

## Tribes : Aufbruch der menschheit

### Par joueur :

- 15 villageois
- 12 marqueurs d'accomplissement
- 4 marqueurs de progrès
- 5 coquillages
- 1 flèche
- 3 tuiles de terrain différentes piochées au hasard. Placer 1 villageois sur l'une d'elles.

Les 6 tuiles d'action sont mélangées et placées aléatoirement au-dessus du plateau.

A 2/3/4 joueurs, le(s) 2°/3°/3°-4° joueur(s) reçoivent 1 PV.

### Tour de jeu

- 1) Choisir une action
- 2) Effectuer l'action
- 3) Replacer la tuile d'action à la fin de la ligne

**Naissance/Déplacement/Exploration** : Autant que le niveau actuel

**Naissances** : Sur des tuiles avec des villageois

**Déplacements** : Répartis librement, jusqu'à la capacité (ou moins).

**Exploration** : Piocher tous puis placer comme désiré.

### Réaliser un accomplissement

*Les accomplissements doivent être réalisés de bas en haut, en suivant les flèches.*

- 1) Posséder les ressources nécessaires (Un terrain ne produit qu'une ressource, même avec plusieurs villageois dessus).
- 2) Placer un cube sur la tuile d'accomplissement (case disponible la plus à gauche).
- 3) Marquer les points de victoire indiqués sur cette case.
- 4) Si un éclair est dessiné au-dessus de la case, piocher le prochain événement de l'époque et l'ajouter à la file des tuiles d'action.
- 5) Monter le marqueur de progrès comme indiqué sur la tuile de l'accomplissement.
- 6) Révéler l'accomplissement de l'âge supérieur (si applicable).

**Utiliser un terrain comme joker** : retourner 1 tuile avec au moins 1 villageois. Cette tuile produit UNE SEULE FOIS la ressource désirée, puis ne produira plus (*1 tuile pour les accomplissements des 2 premiers âges et 2 pour les ceux de l'âge de bronze*).

**Flèches** : Chaque joueur peut placer sa flèche pour relier des accomplissements diagonalement voisins. Les 2 tuiles doivent être révélées, et une fois la flèche placée, elle reste sur le plateau jusqu'à la fin de la partie. Tous les joueurs peuvent alors profiter de cette nouvelle voie pour réaliser leurs accomplissements.

### Fin de partie

*A la fin d'un tour où 2/3/4 événements de l'âge de bronze ont été joués, à 2/3/4 joueurs, la partie s'achève.*

- PV gagnés en cours de partie
- + PV des échelles de progrès
  - + 2 PV pour celui ou ceux qui ont le plus de villageois.
  - + 2 PV pour celui ou ceux qui ont le plus de terrains face visible.

## Événements

Les événements sont ajoutés à la file des actions. Lorsqu'ils sont joués, ils sont retirés du jeu.

Un joueur est le plus fort/faible, lorsque personne n'a plus/moins de force que lui.

Le dernier villageois n'est jamais perdu.

### Paléolithique

- Dürre (Sécheresse) : Retourner 2 champs. Ils sont épuisés et ne produisent plus.
- Herdentrieb (Conducteur de Troupeaux) : Tous les joueurs se déplacent autant que leur force actuelle.
- Krankheit (Maladie) : Perds 2 villageois.
- Mammüt : Gagne 3 PV si tu es le plus fort.
- Mastodon : Gagne 2 PV si tu es le plus fort.
- Wollnashorn (Rhinocéros laineux) : Perds 2 PV si tu es le plus faible.
- Weniger Raubtiere (Moins de prédateurs) : Tous les joueurs gagnent autant de naissances que leur force actuelle.
- Zeichen Am Himmel (Signe dans le ciel) : Tous les joueurs explorent autant que leur force actuelle.

### Néolithique

- Eroberung (Conquête) : Explore autant que ta force actuelle.
- Fruchtbare Land (Territoire fertile) : Tous les joueurs explorent autant que leur force actuelle.
- Jagdglück (Bonne Chasse) : Tous les joueurs se déplacent autant que leur force actuelle.
- Riesenbiber (Castor Géant) : Gagne 2 PV si tu es le plus fort.
- Säbelzähntiger (Tigre à dents de sabre) : Perds 1 PV si tu es le plus faible.
- Versklavung (Esclavage) : Tu gagnes autant de naissances que ta force actuelle.
- Warmer Sommer (Été chaud) : Tous les joueurs gagnent autant de naissances que leur force actuelle.
- Wanderung (Promenade) : Déplace-toi d'autant que ta force actuelle.

### Âge de Bronze

- Braunbär (Ours Brun) : Perds 2 PV si tu es le plus faible.
- Eindringlinge (Envahisseurs) : Gagne 4 PV si tu es le plus fort.
- Epidemie : Tous les joueurs perdent 2 villageois.
- Erdbeben (Tremblement de Terre) : Retourner 3 terrains. Ils ne produisent plus.
- Extreme Kälte (Froid extrême) : Perds 3 villageois.
- Feuersbrunst (Incendie) : Tous les joueurs retournent 2 terrains. Ils ne produisent plus.
- Raubzug (Pillage) : Gagne 3 PV si tu es le plus fort.
- Völkerwanderung (Migration) : Gagne 2 PV si tu es le plus fort.

*Aide de jeu réalisée par JF Peyridieu pour BdmL : <http://bdml.free.fr>*