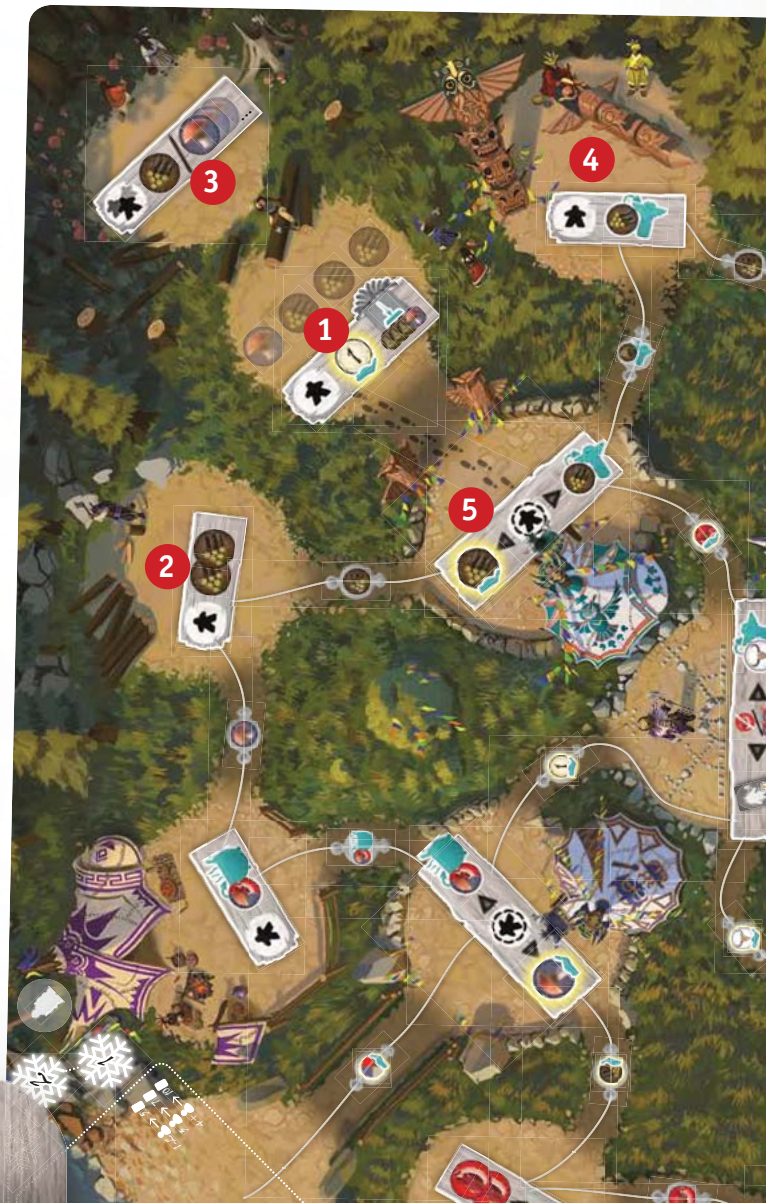
4 Ériger son Totem

Prenez 1 de votre Réserve Personnelle et placez-le sur le Totem de votre plateau Clan.

5 Visitez l'Ancien de la Forêt

Choisissez entre :

- Recevoir 1 **pris dans la Réserve Générale.**
- Placer 1 de votre Réserve Personnelle sur le Totem de votre plateau Clan.



6 Visiter l'Ancien de l'Artisanat

Choisissez entre :

- Prendre 1 carte Artisanat disponible à côté du plateau.
- Placer 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle sur une de vos cartes Artisanat non-terminée, en respectant la ressource demandée.

7 Fabriquer des Objets

Prenez 1 ou 1 de votre Réserve Personnelle et placez-le sur une de vos cartes Artisanat non-terminée, en respectant la ressource demandée.

8 Faire une offrande

Vous pouvez faire jusqu'à 3 offrandes (identiques ou différentes) parmi les 3 suivantes :

- Échangez 1 point de Générosité contre une ressource (, , ou) ou échangez 1 ressource contre 1 point de Générosité (si vous récupérez un point de Générosité de cette façon, donnez la ressource à un joueur à la place de la remettre dans la Réserve Générale).
- Défaussez 1 point de Générosité pour récupérer 1 carte Artisanat, disponible à côté du plateau Village.
- Défaussez 1 point de Générosité pour bénéficier d'une Liaison du plateau (cf. «Les Liaisons», page 13). Il n'est pas possible de copier la Liaison entre Visiter l'Ancien de l'Artisanat et Consulter le Neta-Tanka. **Attention, si vous faites plusieurs fois cette Offrande, vous ne pouvez pas bénéficier plusieurs fois de la même liaison.** Vous pouvez, en revanche, bénéficier d'une liaison qui a été utilisée normalement par n'importe quel joueur ce tour-ci.

9 Construire des Tentes

Prenez jusqu'à 3 ressources de type et/ou dans votre Réserve Personnelle et placez-les dans la *section Tentes* de votre plateau Clan.

Si le plateau est sur la face Hiver, ce Lieu ne permet de placer que jusqu'à 2 ressources de type et/ou .

10 Se Recueillir

Prenez un point de Générosité dans la Réserve Générale et mettez-le dans votre Réserve Personnelle.

11 Chasser

Ce Lieu inclut une zone spéciale du plateau appelée **LA ZONE DE CHASSE**, symbolisée par un emplacements de jeton Buffle transparent.

Un Nomade placé sur ce Lieu est obligé de faire l'action à son tour. Prenez 1 point de Générosité dans la Réserve Générale, puis retournez un des jetons Buffle sur sa face «chassé». Il est possible d'avoir 2 Buffles chassés en même temps.

12 Tanner

Ce lieu inclut la **ZONE DE TANNAGE**.

Cette action comporte une partie obligatoire à réaliser avant de faire l'action « normale ».

- **Action obligatoire :** Si un jeton Buffle chassé est disponible dans **LA ZONE DE CHASSE**, retournez ce jeton sur sa face «non-chassé», puis ajoutez 3 et 3 dans la **ZONE DE TANNAGE**. (Si des ressources sont déjà disponibles à cet endroit, elles s'empilent). S'il n'y a pas de jeton Buffle sur la face « chassé », il ne se passe rien.
- **Action normale :** Prenez 2 disponibles dans la **ZONE DE TANNAGE**. Si elle n'en contient pas assez, ne prenez que la disponible (cette action **ne vous permet pas** de prendre de directement dans la Réserve Générale).

13 Visiter l'Ancien de la Chasse

Choisissez entre :

- Recevoir 1 (pris dans la Réserve Générale)
- Placer 1 ou 1 de votre Réserve Personnelle dans la *section Tentes* de votre plateau Clan personnel.

Si le plateau est sur la face Hiver, ce Lieu permet de récupérer 1 ou de placer 2 ressources dans sa *section Tentes*.

14 Fumer la Viande

Vous devez remettre dans la Réserve Générale 1 depuis votre Réserve Personnelle pour prendre jusqu'à 2 disponibles dans la **ZONE DE TANNAGE**. Si la **ZONE DE TANNAGE** n'en contient pas assez, ne prenez que la disponible. (Cette action **ne vous permet pas** de prendre de directement dans la Réserve Générale).

15 Nourrir son clan

Prenez 1 ou 1 de votre Réserve Personnelle et placez-le sur la *section Nourriture* de votre plateau Clan.

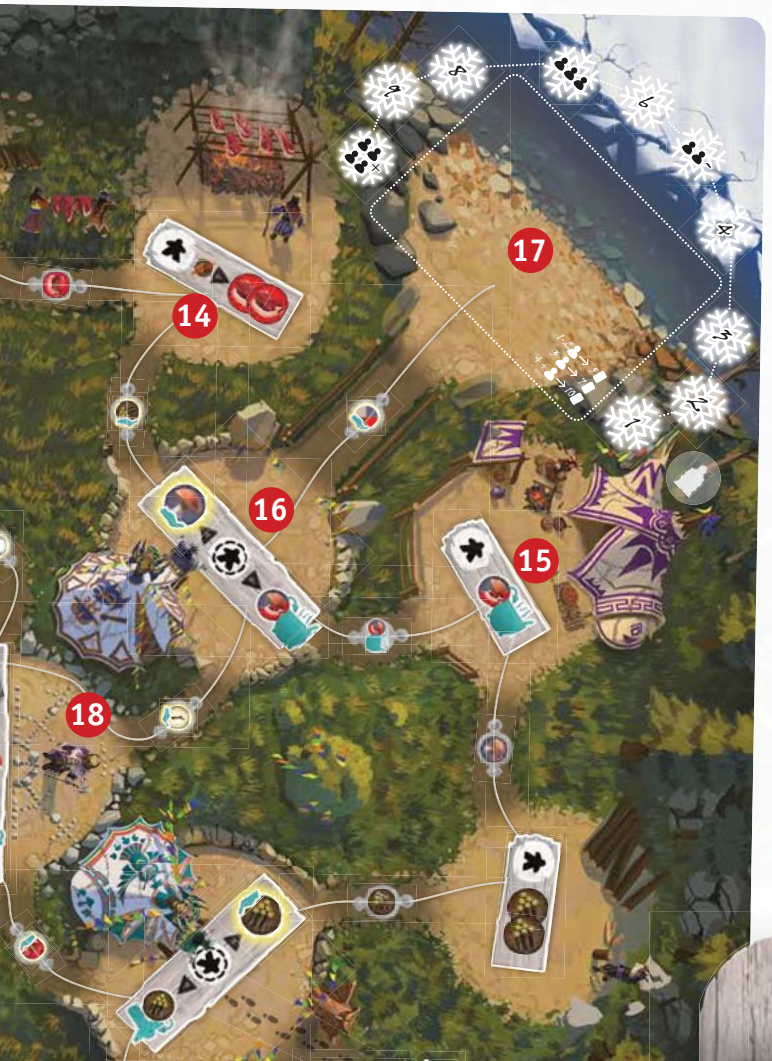
16 Visiter l'Ancien de la Nourriture

Choisissez entre :

- Recevoir 1 pris dans la Réserve Générale
- Placer 1 ou 1, depuis votre Réserve Personnelle, dans la *section Nourriture* de votre plateau Clan.

17 Faire du commerce

La tuile Commerce de ce Lieu change à chaque tour. **Vous ne pouvez faire qu'une seule des 2 actions proposées sur la tuile.**



Zoom Tuile Commerce

Emplacement(s) unique(s)

Ressources disponibles pour le tour.

Suivant la tuile, il y a 4 types d'options possibles :

- Prendre **1 seule** des ressources proposées à gauche de la tuile Commerce, depuis la Réserve Générale.
- (Si cela est proposé à droite de la tuile Commerce) Prendre une carte Artisanat parmi les 5 cartes disponibles à côté du plateau Village.

- (Si cela est proposé à droite de la tuile Commerce) Accueillir un visiteur : Dépensez 1 ou 2 depuis votre Réserve Personnelle. Cela vous permet de devenir le 1er joueur au prochain tour. Cela vous permet également de récupérer Le Nomade Visiteur pour le prochain tour (cf. «Nomade Visiteur», page 12). **Cette option ne peut être choisie qu'une seule fois par tour maximum.**

- (Uniquement sur la partie droite de la tuile Finale) Faire du troc : Dépensez la ou les ressources demandées pour récupérer 3 points de Générosité (cf. «Tuiles Finales», page 20).

18 Consulter le Neta-Tanka

Ce Lieu dispose d'un emplacement unique à 2 joueurs, et de 2 emplacements uniques à 3 et 4 joueurs.

Dépensez 1 ou 2 depuis votre Réserve Personnelle et effectuez une seule des options suivantes :

- Placer 1 depuis votre Réserve Personnelle sur votre Totem
- Prendre une des 5 cartes Neta-Tanka disponibles à côté du plateau.

Zoom Carte Neta-Tanka

Vous pouvez jouer une de vos cartes Neta-Tanka, à n'importe quel moment pendant votre tour, que ce soit pour son effet de face ou de dos. Quand vous jouez une carte Neta-Tanka, elle est définitivement défaussée pour le reste de la partie.

- **Face**

Effet de la carte (cf. «Cartes Neta-Tanka», page 18).

- **Dos**

Vous pouvez défausser la carte pour prendre 1 point de Générosité depuis la Réserve Générale.

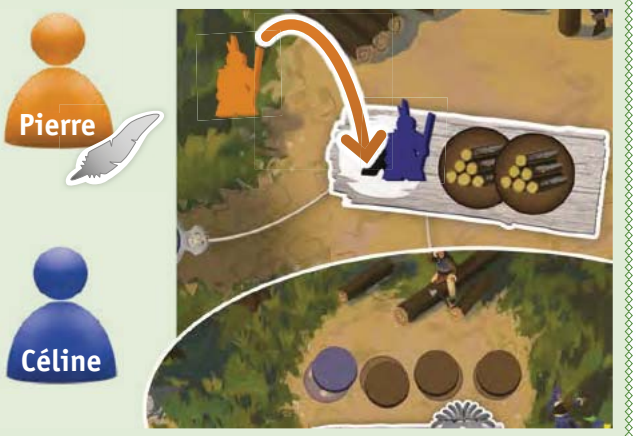
LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Pouvoir de Copie

Quand un joueur a débloqué le Pouvoir de Copie, il peut, lors de la Phase I : Placement des Nomades, poser un de ses Nomades sur un Lieu à emplacement unique déjà occupé par un Nomade **d'une autre couleur**. Il ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Rappel : Il est interdit d'utiliser le Pouvoir de Copie sur un Lieu des Anciens. Un Lieu à emplacement unique ne peut jamais accueillir plus de 2 Nomades. **Il ne peut jamais y avoir 2 Nomades de la même couleur sur un même Lieu.**

Lors de la Phase II : Résolution des actions, les 2 joueurs ayant un Nomade sur un même Lieu bénéficient tous les deux de l'action de ce Lieu. Cependant, ils ne font l'action que lorsque c'est à eux de jouer. C'est donc l'ordre du tour qui prime, et non l'ordre dans lequel les Nomades ont été placés.



***Exemple** : Il y a 3 disponibles dans **LA FORÊT**. Durant la Phase I, après que **Pierre** a joué, **Céline** place son Nomade sur Récupérer du bois. Plus tard dans la même phase, **Pierre** vient copier cette action avec un de ses Nomades.*

*Selon l'ordre du tour, **Pierre** réalise ses actions avant **Céline** en Phase II. Il résout l'action de ce Lieu et prend 2 dans **LA FORÊT**. Après que **Pierre** a résolu toutes ses actions, c'est au tour de **Céline**. Elle résout l'action Récupérer du bois, mais comme il ne reste qu'un dans **LA FORÊT**, elle ne récupère que celui-ci.*

Nomade Visiteur

Le Nomade Visiteur se récupère avec le Lieu « Faire du commerce ». Il vient s'ajouter à vos Nomades pour les Phases I et II de votre prochain tour.

Il ne peut être placé que sur un Emplacement où **un joueur** (vous ou un de vos adversaires) a déjà placé **un** Nomade (il vient donc « copier » un emplacement unique ou ouvert).

Rappel : Un Lieu à emplacement unique ne peut jamais accueillir plus de 2 Nomades.

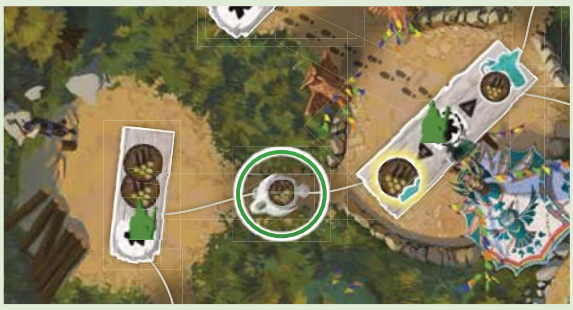
Il ne peut jamais visiter un Ancien.

Il ne crée aucune liaison avec vos Nomades (voir rubrique suivante).

LES LIAISONS

Durant la Phase II : Résolution des actions, vous pouvez bénéficier des bonus que vous apportent les Liaisons, en plus des actions des Lieux. Vous bénéficiez d'une liaison si vous possédez deux Nomades de la même couleur sur deux Lieux, de part et d'autre d'une Liaison (placez alors un jeton Rappel de votre couleur sur la Liaison). Vous résolvez chaque Liaison dans l'ordre de votre choix, en même temps que vous résolvez vos actions de Lieux. Il n'est jamais obligatoire d'effectuer une Liaison. Retirez le jeton Rappel lorsque vous résolvez la liaison (ou à la fin du tour si vous avez choisi de ne pas la résoudre).

Exemple : ***Jeanne*** *a placé un de ses Nomades sur le Lieu Récupérer du bois et un de ses Nomades sur le Lieu Visiter l'Ancien de la Forêt. Lorsqu'elle jouera sa Phase II, elle pourra, à n'importe quel moment, bénéficier de la Liaison entre ces 2 Lieux : Récupérer un supplémentaire disponible dans* ***LA FORÊT****.*



Description des différentes liaisons :

Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 point de Générosité de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 de la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 ressource (, , , ou) de la Réserve Générale et placez-la dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 de la zone **LA FORÊT**

Prenez 1 de la zone **LA FORÊT**

Prenez 1 de la **ZONE DE TANNAGE**

Prenez 1 de la **ZONE DE TANNAGE**

Ajoutez 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle dans la *section Tentes* de votre plateau Clan.

Ajoutez 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle dans la *section Nourriture* de votre plateau Clan.

Ajoutez 1 ou 1 depuis votre Réserve Personnelle sur une de vos cartes Artisanat

Ajoutez 1 depuis votre Réserve Personnelle sur le Totem de votre plateau Clan.

Supprimez 2 cartes d'Artisanat disponibles à côté du plateau Village et remplacez-les par 2 nouvelles.

Précision : la Liaison entre Visiter l'Ancien de l'Artisanat et Consulter le Neta-Tanka est particulière. Prenez 1 des jetons disponibles dans la pile (à choisir parmi ceux restants) et placez-le devant vous. Vous pourrez l'utiliser à n'importe quel moment de votre tour, plus tard dans la partie. Une fois utilisé, défaussez-le. N'importe qui peut consulter les jetons à n'importe quel moment, où qu'ils soient.

Phase III : Fin du tour

Quand le dernier joueur a réalisé toutes ses actions, réalisez les étapes suivantes :

- Si un joueur a récupéré le Nomade Visiteur ce tour-ci, il le place à côté de lui, et prend le jeton 1er Joueur (cf. «Nomade Visiteur», page 12). Sinon, le Nomade Visiteur retourne à côté des tuiles Commerce (s'il n'y était pas déjà) et le premier joueur actuel passe le jeton 1er Joueur à son voisin de gauche.
- Si les jetons Buffle sont tous les deux sur leur face «chassé» dans la **ZONE DE CHASSE**, remettez-en un sur sa face «non-chassé».
- S'il y a plus de 3 dans la **ZONE DE TANNAGE**, enlevez le surplus.
- Tous les joueurs reprennent leurs Nomades, sauf ceux qui ont éventuellement visité les Anciens de la Chasse et de la Forêt. Les joueurs reprennent également les jetons Rappel encore sur le plateau.
- Défaussez la tuile Commerce du dessus de la pile. Si c'était la tuile Finale, c'est la fin de la partie. Sinon, déplacez le jeton Compte-tours d'une case et révélez la tuile suivante.

Mission des Anciens : Chasse et Forêt

Les Nomades qui ont visité l'Ancien de la Chasse ou l'Ancien de la Forêt ne sont pas récupérés par leurs propriétaires à la fin du tour. À la place, ils sont automatiquement posés sur les Lieux «Chasser» et «Bûcheronner» (ils suivent les traces de pas).

Au prochain tour, ces joueurs auront moins de Nomades à placer que les autres joueurs durant la Phase I : Placement des Nomades.

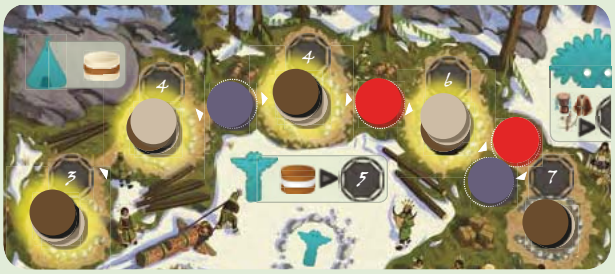
FIN DE PARTIE

Quand la pioche de tuiles Commerce est épuisée, chaque joueur comptabilise ses points dans les différents domaines. Utilisez le carnet de score pour comptabiliser vos points.

LES TENTES

Vous marquez des points pour la série de Tentes **consécutives** que vous avez complétées, en partant de la Tente à 3 points. Additionnez les points de chaque Tente valide.

Exemple *: **Jeanne** a réalisé 4 Tentes. Bien qu'elle ait commencé sa 5ème Tente, cette dernière n'est pas achevée. De ce fait, elle marque 3 + 4 + 4 + 6 = 17 points pour ses Tentes.*

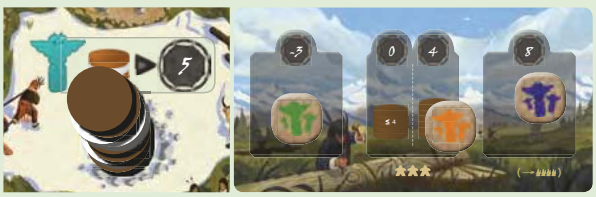


LE TOTEM

Vous marquez 5 points pour chaque occurrence (même si ce n'est pas dans l'ordre) de 2 + 1 dans votre Totem.

De plus, vous marquez les points de la case où se trouve votre jeton Totem sur le plateau Totem.

Exemple : ***Pierre*** *a un totem qui comprend en tout 5 et 3, soit 2 occurrences de 2 +1. Il marque donc 5x2=10 points. Il était également sur la case 4 points du plateau Totem, il remporte donc 4 points supplémentaires pour un total de 14 points de Totem.*



NOURRIR SON CLAN

Vous marquez 2 points pour chaque et 1 point pour chaque que vous avez mis dans cette section au cours de la partie.

Exemple *: **Céline** a 3 et 2, elle marque donc 8 points de nourriture.*

L'ARTISANAT

Chaque carte Artisanat entièrement terminée dans cette section rapporte le nombre de points écrit sur la carte. De plus, pour chaque série de 3 types d'objets différents (Tambour, Arc et Vêtement) terminée, vous marquez 5 points bonus.

Exemple *: **Jeanne** a complété 6 cartes : 3 Arcs, 2 Tambours et 1 Vêtement. Elle marque les points de ses cartes : 3+1+1+3+3+5=16 points. Elle ajoute ensuite les points bonus pour sa seule série complète : 5 points. Elle marque donc en tout 21 points d'Artisanat.*

LES OBJECTIFS

Si votre carte Objectif est validée en fin de partie (c'est à dire si vous en remplissez toutes les conditions), vous marquez 3 points.

LES POINTS DE GÉNÉROSITÉ

Additionnez tous les points de Générosité qu'il vous reste en fin de partie à votre score total.

Note : Les ressources qu'il vous reste ne rapportent aucun point supplémentaire.

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie. Il est déclaré nouveau Neta-Tanka et devra maintenant veiller sur l'avenir et le bien-être de toute la tribu.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus avancé sur le plateau Totem qui est déclaré vainqueur.

PARTIE À 2 JOUEURS

En plus de la mise en place normale du jeu, chaque joueur prend, en plus des 4 Nomades de sa couleur, les 4 Nomades d'une autre couleur non utilisée. Chaque joueur a donc 8 Nomades, répartis en 2 couleurs.

Une partie se déroule en 5 tours.

La Phase I : Placement des Nomades se déroule normalement à l'exception du fait que chaque joueur va placer 6 de ses 8 Nomades. Il placera donc soit 4 d'une couleur et 2 de l'autre, soit 3 de chaque couleur.

Note : le Pouvoir de Copie peut permettre d'envoyer un de ses Nomades d'une couleur, sur le même Lieu à emplacement unique qu'un de ses Nomades d'une autre couleur.

Note : Si des Nomades étaient déjà en jeu (par exemple à cause des Missions de l'Ancien de la Chasse ou de l'Ancien de la Forêt), ils sont compris dans les 6 à placer pour le joueur. Chaque joueur doit terminer le tour avec 2 Nomades devant lui.

Lors de la Phase II : Résolution des actions, le premier joueur va résoudre les actions de ses 6 Nomades, dans l'ordre de son choix (peu importe leur couleur). C'est ensuite à l'autre joueur de faire de même.

Enfin, les Liaisons ne se font qu'entre des Nomades de même couleur et non pas entre tous les Nomades d'un même joueur.

La Phase III : Fin du tour, se déroule normalement.

MODE SOLO

D'une manière générale, ce sont les règles d'une partie à 2 joueurs qui s'appliquent.

Lors de la mise en place, ne récupérez pas de carte Objectif. À la place, tirez au hasard une carte Objectif Solo, parmi un des 3 paquets (le nombre de pierres au dos de la carte indique le niveau de difficulté).

Facile

Moyen

Difficile

Prenez 4 Nomades d'une première couleur et 4 Nomades d'une deuxième couleur. Vous jouerez avec ces 8 Nomades.

Une partie se déroule en 5 tours. Préparez 5 tuiles Commerce, en remplaçant la dernière par une tuile Finale comme d'habitude.

Durant la Phase I : Placement des Nomades, placez 6 de vos Nomades, les uns après les autres. Placez soit 3 Nomades de chacune de vos 2 couleurs, soit 4 de l'une et 2 de l'autre.

Note : le Pouvoir de Copie vous permet d'envoyer un de vos Nomades d'une couleur, sur le même Lieu à emplacement unique qu'un de vos Nomades d'une autre couleur.

Note : Si des Nomades étaient déjà en jeu (par exemple à cause des Missions de l'Ancien de la Chasse ou de l'Ancien de la Forêt), ils sont compris dans les 6 Nomades que vous devez placer. Terminez chacun de vos tours avec 2 Nomades devant vous (de la même couleur, ou de 2 couleurs différentes).

La Phase I se termine quand vous avez fini de placer vos Nomades (il n'y a pas d'adversaire).

Lors de la Phase II : Résolution des actions, résolvez normalement les actions de vos 6 Nomades, dans l'ordre de votre choix, quelle que soit leur couleur.

Les Liaisons ne se font qu'entre des Nomades de même couleur et non pas entre tous vos Nomades.

Le plateau Totem fonctionne différemment dans le mode solo. Placez simplement votre jeton Totem sur la case correspondante à la hauteur actuelle de votre Totem.

Note : Si vous activez le Lieu «Faire une offrande» pour récupérer un point de Générosité, donnez votre ressource à la Réserve Générale à la place de la donner à un joueur.

La Phase III : Fin du tour, se déroule normalement.

À la fin de la partie, si votre plateau Clan contient au moins tout ce qu'il y a d'indiqué sur votre carte Objectif Solo (cf. «Cartes Objectif Solo», page 20), vous remportez la partie !

Comptez ensuite vos points normalement, à la différence que la carte Objectif Solo ne rapporte pas de point.

Comparez votre score avec les valeurs inscrites en bas de votre carte Objectif Solo pour déterminer si vous avez gagné une médaille de bronze, d'argent ou d'or !

Exemple *: **Céline** a pioché cet Objectif Solo en début de partie. À la fin du 5ème tour, elle a réussi à construire 3 Tentes, ériger un Totem de 8 étages (composé de 6 et de 2), remplir 7 emplacements de sa Section Nourriture et garder 6 points de Générosité. C'est plus que nécessaire pour remplir son Objectif Solo, elle remporte la partie ! Elle marque 11 points avec ses Tentes, 18 points avec son Totem, 10 points avec la Nourriture et 6 points avec ses points de Générosité, totalisant ainsi 45 points. Elle décroche la médaille de Bronze !*

VARIANTE

Pour un challenge plus corsé, ne placez pas les jetons Liaison lors de la mise en place du plateau. À la place, placez aléatoirement les 17 jetons Liaison Solo sur toutes les Liaisons du plateau (mélangez-les face cachée, mais mettez-les face visible pour jouer). Replacez-les tous aléatoirement à la fin de chaque Phase III : Fin du tour.

Cette Liaison permet de bénéficier à nouveau du bonus d'une autre Liaison que vous venez de résoudre.

Note : Pour ne pas déséquilibrer le jeu, nous vous déconseillons d'utiliser les Liaisons Solo pour une partie à plusieurs joueurs.

ANNEXES

CARTES NETA-TANKA

Prenez 1 depuis la Réserve Générale et placez-le dans la *section Nourriture* de votre plateau Clan.

Prenez 2 depuis la Réserve Générale et placez-les dans la *section Nourriture* de votre plateau Clan.

Prenez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, et placez-le dans la *section Tentes* de votre plateau Clan.

Prenez 1 depuis la Réserve Générale, et placez-le dans la *section Totem* de votre plateau Clan.

Prenez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, et placez-le sur une de vos cartes Artisanat non terminées, en respectant la ressource demandée.

Prenez 2 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 4 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 3 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 3 depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 1 depuis la Réserve Générale et placez-le dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 3 points de Générosité depuis la Réserve Générale et placez-les dans votre Réserve Personnelle.

Prenez 2 ressources de votre choix dans la Réserve Générale parmi les ressources de base (, , ou), et placez-les dans votre Réserve Personnelle. Ces ressources peuvent être identiques ou différentes.

CARTES OBJECTIF

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre *section Tentes* contient au moins 1 Tente complétée et si votre section Nourriture contient l'équivalent d'au moins 3 points.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre *section Tentes* contient au moins 2 Tentes complétées et si votre Totem contient au moins 4 étages.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre *section Tentes* contient au moins 1 Tente complétée et si vous avez complété au moins 1 carte Artisanat valant 3 points.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre Réserve Personnelle contient au moins 3 Points de Générosité et si votre *section Tentes* contient au moins 1 Tente complétée.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si vous avez complété au moins 1 carte Artisanat valant 5 points et si votre section Nourriture contient l'équivalent d'au moins 1 point.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre Totem contient au moins 2 et 1 et si vous avez complété au moins 1 carte Artisanat valant 1 point.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre Réserve Personnelle contient au moins 2 Points de Générosité et si vous avez complété au moins 1 carte Artisanat valant 1 point et 1 carte Artisanat valant 3 points.

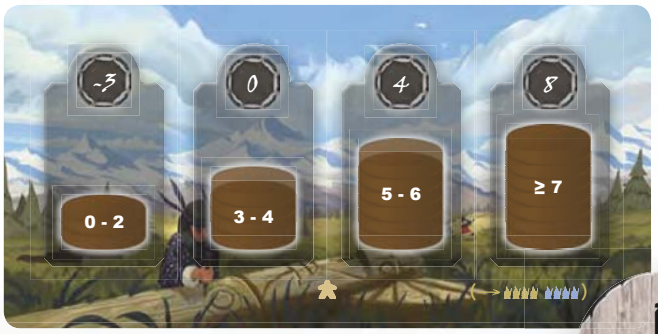
À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre Totem contient au moins 5 étages et si votre section Nourriture contient l'équivalent d'au moins 6 points.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre Réserve Personnelle contient au moins 1 Point de Générosité et si votre Totem contient au moins 2 et 1, et fait au moins 5 étages.

À la fin de la partie, gagnez 3 points si votre Réserve Personnelle contient au moins 2 Points de Générosité et si votre section Nourriture contient l'équivalent d'au moins 4 points.

PLATEAUX TOTEM

Plateau 1 joueur



En fin de partie, marquez un nombre de points inscrit dans le cercle noir, en fonction du nombre d'étages de votre Totem.

Plateau 2 joueurs

Quand un joueur dépasse strictement la taille du Totem de son adversaire, il place son jeton Totem sur la case de droite (8 points). Le joueur qui vient de se faire dépasser remet son jeton sur la grande case (fusionnée) de gauche. En fin de partie, le joueur qui se trouve sur la case de droite marque 8 points. Le joueur sur la case de gauche marque un nombre de points relatif à la hauteur de son Totem :

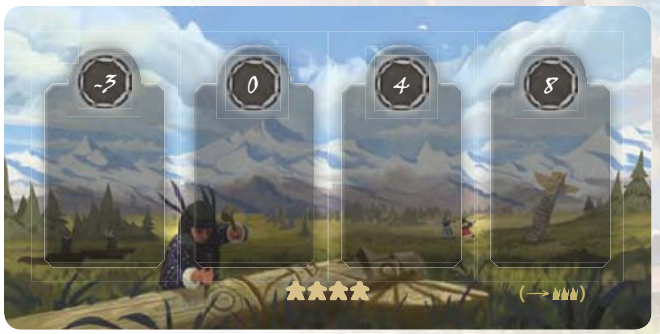
- de 0 à 2 étages : il perd 3 points
- de 3 à 4 étages : il ne marque pas de points
- 5 étages ou plus : il marque 4 points.

Plateau 3 joueurs

Ce plateau contient 3 cases. La case centrale (0 point / 4 points) ne peut accueillir, comme toutes les autres cases, qu'un seul joueur qui a construit au moins 1 étage de Totem. En fin de partie, si un joueur se trouve sur cette case, il marque un nombre de points relatif à la hauteur de son Totem :

- 4 étages ou moins : il ne marque pas de point.
- 5 étages ou plus : il marque 4 points.

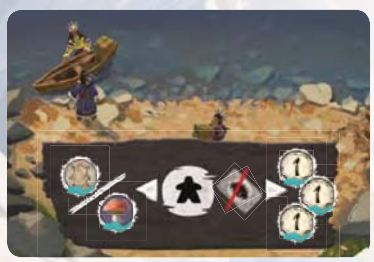
Plateau 4 joueurs



Ce plateau contient 4 cases. En fin de partie, chaque joueur marque le nombre de points indiqué sur la case sur laquelle il se trouve.

TUILES FINALES

Récupérez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, ou défaussez 1 depuis votre Réserve Personnelle ou votre Totem pour recevoir 3 points de Générosité.



Récupérez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, ou défaussez une de vos cartes Artisanat (terminée ou non) pour recevoir 3 points de Générosité.

Récupérez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, ou échangez 3 ressources de votre Réserve Personnelle contre 3 points de Générosité. Les ressources peuvent être identiques ou différentes. Le coût doit être payé intégralement, il n'est pas permis de défausser 1 ressource pour récupérer 1 point de Générosité.

Récupérez 1 ou 1 depuis la Réserve Générale, ou retirez 3 de votre Totem pour recevoir 3 points de Générosité.

CARTES OBJECTIF SOLO

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 4 Tentes complétées, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées d'un même type ainsi qu'au moins 1 carte Artisanat complétée d'un autre type, et votre *section Nourriture* doit comporter l'équivalent d'au moins 12 points.

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 4 Tentes complétées, votre Totem au moins 4 et 2, votre *section Artisanat* au moins 2 cartes Artisanat complétées de type différent, et votre Réserve Personnelle au moins 5 Points de Générosité.

Votre Totem doit comporter au moins 8 étages, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type différent, votre Réserve Personnelle au moins 4 Points de Générosité, et votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 12 points.

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 3 Tentes complétées, votre Totem au moins 8 étages, votre *section Nourriture* au moins 6 ressources, et votre Réserve Personnelle au moins 5 Points de Générosité.

Votre *section Tentes* doit comporter 5 Tentes complétées, votre Totem au moins 5 étages, votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 5 points, et votre Réserve Personnelle au moins 5 Points de Générosité.

Votre *section Artisanat* doit comporter au moins 2 couples de cartes Artisanat complétées, chacun de type identique, votre Réserve Personnelle au moins 4 Points de Générosité, votre Totem au moins 4 et 2, et votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 12 points.

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 4 Tentes complétées, votre Réserve Personnelle au moins 4 Points de Générosité, votre Totem au moins 4 et 2, et votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type différent.

Votre *section Tentes* doit comporter 5 Tentes complétées, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type différent, et votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 5 points.

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 4 Tentes complétées, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type différent, votre Réserve Personnelle au moins 5 Points de Générosité, et votre Totem doit comporter au moins 2, 1 et faire au moins 5 étages.

Votre Totem doit comporter au moins 4, 2 et faire au moins 8 étages, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type différent, votre Réserve Personnelle au moins 3 Points de Générosité, et votre *section Nourriture* au moins 6 ressources.

Votre *section Tentes* doit comporter 5 Tentes complétées, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type identique, et votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 8 points.

Votre *section Tentes* doit comporter 5 Tentes complétées, votre Réserve Personnelle au moins 3 Points de Générosité, votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 6 points, et votre Totem au moins 8 étages.

Votre *section Tentes* doit comporter 5 Tentes complétées, votre Totem au moins 4 et 2, votre *section Artisanat* au moins 2 cartes Artisanat complétées de type différent, et votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 5 points.

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 3 Tentes complétées, votre Totem au moins 5 étages, votre Réserve Personnelle au moins 4 Points de Générosité, votre *section Artisanat* au moins 3 cartes Artisanat complétées de type identique, et votre *section Nourriture* l'équivalent d'au moins 12 points.

Votre *section Tentes* doit comporter au moins 4 Tentes complétées, votre Totem au moins 8 étages, votre *section Artisanat* au moins 2 cartes Artisanat complétées de type différent, et votre *section Nourriture* au moins 6 ressources.

CREDITS

Auteur : RV Rigal

Illustrateur : Quentin Regnes

Chef de projet : Benoit Bannier

Iconographie et maquettage : Benjamin Carayon

Remerciements de l'auteur :

Je voudrais commencer par remercier celui sans qui ce jeu n'existerait sûrement pas... Thierry Balandreau. Personne ne le connait dans le monde ludique, et pour cause, c'est mon directeur et Ami. En 2013 il m'a demandé de faire un jeu pour une classe et cela a donné « Figot Le jeu ».

En 2016, alors que je présentais Figot à L'Alchimie de Toulouse, les parties se succédant avec beaucoup de retours positifs des joueurs et de certains éditeurs, j'ai décidé de trouver un autre thème plus « Fun ».

Merci à Nicholas Bodart, qui m'a accompagné les premiers mois, notamment pendant le Flip de la même année.

Ludimania 2016, première rencontre avec Benoit Bannier, en quelques semaines et plusieurs échanges, Tatanka était signé chez La Boite de Jeu. Merci à lui pour sa confiance.

Je remercie tous les joueurs qui ont eu l'occasion de tester Tatanka, puis Neta-Tanka au fil des festivals et des soirées improvisées, mes amis joueurs qui n'ont jamais refusé une partie pour tester de nouveaux réglages, « La source aux jeux », « L'ARJ » de Riom et « La tête dans le pion » qui m'ont accueilli pour faire découvrir le projet, Quentin Regnès pour les magnifiques illustrations qui ont permis de rendre l'univers que je souhaitais, toute l'équipe de La boite de jeu, B³M, pour leur travail et leur professionnalisme pendant le développement et la Campagne KS, Gregory Oliver pour son

implication et son énergie à gérer le KS, ainsi que son amitié. Je terminerai par mon épouse pour son soutien, sa patience, ses encouragements et quelques bonnes idées. \m/

Remerciement de l'éditeur : Nous souhaitons remercier RV Rigal pour sa confiance, Quentin Regnes pour sa vision artistique, toute l'équipe de Blackrock pour leur soutien, tous nos ambassadeurs KS pour leur aide inestimable, et bien sûr, les 5584 backers pour avoir rendu ce projet possible !

Édité par :

La boite de jeu
8, Grande Rue
21310 BELLENEUVE
FRANCE

RÉUSSITES MAGISTRALES

Collez vos autocollants Réussite Magistrale sur les symboles de cadenas lorsque vous remplissez une des conditions ci-dessous. Les symboles cadenas se trouvent à droite de chaque cadre de cette page de règle. Certaines conditions nécessitent plusieurs parties pour être remplies, cochez les cases à chaque étape de votre réussite. Vous pouvez tenter de remplir ces Réussites Magistrales seul en tant que propriétaire du jeu, ou avec tous les joueurs qui jouent avec cette boite de Neta-Tanka !

:: LA DÉCOUVERTE ::

Faire 3 parties de Neta-Tanka.

☐☐☐

:: C'EST QUI LE BOSS ? ::

Remporter une partie multijoueur en ayant plus de 50 points.

:: VÉGÉTARIEN ::

Terminer une partie en ayant rempli les 10 emplacements de sa section Nourriture avec des Champignons.

:: LE MEILLEUR DES ARTISANS ::

Réussir 2 séries de 3 objets d'artisanat différents.

:: NOURRI, LOGÉ ::

Terminer une partie en ayant construit 5 tentes et en ayant rempli les 10 emplacements de la section Nourriture.

.: CARESSER LE CIEL :.

Ériger un Totem de 13 étages ou plus.

.: MA PREMIERE MEDAILLE :.

Réussir une carte Objectif Solo avec une médaille d'or.

.: AUTO-SUFFISANT :.

Remporter au moins une médaille avec chacune des cartes Objectif Solo.

A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐ F ☐ G ☐ H ☐ I ☐ J ☐ K ☐ L ☐ M ☐ N ☐ O ☐

.: EN TOUTE SAISON :.

Remporter 1 partie sur la face Été et une partie sur la face Hiver.

Été ☐ Hiver ☐

.: UN GRAND FESTIN :.

Terminer une partie en ayant 20 points dans sa section Nourriture.

.: SEUL CONTRE TOUS :.

Remporter la médaille d'or avec chacune des 3 cartes Objectif Solo difficiles.

M ☐ N ☐ O ☐

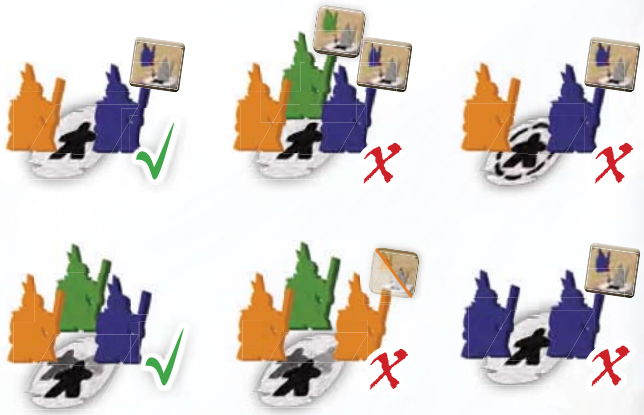
.: ALTRUISME :.

Remporter une partie en ayant au moins 10 points de Générosité dans sa Réserve Personnelle.

REGLES RAPIDES

PHASE I : PLACEMENT DES NOMADES

- Placez vos Nomades, un à un, et chacun à votre tour. Ne résolvez pas les actions tout de suite.
- Les emplacements uniques ne peuvent jamais accueillir plus de 2 Nomades.
- Les Lieux des Anciens ne peuvent jamais accueillir plus d'un Nomade.
- Un emplacement, quel qu'il soit, ne peut jamais accueillir 2 Nomades de la même couleur.



PHASE II : RÉSOLUTION DES ACTIONS

Résolvez toutes les actions de vos Nomades et vos bonus de Liaison, dans l'ordre de votre choix.

À récupérer sur le plateau Village.

À récupérer dans la Réserve Générale.

PHASE III : FIN DU TOUR

- Le 1er Joueur donne le jeton 1er Joueur à celui qui a récupéré le Nomade Visiteur ce tour-ci. Si le Nomade Visiteur n'a pas été récupéré, le 1er Joueur passe le jeton à son voisin de gauche.
- Si les 2 jetons Buffle sont sur leur face « chassé », retournez-en 1 sur sa face « non-chassé ».
- S'il y a plus de 3 dans la ZONE DE TANNAGE, enlevez le surplus.
- Reprenez vos Nomades, sauf ceux qui partent en mission (en suivant les traces de pas).
- Défaussez la tuile Commerce et révélez la suivante.
- Faites avancer le jeton Compte-tours sur la piste.