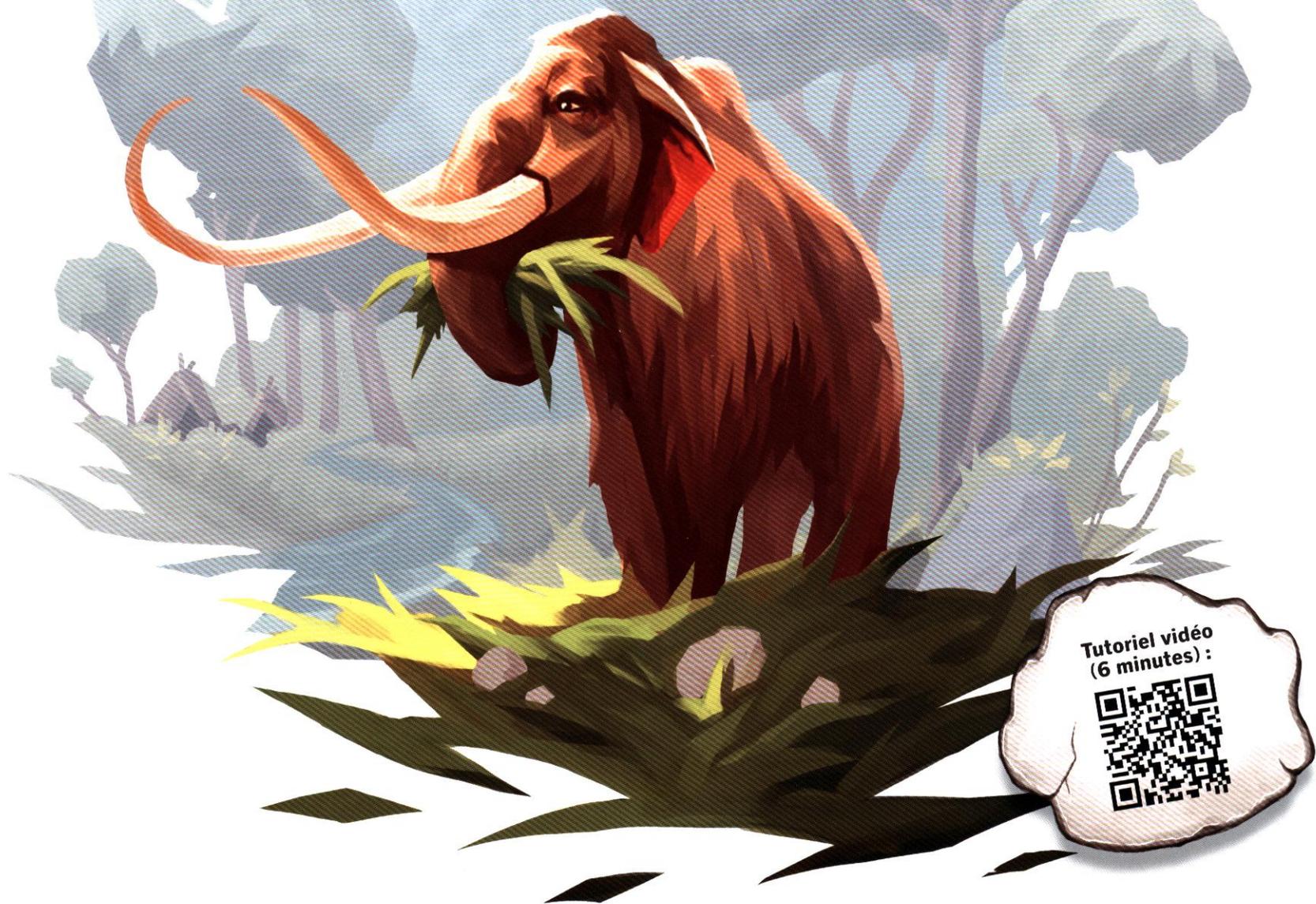


PALEO



Une nouvelle journée de l'Âge de Pierre commence...
Votre tribu lutte pour sa survie et cherche constamment
à développer de nouveaux savoir-faire.
Mais de nombreux dangers sont tapis dans l'ombre : animaux sauvages,
tempêtes dévastatrices et d'autres tribus vous attendent de pied ferme.
Sortirez-vous vainqueur de cette journée ?

APERÇU ET MISE EN PLACE

MATÉRIEL

3 Plateaux



Camp de Base



Nature Sauvage

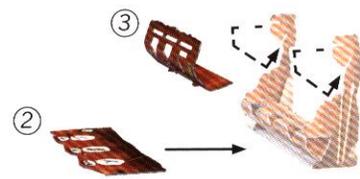
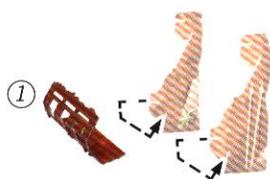


Nuit

1 Cimetière



1 Râtelier : à assembler, comme indiqué, avant la première partie.



222 Cartes



40 Ressources



Nourriture

Bois

Pierre

48 jetons Outil



40 jetons Blessure



5 jetons Crâne



5 tuiles Fresque



2 dés



INTRODUCTION

Dans PALEO, vous incarnez **une tribu de l'Âge de Pierre**. Vous allez vivre de nombreuses aventures à l'aide des cartes présentes dans cette boîte. **Chaque** joueur représente un **groupe de personnages** qui apportent des compétences différentes à la tribu.

- PALEO est un jeu **coopératif**, vous cherchez à survivre et à gagner tous **ensemble**.
- Explorer votre environnement et faire de nouvelles découvertes sont les leitmotivs de ce jeu. Vous allez constamment faire face à de nouveaux défis. Résistez donc, autant que possible, lors de la **mise en place** ou du **rangement** du jeu à **l'envie d'examiner les cartes en détail**.
- PALEO se compose de **10 modules**. Vous en utilisez au moins deux dans chacune de vos parties. Dans le Supplément aux Règles, nous vous les présentons regroupés en sept niveaux que vous pourrez jouer les uns après les autres ou dans l'ordre de votre choix. **Tout étant modulable**, vous pouvez également construire vos propres niveaux en combinant les modules de votre choix. Vous ne serez jamais à court d'aventures !

ATTENTION !

Pour **votre première partie**, nous vous **conseillons fortement** de ne jouer qu'avec **3 groupes** ! Du fait des possibilités exponentielles offertes par le jeu, cette première partie pourrait être bien trop longue, si vous démarriez directement à 4 groupes. Si vous êtes 4 joueurs, formez au moins une équipe de 2 joueurs, pour que votre tribu soit composée au **maximum de 3 groupes**. Dès qu'au moins 3 joueurs seront habitués à la mécanique du jeu, chaque joueur pourra alors prendre la tête d'un groupe de personnages (4 joueurs, 4 groupes).

BUT DU JEU ET FIN DE PARTIE

Dans PALEO, le nombre de manches à jouer n'est pas défini. La partie prend **immédiatement** fin lorsque vous gagnez – ou perdez – tous ensemble.

- **Victoire** : Le but du jeu est de terminer la peinture rupestre du plateau Nuit. Pour cela, il vous faut rassembler les **5 tuiles Fresque** qui composent cette peinture. La partie se termine alors immédiatement et tous les joueurs ont gagné !
Remarque : Nous ne voulons pas vous dévoiler de quelle manière on obtient ces tuiles Fresque. Vous le découvrirez en cours de partie...
- **Défaite** : La partie s'arrête immédiatement dès que vous détenez **5 jetons Crâne**. Vous obtenez généralement ces jetons lorsque vous ne réussissez pas à nourrir ou à protéger vos personnages.
- Les tuiles Fresque et jetons Crâne sont posés sur les cases correspondantes du plateau Nuit.
- **Exception** : Si vous deviez gagner la 5^e tuile Fresque et le 5^e jeton Crâne au cours de la même action, les joueurs gagnent la partie !



TRI DES CARTES

Lorsque vous ouvrez la boîte pour la première fois, les paquets de cartes sont déjà triés et prêts à jouer. Avant de commencer de nouvelles parties, il vous faudra trier les différents paquets en vous aidant du **symbole de tri** (une lettre ou un chiffre) inscrit sur le **recto** de la carte.



- Triez donc toutes les cartes grâce à leur symbole de tri situé en haut à droite, afin de constituer 15 paquets.
- Des sachets de rangement sont disponibles dans la boîte pour y glisser chacun des 15 paquets. Pour votre première partie, rangez uniquement les modules C à J. Vous aurez besoin des cartes restantes pour jouer le premier niveau (Niveau I).
- Nous vous proposons également 10 cartes vierges pour vous permettre de créer votre propre module.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une fois la mise en place terminée (voir page suivante), partez à l'aventure ! Vous commencez avec la **phase Jour**. Au cours de cette phase, vous explorez votre environnement en visitant différents lieux, représentés par des cartes sélectionnées par les joueurs. Vous serez amenés à croiser des animaux sauvages, cueillir des plantes, entreprendre des tâches, surmonter des dangers, etc. (voir page 4).

- Dès que tous les joueurs ont achevé leur journée, la **phase Nuit** s'enclenche (voir page 5). Vous vous rassemblez tous autour d'un feu de camp et devez nourrir votre tribu et vérifier que vous avez bien accompli vos missions.
- Lorsque la phase Nuit est terminée (voir page 5, étape 4), un nouveau jour commence. Vous alternez ainsi les phases, jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez.

MISE EN PLACE

La mise en place est presque toujours la même mais peut-être modifiée en fonction des modules que vous jouez. Nous vous expliquons ci-dessous la mise en place du **Niveau I**. Chaque niveau est constitué de plusieurs modules. Retrouvez des explications complémentaires pour la mise en place des niveaux suivants et les modifications introduites par certains modules, aux pages 1 à 3 du Supplément aux Règles.

Avant de vous lancer dans une partie avec les niveaux II à VII, prenez le temps de lire les descriptions de chacun des modules. Puis effectuez la mise en place comme d'habitude (bien entendu en retirant les cartes propres au Niveau I). Les dés ne sont utilisés qu'à partir du Niveau II.

1 Placez les 3 plateaux au centre de la table.

2 Installez le Râtelier à côté du plateau Camp de Base. Assemblez le Cimetière et installez-le à côté du Râtelier.

3 Posez les **ressources** et les **jetons Blessure** à côté des plateaux. Il s'agit de la Réserve générale.



5 Prélevez **5 Nourritures** et posez-les dans le dépôt commun sur le plateau Camp de Base.

4 Triez les jetons Outil par type. Posez **5 jetons Torche**, **5 jetons Biface** et **5 jetons Lance** sur les cases correspondantes du Râtelier.



Ces outils sont disponibles dès le début pour tous les modules. Posez tous les jetons Outil restants devant le Râtelier.

5 Posez les **5 jetons Crâne** et les **5 tuiles Fresque** à côté du plateau Nuit.



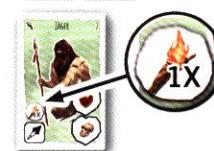
6 Prenez les 3 paquets de cartes suivants : **Personnages**, **Rêves** et **Idées**. Mélangez-les séparément et posez-les, face cachée, sur les trois emplacements du plateau Camp de Base.



7 Chaque joueur pioche **2 cartes Personnage** du plateau Camp de Base, les retourne et les place, face visible, devant lui.



Ces 2 personnages sont les premiers membres du groupe d'un joueur.



Puis pour chaque personnage disposant d'un outil, le joueur prend le jeton Outil correspondant et l'attache à son groupe (c.-à-d. le pose près de ses cartes Personnage).



! Les étapes suivantes dépendent totalement des différents modules. Si vous jouez un autre niveau que le Niveau I, regardez tout d'abord les indications données dans le Supplément aux Règles.

8 Chaque module contient **1 carte Mission**. Vous la reconnaissez à la lune illustrée au dos.



Carte Mission

Attachez cette carte, **face visible**, à un emplacement du **plateau Nuit**.



Les cartes Mission du Niveau I sont « **Proie Adipeuse** » et « **Un Nouveau Monde** ».

9 Prenez les **cartes Secret** requises pour jouer le Niveau. Vous pouvez identifier ces cartes à leur dos (un numéro dans une bulle). Empilez-les, **face cachée**, sur le **plateau Nuit**.



Pour votre première partie, vous aurez besoin des cartes **Secret 1 et 2**.

10 Certains modules contiennent des cartes **Idée**. Insérez celles-ci dans une encoche libre du **Râtelier**. Si besoin, prenez les **jetons Outil** correspondants, puis placez-les dans le renforcement situé juste devant la carte.



Pour le Niveau I, la carte Idée du module B s'intitule « **Tente** ». Insérez-la dans le **Râtelier** avec les **3 jetons Tente**.

11 Pour la plupart des modules, les cartes restantes sont ensuite mélangées aux cartes de base (symbole de tri 1). Puis distribuez le plus équitablement possible ces cartes entre tous les joueurs. Prenez soin de **distribuer les cartes face cachée**. Les cartes reçues constituent le paquet propre au joueur.

! Les joueurs ne doivent surtout pas voir le recto des cartes !

Il arrive souvent qu'un joueur reçoive une carte de moins que les autres. Ceci ne présente aucun désavantage et n'a aucune importance.



Pour la première partie, il doit vous rester **8 cartes du Module A** et **9 cartes du Module B**. Mélangez ces cartes aux 32 cartes de base et distribuez-les, **face cachée**, aux joueurs.

PHASE JOUR

QU'EST-CE QU'UNE PHASE JOUR ?

La phase Jour est constituée d'une succession de tours, au cours desquels vous choisissez, révélez et jouez des cartes. Tous les joueurs choisissent, puis révèlent leur carte **en même temps** ! Ensuite, ils décident dans quel ordre ils vont utiliser les cartes révélées.

UN TOUR

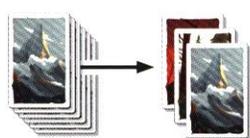
ÉTAPE 1

CHOISIR UNE CARTE

Chaque joueur prend son paquet de cartes, choisit **1 carte parmi les 3 premières** du dessus du paquet, puis la pose devant lui. Il **n'a pas le droit de regarder le recto** des cartes, son choix ne se fait qu'en se basant sur le dos de la carte. *C'est ce lieu que vous allez explorer avec votre groupe pendant ce tour.*

- Chaque joueur repose ensuite les 2 autres cartes sur son paquet, **sans en modifier l'ordre.**

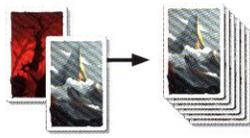
Exemple : Choisir une carte



Prenez les 3 premières cartes.



Gardez une carte devant vous.



Reposez les 2 autres sur votre paquet.

- ! Vous pouvez à tout moment **regarder le dos** de toutes les cartes de votre paquet. Cependant vous **ne pouvez pas changer l'ordre** des cartes de votre paquet.

- **Au lieu de choisir** une carte, vous pouvez défausser **toutes** les cartes de votre paquet, face cachée, sans en subir les effets (c'est ce que nous appelons un « Sommeil Prématuré »).
Remarque : Cela est surtout pertinent lorsque la journée est déjà bien avancée et que vous avez beaucoup de cartes à dos rouge dans votre paquet. Nous reviendrons un peu plus loin sur les explications concernant la défausse des cartes à dos rouge.
- **Exception** : s'il vous reste moins de 3 cartes dans votre paquet, vous avez tout de même le droit d'en choisir une.

ÉTAPE 2

RÉVÉLER LES CARTES

Dès que **tous** les joueurs ont **choisi 1 carte**, ils la retournent en même temps.

ÉTAPE 3

SÉLECTIONNER UNE OPTION

Chaque joueur doit choisir **une seule option** disponible pour sa carte (voir page 8).

- Vous décidez **tous ensemble** dans quel **ordre** vous allez utiliser les cartes révélées.
- Dès que **tous les joueurs** ont choisi **une option** de leur carte et l'ont résolue, on passe au tour suivant (reprenez les trois étapes ci-dessus). Enchaînez les tours ainsi jusqu'à ce que les paquets de tous les joueurs soient vides.

FIN DE LA PHASE JOUR (DORMIR)

Dès qu'un joueur a utilisé toutes les cartes de son paquet, c'est-à-dire dès que son paquet **ne contient plus** de cartes, sa journée prend fin et son groupe va **dormir**.

- Il ne peut plus effectuer d'action ni aider les autres joueurs. Vos coéquipiers continuent de jouer sans vous jusqu'à ce que leurs paquets soient également vides et qu'ils aillent dormir.
- Dès que **tous** les joueurs dorment, la phase Jour se termine et la **phase Nuit** commence.

DOS DES CARTES

Il existe de nombreux **dos différents** dans PALEO. Ces dos vous donnent de précieux indices quant à ce que vous pourriez découvrir sur l'autre face de la carte.



Forêt



Rivière



Montagne



Foyer



Personnage



Rêve



Idée



etc.

Dans la **forêt** vous trouverez principalement des ressources Bois et Nourriture ; à la **rivière** des ressources Nourriture et Peaux et dans les **montagnes** des ressources Pierre et Peaux. Au **Foyer** vous pouvez fabriquer des choses et avoir accès à d'autres cartes Personnage, Rêve et Idée.

Un récapitulatif est présent sur le plateau Camp de Base.

Les **PERSONNAGES** renforcent votre groupe en y apportant de nouvelles compétences, mais en contrepartie ils doivent être nourris.

Les **RÊVES** vous offrent différentes actions positives à réaliser.

Les **IDÉES** vous permettent de **fabriquer** des choses utiles que vous devrez **toujours installer dans le Râtelier** pour pouvoir y accéder par la suite.



- ! Il existe en outre des cartes avec un dos rouge. Elles vous réservent généralement quelques mésaventures. Mais attention, des dangers peuvent aussi se cacher derrière le dos des autres cartes.



Dos rouge

SYMBOLE SUR LES DOS DES CARTES

Certains dos de cartes peuvent disposer d'un symbole supplémentaire qui vous aidera à deviner ce qui se cache au recto. Cela ne change en aucun cas le type de la carte.

Dans cet exemple, vous voyez un **mammoth** sur le dos de la carte, ce qui vous donne un indice de ce que vous pourriez trouver au recto. Cette carte est cependant toujours une carte Rivière.



Rivière avec un mammoth



Rivière



PHASE NUIT

QU'EST-CE QU'UNE PHASE NUIT ?

La phase Nuit commence dès que **tous les joueurs dorment**, c'est-à-dire qu'il ne leur reste plus aucune carte dans leur paquet. La phase Nuit est collective, vous allez nourrir votre tribu et faire le point sur les missions en cours. Suivez les quatre étapes suivantes les unes après les autres.

DÉROULEMENT D'UNE PHASE NUIT

ÉTAPE 1

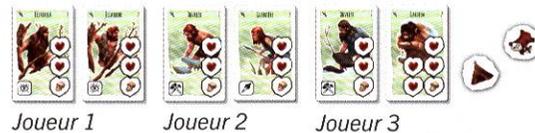
NOURRIR LES PERSONNAGES



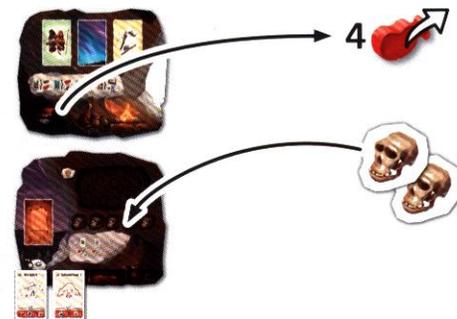
Vous nourrissez tous les membres de vos groupes, c.-à-d. toutes les cartes à fond vert (cartes Personnage).

- Pour cela, prenez dans le dépôt une ressource **Nourriture** pour chaque **personnage** et remettez-la dans la Réserve générale.
- S'il n'y a pas assez de nourriture, posez **un jeton Crâne** sur le plateau Nuit pour chaque **personnage non nourri**. Cependant ces personnages **ne meurent pas**, ils restent dans votre groupe mais sont affamés.

Exemple : Nourrir les personnages



Vous avez besoin de 6 Nourritures pour les 6 personnages. Cependant vous n'en avez que 4 dans le dépôt. Vous les défaussez en les remettant dans la Réserve générale. Vous prenez 2 jetons Crâne pour les 2 personnages qui n'ont pu être nourris.



ÉTAPE 2

RÉSoudre LES CARTES MISSIONS



Après avoir nourri vos personnages, vous devez vous occuper des cartes Mission. Ne tenez compte que de la section de la carte qui se trouve sous le symbole ☾. **Tous ensemble**, vous devez effectuer une des actions indiquées sur **chaque carte Mission**. Comme pour les cartes Danger (nous y reviendrons plus loin en détail), il y a toujours une action hostile (dans la majorité des cas, ce seront des jetons Crâne à gagner).

Remarque : Comme vous résolvez les cartes Mission tous ensemble, vous pouvez choisir lequel d'entre vous paiera les éventuels coûts, comme par exemple défausser des jetons Outil.

- ! **Les cartes Mission ne peuvent pas être ignorées** et restent à leur place sur le plateau, sauf indication contraire. Vous devez donc résoudre les cartes Mission à **chaque phase Nuit**.

Exemple : Résoudre les cartes Missions



Pour la carte Mission Proie Adipeuse, le joueur 3 dispose bien d'un jeton Peaux mais la tribu n'a pas assez de Nourriture. Vous devez donc résoudre l'autre action « Crâne » et prendre un jeton Crâne. Vous conservez votre jeton Peaux puisqu'il n'est pas requis pour cette action « Crâne ».



Pour la carte Mission Un Nouveau Monde, vous décidez ensemble que le joueur 3 défausse son jeton Tente. Comme vous avez trouvé un abri pour la nuit, vous n'avez pas à prendre le jeton Crâne.

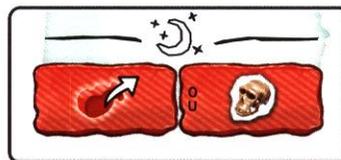
ÉTAPE 3

CARTES NOCTURNES



Si dans vos groupes, une carte possède le symbole ☾, vous **devez effectuer une des actions** indiquées de la même façon qu'avec les cartes Mission.

Remarque : Il n'y a aucune carte nocturne dans le Niveau 1.



Soit vous défaussez 1 Nourriture, soit vous prenez 1 jeton Crâne.

ÉTAPE 4

FIN DE LA PHASE NUIT – DÉBUT D'UN NOUVEAU JOUR

Préparez maintenant la phase Jour suivante. **Mélangez** ensemble **face cachée** les cartes de la **Défausse ouverte** et celles de la **Défausse cachée**. Ensuite, distribuez le plus équitablement possible ces cartes entre tous les joueurs. Prenez soin de distribuer les cartes **face cachée**. Les joueurs ne doivent surtout pas voir le recto des cartes !

Un nouveau jour peut commencer !

Continuez d'alterner les phases Jour et Nuit jusqu'à ce que vous gagniez (5 tuiles Fresque) ou perdiez (5 jetons Crâne) la partie.



EXEMPLE DE TOUR

! Nous souhaitons vous présenter en détail le déroulement d'un tour. C'est beaucoup plus simple que cela en a l'air ! Bien que quelques symboles ou termes vous soient encore étrangers, pas de panique ! Nous vous les expliquons dans les pages suivantes. Nous avons attribué des couleurs aux joueuses, **uniquement pour cet exemple**, afin de vous en faciliter la compréhension.

- 1** La partie comprend trois joueuses. Ensemble, vous décidez de la carte que vous allez retourner parmi les 3 premières de vos paquets respectifs.



- 2** Chaque joueuse retourne sa carte face visible.



- 3** Si vous souhaitez tuer le Chevreuil, vous devez prouver vos compétences. Vous devez avoir 2 en Force 1 en Perception et devez défausser 2 cartes mais aussi détruire la carte Chevreuil . C'est à ce prix que vous maîtriserez cette chasse.

Si **ORANGE** possède assez de Perception, elle n'a rien en Force. C'est pourquoi **VIOLET** utilise l'option Aider de sa carte et la défausse. À deux, elles remplissent donc toutes les conditions.



- 4** Effectuer une action : **ORANGE** défausse les 2 premières cartes du dessus de son paquet, les autres conditions sont déjà remplies.



5 Subir d'éventuelles blessures :

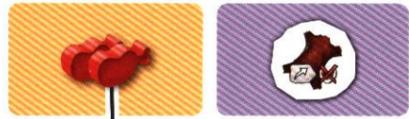
Une des cartes défaussées par **ORANGE** a un dos rouge, ce qui devrait provoquer 1 blessure. Mais **VIOLET** défausse son jeton Peaux afin d'annuler cette blessure.



6 Prendre la récompense :

ORANGE pose alors 2 ressources Nourriture dans le dépôt.

ORANGE et **VIOLET** décident que c'est **VIOLET** qui gagne le jeton Peaux.



7 ORANGE

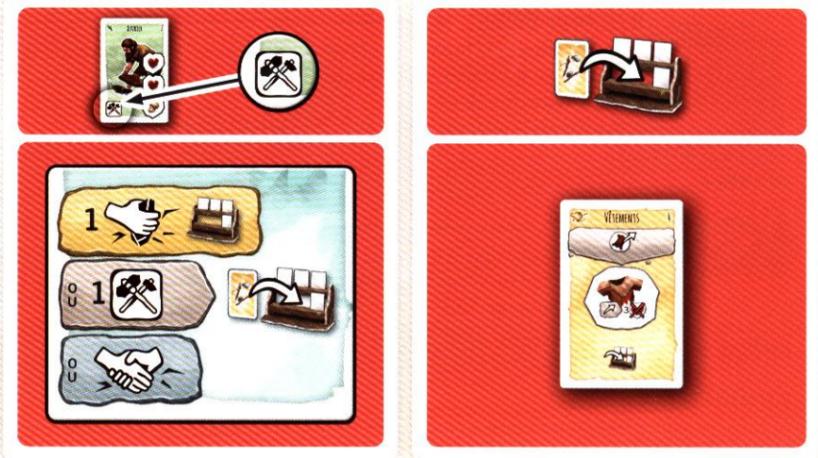
place la carte Chevreuil au Cimetière.



8 Effectuer une action :

ROUGE a attendu que les autres joueuses aient terminé leurs actions et résout maintenant sa propre carte. Elle choisit une nouvelle Idée puisqu'elle dispose de l'Habilitéte suffisante.

ROUGE prend donc la carte du dessus du paquet Idées, situé sur le plateau Camp de Base, la retourne et la place dans le Râtelier. Elle prend ensuite les jetons Vêtement de la Réserve générale et les pose dans le renforcement du Râtelier, juste devant la carte.



CARTES

Regardons maintenant ensemble quelques cartes. Nous reviendrons après en détail sur les différents symboles.

CARTES PERSONNAGE

Les cartes Personnage sont reconnaissables à leur fond vert. Elles représentent les membres de votre groupe et vous permettent d'effectuer certaines actions. Type de carte, titre et symbole de tri sont des informations que vous trouverez en haut de la plupart des cartes. Voici un exemple avec une carte Personnage :

TYPE DE CARTE

Certains effets de carte peuvent se référer au symbole situé ici. La plupart du temps, n'en tenez pas compte.



OUTIL UNIQUE

Des outils ont été attribués à certains personnages. Prenez le jeton Outil correspondant dès que vous ajoutez le personnage à votre groupe. Attachez ce jeton Outil à votre groupe : vous conservez le jeton Outil même si le personnage qui vous l'a confié devait mourir.
Ce chasseur dispose du jeton Outil « Peaux ».
Le fonctionnement des outils est expliqué à la page 11.



COMPÉTENCE

La plupart des personnages possèdent une des trois compétences ci-contre :
L'ensemble de votre groupe bénéficie de cette compétence.
Ce chasseur a 1 en Force.



Force



Perception



Habileté



Dos

TITRE

Certains titres sont suivis d'un astérisque (*). Ce dernier indique que des explications détaillées sur le fonctionnement de cette carte peuvent être consultées aux pages 4 à 6 du Supplément aux Règles.

SYMBOLE DE TRI

Pendant la partie, vous pouvez ignorer le symbole de tri. Il n'est utilisé que pour la mise en place et le rangement du jeu.

POINTS DE VIE

Tous les personnages ont un nombre de points de vie défini. C'est sur ces cases Cœur que vous posez les jetons Blessure au cours de la partie.
Les blessures sont expliquées à la page suivante.



CARTES ACTION

Les cartes Action sont reconnaissables à leur fond bleu. Lorsqu'une carte Action est révélée, vous devez toujours choisir une **seule** des **3 options** suivantes. Après avoir accompli une des options, vous devez défausser la carte face visible, en la posant dans la **Défausse ouverte** (voir ci-dessous).

OPTION 1



EFFECTUER UNE ACTION

Pour effectuer une action, vous devez remplir les **conditions** et payer les **coûts** indiqués afin d'obtenir la récompense associée. Certaines cartes peuvent vous proposer de choisir entre plusieurs actions.



Condition : Compétences

La plupart du temps, votre groupe doit posséder une certaine compétence à la valeur indiquée. (Plus d'informations à la page 10.)
Ci-contre, il vous faudrait 2 en Habileté.



Coûts : Défausser des cartes

Pour effectuer la plupart des actions, vous devez payer un coût en défaussant des cartes de votre paquet.
Ci-contre, vous devez défausser 2 cartes. Cela simule le temps dédié à la réalisation de cette action.

! Pour chaque carte à **dos rouge** que vous défaussez, vous subissez une blessure.
(Plus d'informations à la page 10.)



RÉCOMPENSE

Si vous remplissez toutes les conditions indiquées et après avoir payé tous les coûts, vous recevez la récompense associée. Posez les ressources comme le Bois, la Nourriture ou la Pierre dans le dépôt commun sur le plateau Camp de Base.
(Ce qui reste à découvrir à ce sujet, est expliqué à la page 11.)

OPTION 2



AIDER

Une option possible est d'aider un autre groupe, c'est-à-dire un autre joueur. Pour cela, tous les avantages et compétences de votre groupe sont ajoutés à ceux de l'autre joueur. Ainsi vous pourrez effectuer ensemble une action. (Voir page 12.)

OPTION 3

IGNORER

Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas utiliser votre carte, vous pouvez complètement l'ignorer.



IMPORTANT : DÉFAUSSER DES CARTES



Après avoir choisi une option, vous devez défausser la carte, face visible. Posez-la sur l'emplacement de **droite** du plateau Nature Sauvage. Il s'agit de la **Défausse ouverte**. Vous pouvez à tout moment regarder les cartes qui se trouvent dans la défausse ouverte.

Remarque : Certaines cartes doivent être détruites, plus d'informations à la page 10.

CARTES DANGER

Les cartes Danger sont reconnaissables à leur fond rouge ou au symbole (!) en haut à gauche de la carte. Ces cartes proposent toujours au moins une action hostile et **ne peuvent pas être ignorées**. Cela signifie que vous **devez** choisir une des actions indiquées, voire une action hostile si vous ne pouvez pas faire autrement.



ACTION HOSTILE

Contrairement aux autres actions, vous n'obtiendrez aucune récompense, vous subirez plutôt des désagréments...

Dans l'exemple ci-contre, vous subissez 1 blessure. Mais parfois, vous devrez défausser quelque chose ou faire une chose particulière.

- ! Les cartes Danger ne peuvent pas être ignorées, vous devez effectuer une des actions indiquées.
- Si vous avez le choix entre plusieurs actions hostiles, choisissez celle que vous pouvez résoudre complètement.
- Exception :** Si vous n'avez le choix qu'entre des actions hostiles que vous ne pouvez pas résoudre complètement, résolvez autant que possible celle que vous avez choisie.



Remarque : dos rouge

La plupart des cartes à dos rouge sont des cartes Danger. Cependant, peut-être que des dangers se cachent derrière le dos des autres cartes et inversement peut-être que de bonnes surprises peuvent être trouvées derrière une carte à dos rouge ? Qui sait ?

BLESSURES

SUBIR DES BLESSURES



Lorsque vous subissez des blessures, prenez dans la Réserve générale **1 jeton Blessure par blessure reçue** et posez-le sur une case Cœur libre d'**un seul** de vos personnages.

! Vous ne pouvez pas répartir les blessures provenant d'une même carte. Les blessures infligées **par une carte**, doivent être posées **sur une seule carte Personnage**.

- Si toutes les cases Cœur d'un personnage sont pleines et qu'il vous reste des jetons Blessure à poser, placez alors 1 jeton Blessure sur la case Crâne du personnage. Ce personnage est désormais mort. S'il vous restait encore des blessures à attribuer, ignorez-les, vous n'avez pas à les répartir sur d'autres personnages.
- Quand un **personnage meurt**, remettez les jetons Blessure de sa carte dans la Réserve générale et placez la carte Personnage au Cimetière. Enfin, posez un **jeton Crâne** sur le plateau Nuit.
- Exception :** Si le dernier personnage de votre groupe meurt, prenez **immédiatement** (juste après avoir posé le jeton Crâne) un nouveau personnage du paquet Personnages du plateau Camp de Base.

ANNULER OU SOIGNER DES BLESSURES



Annuler les blessures : Vous pouvez éviter les blessures. La plupart du temps vous devrez défausser un jeton Outil pour cela.

! Vous ne pouvez pas retirer des jetons Blessure déjà présents sur un personnage.



Soigner : Retirez des jetons Blessure aux membres de votre groupe. Si la possibilité de soigner plus de 1 blessure vous est offerte, vous pouvez **partager ce soin** en retirant des jetons Blessure de plusieurs personnages.

! Vous ne pouvez soigner les membres des autres groupes que si ceux-ci vous aident ou que vous les aidez.

Exemple : Subir des blessures



1 Vous recevez 2 jetons Blessure et devez donc les attribuer à **l'un** de vos personnages.

2 Vous décidez de les poser sur le chasseur. Celui-ci possède déjà un jeton Blessure. Vous posez donc 1 jeton sur la case Crâne et votre chasseur meurt. Le 2^e jeton Blessure ne sert pas, il est remis dans la Réserve.



3 Vous placez le chasseur au Cimetière et remettez dans la Réserve générale les jetons Blessure qui étaient sur sa carte.



4 Enfin, vous posez 1 jeton Crâne sur le plateau Nuit.

! Voyons maintenant en détail les différents symboles qui peuvent apparaître sur les cartes. Si en cours de partie, certaines cartes vous posent un problème, notamment celles dont le titre est suivi d'un *, vous pourrez trouver de plus amples informations aux pages 4 à 6 du Supplément aux Règles.

CONDITIONS

COMPÉTENCES



Votre groupe doit posséder les compétences correspondantes pour remplir certaines conditions. Ces compétences fonctionnent toutes de la même façon, il suffit juste de montrer que vous disposez des compétences demandées en quantité demandée, vous n'avez rien à défausser.



Les compétences se trouvent principalement chez les personnages ou sur les jetons Outil.

DÉS



Les dés **rajoutent des conditions** à remplir pour pouvoir effectuer l'action.

- Lancez le nombre de dés indiqués.
- Si après avoir lancé le(s) dé(s) vous ne pouvez plus remplir les conditions exigées par l'action, **vous devez alors effectuer l'action hostile** ou, si cela est possible, ignorer la carte.
- Si vous avez besoin d'être aidé pour une action qui requiert les dés, vous devez décider **avant** de les lancer quels groupes vont s'associer pour résoudre cette action. **Après** le lancer de dés, **aucun** autre groupe ne peut proposer son aide.

Exemple : Dés

1



En plus des conditions déjà indiquées par cette action, vous allez devoir remplir celles qui seront déterminées par le lancer des 2 dés.

2



Vous avez obtenu 1 Habilité et 2 Force. Pour effectuer cette action vous devez désormais avoir 3 en Habilité et 2 en Force.

REQUÊTES

Vous trouverez sur certaines cartes des requêtes particulières inscrites dans le cartouche d'action. Celles-ci aussi doivent être complètement remplies pour pouvoir effectuer cette action.

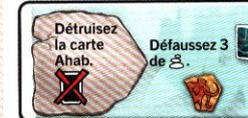
Remarque : vous pouvez également vous faire aider par les autres joueurs pour remplir ces conditions. (Voir page 12.)



5 cartes Loup doivent se trouver dans le Cimetière.



Vous possédez la carte Darca dans votre groupe.



Vous devez placer au Cimetière, la carte Ahab de votre groupe.

COÛTS

DÉFAUSSER DES RESSOURCES ET DES OUTILS

Cette flèche indique que vous **devez défausser** des cartes, des jetons Outil ou des ressources. Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas défausser tout ce qui est indiqué, alors vous ne pouvez pas effectuer l'action.

Prenez les ressources dans le **dépôt** et remettez-les dans la Réserve générale.



Lorsque les ressources sont séparées par une barre oblique (/), choisissez la ressource que vous souhaitez défausser. Si vous devez défausser plusieurs ressources, elles peuvent être identiques ou de différents types. Dans l'exemple ci-contre, choisissez de défausser 1 Pierre ou 1 Bois ou 1 Nourriture.



Remettez le jeton Outil dans la Réserve générale. Il doit s'agir d'un jeton attaché à votre groupe. Vous ne pouvez pas utiliser l'effet de l'outil quand vous le défaussez ainsi.

DÉTRUIRE LA CARTE



Au lieu de défausser la carte après avoir accompli l'action, vous devez la placer au Cimetière. Cette carte est considérée comme « détruite ». Contrairement aux autres cartes qui seront remélangées chaque jour, les cartes détruites sont définitivement retirées du jeu.



DÉFAUSSER DES CARTES



Les cartes que vous **défaussez** proviennent **toujours** du dessus de votre **propre paquet** de cartes. Ci-contre, vous devez défausser 2 cartes.

- Vous **devez** toujours défausser les cartes en commençant par celle située sur le **dessus** de votre paquet.
- **Défaussez les cartes face cachée**, sans en regarder le recto.
- Lorsque vous devez défausser des cartes **face cachée**, posez-les sur l'emplacement de **gauche** du plateau Nature Sauvage. Il s'agit de la **Défausse cachée**.
- Si **vous ne disposez pas d'un nombre suffisant de cartes** dans votre paquet pour payer le coût, alors vous ne pouvez pas effectuer l'action.



IMPORTANT : DÉFAUSSER DES CARTES À DOS ROUGE

- Un de vos personnages subit **1 blessure** pour **chaque carte à dos rouge** que vous défaussez.
- Si vous défaussez plusieurs cartes à dos rouge, vous pouvez infliger chaque blessure à des personnages différents.
- Les personnages des joueurs qui vous aident peuvent subir ces blessures à votre place. (Voir Aider, page 12.)



Exemple : Jouer une carte

1



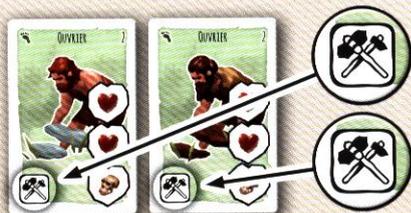
Vous avez révélé cette carte et choisi la première action :



2



Pour effectuer cette action, vous devez posséder au moins 2 en Habilité. Vos deux ouvriers vous permettent de remplir cette condition sans l'aide d'un autre joueur.



3



Vous devez alors défausser les 2 premières cartes de votre paquet en les posant face cachée sur la Défausse cachée du plateau Nature Sauvage. Une des cartes a un dos rouge. C'est pour cette raison qu'un membre de votre groupe subit 1 blessure.



3



Vous prenez alors 3 ressources Bois (votre récompense) dans la Réserve générale et les posez dans le dépôt sur le plateau Camp de Base.



5

Enfin, vous défaussez la carte jouée, en la posant face visible sur la Défausse ouverte du plateau Nature Sauvage.

FABRIQUER DES OUTILS

FABRIQUER



Pour affronter les dangers, il est important d'équiper votre groupe avec les outils adéquats.

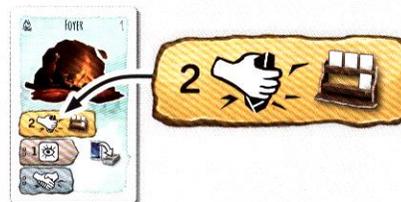
Au début de la partie, **au moins 3 idées** sont toujours disponibles : la torche, le biface et la lance. Les coûts pour leur fabrication sont indiqués à la base du Râtelier. Au cours de la partie, vous découvrirez de nouvelles idées grâce à des cartes. Vous pourriez être surpris par certaines d'entre elles !



Lorsque vous choisissez cette option, vous pouvez fabriquer des idées **disponibles sur le Râtelier**. Le nombre précédent ces symboles vous indique la quantité d'idées que vous pouvez fabriquer, le plus souvent 1 ou 2. Pour cela vous devez, comme pour les cartes Action, payer des coûts ou bien remplir certaines conditions.

Remarque : Là encore, vous pouvez vous faire aider par les autres joueurs.

Exemple : Fabriquer



1 La carte que vous avez choisie propose l'action « Fabriquer ». Vous pouvez maintenant fabriquer jusqu'à 2 idées disponibles sur le Râtelier.



2 Vous choisissez de fabriquer une Torche et un Biface (en bas du Râtelier). Vous défaussez 1 Bois et 1 Pierre du dépôt et prenez 1 jeton Torche et 1 jeton Biface.

RÉCOMPENSES

- ! Vous devez d'abord payer tous les coûts et remplir toutes les conditions requises avant de pouvoir recevoir votre récompense.
- Lorsque la Réserve générale ne dispose plus de ressources, cartes ou outils, vous ne pouvez plus en gagner.

RESSOURCES



Les récompenses les plus courantes sont la Nourriture, le Bois et la Pierre. Prenez-les dans la

Réserve générale et posez-les dans le dépôt commun sur le plateau Camp de Base.

Remarque : un autre joueur peut utiliser les ressources lors du même tour où elles ont été gagnées.

CRÂNES



Crâne : Lorsque vous obtenez un jeton Crâne, vous devez le poser sur le plateau Nuit. La partie est immédiatement perdue, dès que vous recevez le 5^e jeton Crâne. *Et oui, vous ne pourrez pas toujours vous en tirer sans perte !*



Retirer un Crâne : Retirez un jeton Crâne du plateau Nuit et remettez-le dans la Réserve générale. *C'est ainsi que vous gagnerez un peu de temps.*

FRESQUE



Prenez une tuile Fresque et posez-la sur le plateau Nuit. Lorsque les 5 tuiles sont assemblées sur le plateau Nuit, les joueurs gagnent immédiatement la partie.

CARTES



Personnage : piochez 1 carte du paquet Personnages du plateau Camp de Base, retournez-la face visible et attachez-la à votre groupe. Si ce personnage **dispose d'un outil**, prenez le jeton Outil correspondant de la Réserve générale et attachez-le également à votre groupe.



Détruire une carte Personnage : Vous devez placer un personnage au Cimetière et prendre un jeton Crâne.



Rêve : piochez 1 carte du paquet Rêves du plateau Camp de Base, mais **ne** la retournez **pas** face visible. Posez-la **sans la regarder** au-dessus de **votre propre paquet**.

C'est à travers vos rêves que vous trouverez la voie menant à des animaux ou à des lieux spéciaux ou encore que vous reprendrez courage.



Idées : piochez 1 carte du paquet Idées du plateau Camp de Base, retournez-la face visible et insérez-la dans une encoche libre du Râtelier de telle façon que tous les joueurs puissent la voir. S'il ne reste aucune encoche libre, vous devez placer une des cartes Idée du Râtelier (autre que celle que vous venez de piocher) au Cimetière.

- Certaines cartes Idée vous permettent de fabriquer de nouveaux outils. Si tel est le cas, prenez les jetons Outil correspondants dans la Réserve générale, et placez-les dans le renforcement situé juste devant la carte.



Secret : cherchez dans le paquet Secret du plateau Nuit, la carte Secret correspondant au nombre indiqué, retournez-la face visible et lisez-la à voix haute aux autres joueurs. Ces cartes représentent des situations inattendues. Si une carte Secret a déjà été utilisée et qu'elle ne se trouve plus dans le paquet du plateau Nuit, vous ne pouvez pas la prendre à nouveau.

- Ces cartes proposent de nouvelles actions, il peut alors arriver qu'un joueur doive jouer plusieurs cartes lors d'un même tour.

- Si un autre joueur vous a aidé à obtenir la carte Secret, son aide couvre également les actions indiquées sur la carte Secret. D'autres joueurs peuvent également vous aider, s'ils utilisent l'option Aider de leur carte, et ce même s'ils ne vous avaient pas aidé à obtenir la carte Secret.

- Sauf indication contraire (carte détruite, par exemple), défaussez la carte Secret après avoir résolu son action.



Ignorer une carte Danger : ignorez la carte Danger que vous avez révélée et défaussez-la sans effet.

OUTILS



Il vous arrivera fréquemment d'obtenir des jetons Outil, notamment en fabriquant des idées. Les peaux, racines et encore d'autres éléments sont également considérés comme des outils. Lorsque vous recevez un jeton Outil, attachez-le à votre groupe, ce qui vous permet de bénéficier instantanément de la compétence ou de la capacité qui y est illustrée. Vous ne pouvez pas donner vos jetons Outil à un autre joueur.



Cette flèche signifie que vous devez **défausser** le jeton Outil (remettez-le dans la Réserve générale) pour utiliser sa compétence ou capacité. Cela signifie que vous ne pouvez utiliser cet outil qu'une seule fois. Vous pouvez conserver indéfiniment les jetons Outil qui n'ont pas ce symbole.

! Les jetons Outil suivants n'apportent aucune compétence, mais ont des capacités particulières :



Talisman : Ignorez votre carte Danger révélée et défaussez-la sans effet. *Vous avez le droit d'utiliser le talisman après un lancer de dés (voir page 10).*



Tente : En tant que telle, la tente n'a aucun effet, vous en aurez cependant besoin avec d'autres cartes.



Peaux : Vous pouvez défausser un jeton Peaux pour annuler une blessure. (Voir Blessures, page 9.)



Vêtement : Vous pouvez défausser un jeton Vêtement pour annuler jusqu'à 3 blessures. (Voir Blessures, page 9.)



Radeau : Le radeau n'est nécessaire qu'avec le module H. (Voir page 3 du Supplément aux Règles.)



Racine Curative : Défaussez la racine curative avant ou après une action pour soigner jusqu'à 3 blessures. (Voir Soigner, page 9.)

AIDER UN AUTRE JOUEUR



Une des options est d'apporter son aide à un autre groupe, donc à un autre joueur. Tous les avantages et compétences de votre groupe sont ajoutés à ceux de l'autre joueur. Ainsi vous pourrez faire face ensemble à des défis particulièrement difficiles.

- De plus, vous pouvez répercuter les blessures que devraient recevoir l'autre groupe sur les membres de votre propre groupe.
- Vous pouvez également vous partager les récompenses obtenues. Vous pouvez même aider, alors que l'autre joueur n'a pas du tout besoin de vous, juste pour que la récompense vous revienne.
- Cependant si le joueur aidé doit **défausser des cartes** , vous ne pouvez **pas** défausser de carte de votre paquet à sa place.
- Vous n'avez **pas** le droit d'échanger entre vous vos jetons Outils. Vous pouvez cependant **utiliser et défausser vos propres outils** pour aider l'autre joueur.
- Plusieurs joueurs peuvent venir en aide à un même joueur.

! Aider revient à associer virtuellement vos groupes et à effectuer ensemble l'action.

AIDER UNE CARTE



Si le symbole se trouve dans un , il s'agit alors d'une condition pour effectuer cette action. Les cartes qui affichent ce symbole sont des cartes qui sont attachées au groupe d'un joueur ou aux emplacements ou . Afin d'aider une carte, la carte que vous avez révélée doit posséder le symbole et vous devez utiliser cette option.

- Vous pouvez aider une carte de façon collective. Pour cela tous les joueurs qui souhaitent participer doivent utiliser l'option de leur carte afin d'aider à remplir les conditions requises et/ou se partager les récompenses associées.
- Après avoir aidé une carte, vous **ne la défaussez pas**, elle reste à sa place. Il sera donc possible de l'aider de nouveau lors des prochains tours.

Exception : Si le symbole se trouve sur une carte attachée au groupe d'un autre joueur et que vous souhaitez aider cette carte, celui-ci doit participer en utilisant aussi l'option de la carte qu'il a révélée.

Exemple : Aider une carte



Votre groupe

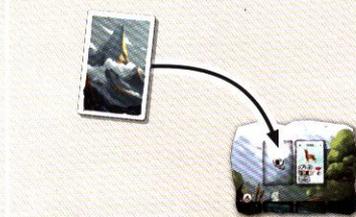


La carte que vous avez révélée

- 1 Aux côtés de votre personnage se trouve la carte Darca, qui possède l'action « Aider une carte ». Vous révélez une carte de votre paquet. C'est une carte Chevreuil qui propose entre autres l'option .



2 Pour utiliser l'action de la carte Darca, vous devez aider cette dernière. Vous utilisez donc l'option de la carte Chevreuil, puis vous la posez sur la Défausse ouverte.



3 De plus, vous devez payer le coût en posant sur la Défausse cachée 1 carte de votre paquet. Vous **ne défaussez pas** la carte Darca.



- 4 Vous avez rempli toutes les conditions, vous gagnez maintenant la récompense . Vous piochez donc une carte Personnage du plateau Camp de Base et l'attachez face visible à votre groupe.

CARTES ACTION SPÉCIALES

Cette section des règles vous sera utile plus tard, quand vous vous serez familiarisés avec le jeu.

ATTRIBUER DES OUTILS ET DES RESSOURCES AUX CARTES



Certaines cartes vous invitent à poser des outils ou des ressources sur les cartes elles-mêmes.

- Dès que vous obtenez ce type d'outil ou de ressources, à vous de décider si vous les prenez comme d'habitude **ou** si vous les posez sur la carte.
- Une fois sur la carte, vous **ne pourrez plus** utiliser l'outil ou la ressource ou l'attacher à votre groupe. Vous ne pourrez l'utiliser que pour l'action décrite sur la carte elle-même.



De cette carte.

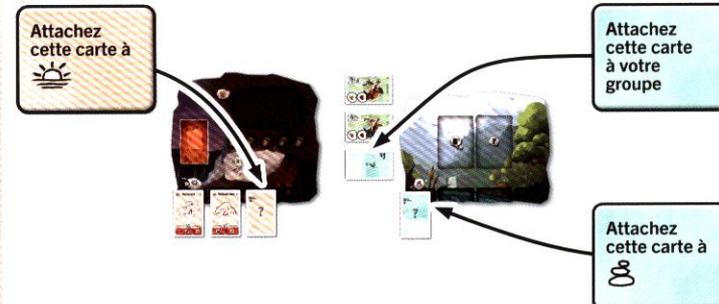
ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES



Certaines cartes face visible qui sont déjà en jeu peuvent proposer des actions. Elles sont généralement soit attachées à votre groupe soit à un plateau au niveau des emplacements ou .

- Ces actions **ne comptent pas** comme une des options possibles de votre tour. Vous **ne défaussez pas** ces cartes après avoir utilisé leur action.
- Vous pouvez donc effectuer ces actions supplémentaires **autant de fois** que vous le souhaitez et ce aussi bien avant qu'après avoir **effectué une action**.

NOUVELLES CARTES



Certaines cartes vous indiqueront l'endroit où les poser aussitôt que vous les avez révélées. Vous **devez** poser cette carte à l'endroit indiqué et ne pouvez **pas choisir d'autres options**.