

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



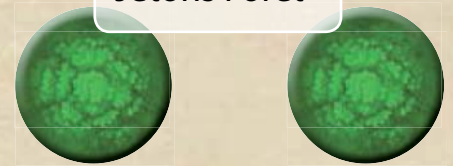
CONTENU ET MISE EN PLACE

CONTENU

- 1 Règle du jeu
- 1 Plan de jeu
- 4 Villages
- 4 Jetons joueur (4 couleurs)
- 4 Pions joueur (4 couleurs)
- 20 Marchandises (4 de chaque type) :
Baies, Poissons, Poteries,
Pointes de flèche et Défenses
- 12 Huttes
- 2 Jetons Chiens
- 14 Jetons Forêt :
6 dés et 8 emplacements

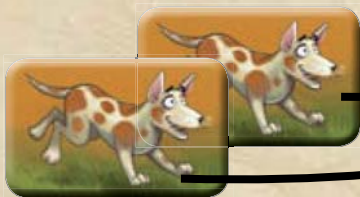
1. Le **Plan** est placé au centre de la table

Jetons Forêt



8. Mélangez les **jetons Forêt** et placez-les, face cachée (face Forêt visible) autour du Plan : 4 au-dessus, 4 au-dessous, 3 à gauche et 3 à droite.

Vous pouvez jouer maintenant !



7. Placez les deux **jetons Chien** sur les emplacements à côté de la case Chien du Plan.

6. Mélangez les **Huttes** face cachée et formez **3 piles de 5 Huttes** que vous mettez sur les emplacements Hutte du Plan. Puis retournez face visible la première Hutte de chaque pile.

Emplacement des Huttes

Huttes face cachée



Chaque joueur prend le **Village** avec de la couleur de son choix (couleur du mammouth) et le place devant lui. Il recevra les Huttes et permettra de cacher les marchandises.



Avant la première partie, il faudra construire les Villages.



Plie les bords de la pièce puis insère le panneau.



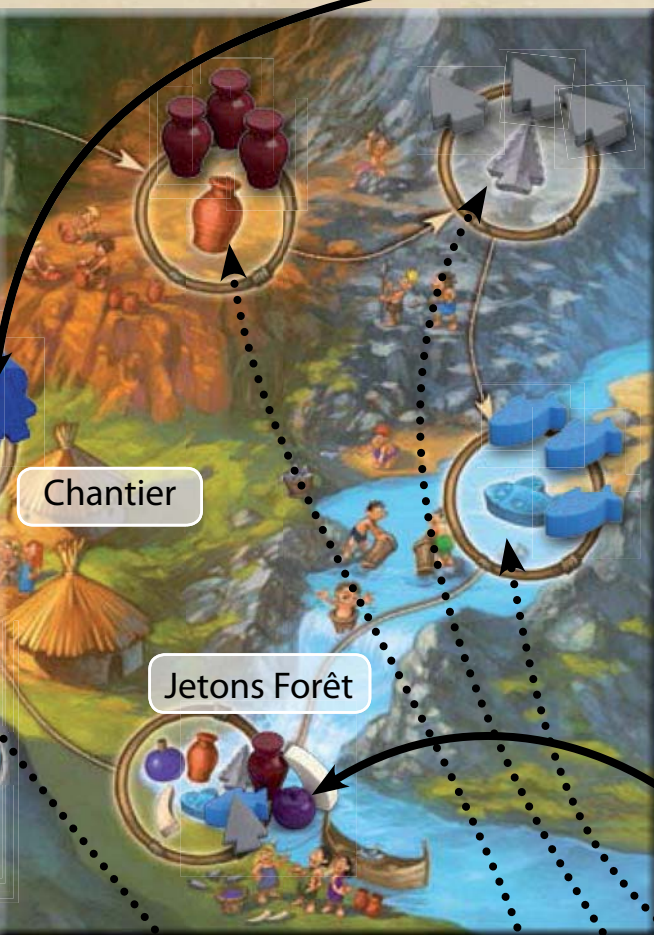
Ton Village est prêt !



Pion

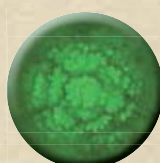


3 Chaque joueur prend le **pion** et le **jeton** de la même couleur que son **Village**. Place le jeton devant toi et place ton pion sur la case chantier au centre du Plan. Au cours du jeu, tu déplaceras ton pion pour récupérer des marchandises ou faire des actions. Rangez dans la boîte les pions et jetons inutilisés.



Chantier

Jetons Forêt



5 marchandises différentes

Poissons

Poteries

Pointes de flèches



Baies

Défenses

4 Si vous êtes deux joueurs, remettez dans la boîte 1 marchandise de chaque type. Placez 1 **marchandise** de chaque type sur la case de troc : 1 baie, 1 pointe, 1 défense, 1 poterie et 1 poisson.

5 Placez toutes les autres marchandises sur les cases appropriés du Plan :
 Les **poissons** chez les pêcheurs
 Les **pointes de flèches** chez le tailleur de pierres de la montagne
 Les **poteries** chez le potier
 Les **baies** dans la forêt
 Les **défenses** dans la prairie

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Récupère des marchandises et apporte-les au chantier  pour construire des Huttes 
Le premier qui construit **3 Huttes** gagne la partie.

TOUR D'UN JOUEUR

Le plus jeune joueur commence puis on joue à tour de rôle en sens horaire.

À ton tour, tu dois suivre les 3 étapes suivantes :

1. **Retourne un jeton Forêt**
2. **Déplace ton pion**
3. **Effectue une action**

Puis, c'est au tour de ton voisin de gauche de jouer.

RETOURNE UN JETON FORÊT

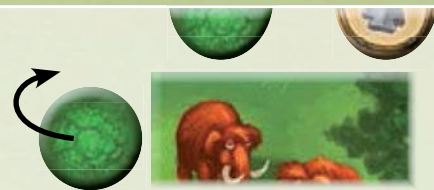
Retourne face visible **un des jetons Forêt face cachée**. Le dessin indique comment tu dois déplacer ton pion.



Le jeton que tu viens de retourner reste face visible au même endroit.

Exemple :

Tu retournes un jeton qui était face cachée.



DÉPLACE TON PION

LE DESSIN MONTRE LA FACE D'UN DÉ

Si le dessin montre **la face d'un dé**,

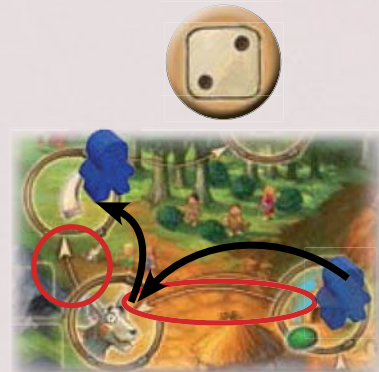


déplace ton pion du nombre de cases indiqué, en respectant le sens indiqué par les flèches.

Exemple :

Tu as retourné un 2 et ton pion se trouve sur la case chantier.

Tu avances ton pion de 2 cases, ce qui l'amène sur la case prairie.



LE DESSIN MONTRE UNE CASE DU JEU

Si le dessin montre **une case du jeu**,



déplace ton pion directement sur la case indiquée.

Exemple :

Tu as retourné un symbole de poisson.

Tu déplaces ton pion directement vers les pêcheurs de la rivière.



EFFECTUE UNE ACTION


Tu peux maintenant effectuer une action correspondant à la case où tu es arrivé.

QUELLE ACTION PEUX-TU RÉALISER ?

 **Baie,**  **Poisson,**  **Poterie,**  **Pointe de flèche,**  **Défense**


Prends **1 marchandise** sur la case où tu t'es arrêté et cache-la derrière ton Village.

Si la case est vide, dommage : tu n'obtiens rien cette fois !

 **Lieu de troc**


Tu peux **échanger** autant de marchandises que tu veux entre celles que tu possèdes dans ton Village et celles qui se trouvent sur le lieu de troc.

Pour chaque marchandise que tu donnes, **tu reçois une marchandise** que tu caches dans ton Village. Après l'échange, il y aura donc toujours 5 marchandises sur la case Lieu de troc

 **Chenil**

Prends **1 Chien** et place-le à côté de ton Village. Si le chenil est vide, tu peux prendre 1 Chien à un autre joueur. Si 2 joueurs possèdent 1 Chien, tu dois prendre celui du joueur le plus proche de toi dans l'ordre du tour. Si tu as déjà 2 Chiens, il ne se passe rien.

Les Chiens remplacent n'importe quelle marchandise lors de la construction d'une Hutte (voir **Chantier** ci-dessous).

 **Chantier** - Tu dois effectuer les deux actions suivantes : construire une Hutte (optionnel) et retourner tous les jetons sur leur face Forêt (obligatoire)



Construire une Hutte

Si tu possèdes **toutes les marchandises demandées** pour la construction d'une des Huttes proposées face visible, tu peux remettre ces marchandises sur leurs cases (poisson à la rivière, défense dans la prairie, etc.) et construire cette Hutte dans ton Village.

Exemple :

Sur la Prairie, tu prends une défense que tu caches dans ton Village.



Exemple :

Tu es arrivé sur le Lieu de troc. Tu décides de déposer 1 poisson et 1 poterie provenant de ton Village et de prendre 1 défense et 1 baie qui étaient sur le lieu de troc et que tu caches dans ton Village.





Exemple :

Tu arrives au Chenil. Tu peux prendre 1 Chien que tu places à côté de ton Village.



Exemple :

Tu arrives au Chantier. Comme tu as 2 poissons, tu peux construire cette Hutte. Tu déposes les 2 poissons ( ) sur la case de la Rivière, puis tu prends la Hutte que tu places dans ton Village.



Si tu n'as pas **toutes** les marchandises demandées pour une des Huttes proposées face visible, alors tu ne peux pas prendre de Hutte à ce tour.

Ton Village s'agrandit chaque fois que tu construis une Hutte.



Tu ne peux construire qu'une seule Hutte par tour.

Après avoir pris la Hutte, retourne la Hutte suivante de la pile pour la rendre visible à son tour.






Utiliser un Chien


Le Chien, ami fidèle, **remplace n'importe quelle marchandise.**

Quand tu utilises un Chien à la place d'une marchandise, tu le remets sur le Plan à côté du Chenil.

Tu peux utiliser 2 Chiens s'il te manque 2 marchandises.

Exemple :

Tu veux construire cette Hutte. Tu as une pointe  et une poterie  mais il te manque une défense .

Heureusement, tu as un Chien  !

Repose les marchandises et le Chien sur leurs cases et prend la Hutte. Merci le Chien !



Retourne tous les jetons face Forêt

Quand tu t'arrêtes sur la case chantier, tu dois ensuite retourner tous les jetons Forêt sur leur face Forêt, même si tu n'as pas construit de Hutte.

Puis, tu demandes à tous les joueurs d'être attentifs et tu échanges la position de deux jetons Forêt !

Souviens-toi bien où sont les jetons !

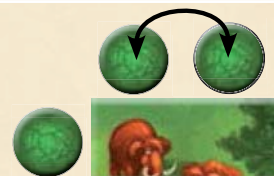
Exemple :

Retourne tous les jetons Forêt sur leur face Forêt.



Exemple :

Ensuite, échange la position de deux jetons Forêt.



N'oublie pas de retourner sur leur face Forêt tous les jetons Forêt à chaque fois que tu t'arrêtes sur le chantier. Si tu as oublié de le faire, ce n'est pas grave : retourne-les dès que tu t'en aperçois. Pour penser à le faire, j'ai ajouté un petit symbole de Forêt sur la case du chantier.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine aussitôt qu'un joueur a construit sa **troisième Hutte**. Ce joueur est déclaré vainqueur. Bravo !



Amuse-toi bien en vivant comme les hommes de l'Âge de pierre !

L'auteur, Marco Teubner, dédie ce jeu à son fils Paul.

L'auteur et l'éditeur remercient tous ceux qui ont aidé le jeu à exister.



© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH

Une question ou une critique ?

Écrivez-nous à :

info@hans-im-glueck.de

ou à :

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

www.hans-im-glueck.de

Traduction française : François Haffner

