

CONNAISSANCES

FEUER (Feu - 9/15) : Permet de cacher sa nourriture aux autres joueurs. Ne perd pas 1/3 de sa nourriture en fin de Phase 1.

PFLUG (Charrue - 18) : + 2 céréales avec l'outil « ACKER » (mais pas avec KRAÜTER).

TRANSPORTSCHLITTEN (Traîneau - 21) : Jusqu'à 4 outils sont autorisés, au lieu de 3.

SPRACHE (Langage - 24/26) : Le coût pour placer un membre sur un espace déjà occupé par un autre clan est réduit de 1 nourriture.

INTELLIGENCE (28) : L'ordre du tour est immédiatement ajusté. De plus, en phase 4 (Bureaucratie), le joueur est toujours reculé d'une case, car il sait qu'il est avantageux d'être moins bien placé dans l'ordre du tour.

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

TOUR DE JEU

1) Mettre 1 céréale sur la carte la plus faible.

dans l'ordre du tour : Choisir 1 technologie ou passer. Avant de pouvoir l'acheter, la proposer aux joueurs, dans l'ordre du tour. Le dernier à la vouloir a la priorité. Réalimenter le marché. Si la carte avec la céréale n'est plus la plus faible, retirer la céréale.

1 achat/j max. Si 4^e outil en défausser 1 (sauf avec le traîneau). Retirer la carte avec la céréale à la fin du tour si elle est encore là. Défausser 1/3 de nourriture (arrondi inférieur), sauf avec le feu.

2) *dans l'ordre inverse du tour* :

Chasser : Récolter avec tous ses outils, dans les zones où le clan est présent. S'il est présent sur 2 zones de même type, compter +1 ressource dans la réserve (3 zones → +2), mais ne récolter qu'1 fois.
Nourrir le clan : 1 nourriture par membre, sinon décès.

3) *dans l'ordre inverse du tour* : Agrandir le clan → coûts

4) **Bureaucratie** : Nouvel ordre du tour (la techno la plus forte départage les égalités) - Alimenter la réserve de nourriture - La technologie la plus forte va sous la pioche (sauf après Mischen).

Si « **MISCHEN** » : Mélanger la pioche. Retirer la carte la plus faible et « Mischen » → marché de 6 cartes.

FIN DE LA PARTIE

En fin de phase 3, si un clan ≥13 membres, le joueur avec le plus de membres gagne. La nourriture départage les égalités.

COÛTS

Nouv. membres	1	2	3	4	5
Nourriture	1	3	6	10	15

+ 1 pour franchir les montagnes

+ (si la case est occupée) nombre de clans présents dessus à l'issue de l'action.



Céréales

Baies

Poissons

Ours

Mammouths

MISE EN PLACE

- 17 membres + 7 nourritures + 1 « KRAÜTER » → ordre du tour
- Plateau = 1 tuile/joueur, dans l'ordre du tour
- Tuiles de réserves de nourriture (Valeur = Remplissage Phase 4)
- Marché : cartes 7 à 14 classées en 2 lignes de 4.
- Retirer 6 technologies à 3 joueurs, 3 à 4 joueurs.
- « MISCHEN » sous la pile de cartes.
- A 6 joueurs la carte n°15 est placée sur la pile.
- Placement d'1 ou 2 membres :
1^{er} en ordre inverse du tour, gratuit et obligatoire, sur un espace vide.
2^e dans l'ordre du tour, facultatif et payant, adjacent au 1^{er}.
→ Nouvel ordre du tour

	Début	Phase 4				
		2j	3j	4j	5j	6j
		∞				
	4	2	3	4	5	6
	2	1	2	2	3	4
	3	0	1	1	2	3
	2	0	1	1	1	1

+ 1 nourriture par zone de chasse sur le plateau

A 2 joueurs → mise en place et règles spécifiques (cf règles p7 & 8)