

SUPPLÉMENT AUX RÈGLES

PRÉSENTATION DES NIVEAUX

QU'EST-CE QU'UN NIVEAU ?

Ce supplément vous propose de découvrir comment combiner les modules entre eux. En règle générale, chaque partie de PALEO nécessite la combinaison de 2 modules. C'est cette combinaison qui est désignée sous le terme de « Niveau ». Nous vous conseillons de jouer chaque niveau en respectant l'ordre indiqué. Dès que vous terminez un niveau avec succès, vous pouvez poursuivre avec le niveau suivant.

Les modules sont décrits aux pages 2 et 3. Les pages 4 à 6 vous présentent quelques cartes particulières que vous rencontrerez en cours de partie et dont le titre est marqué d'un *.

PROGRESSION PROPOSÉE

NIVEAU I	Modules (A) + (B)	NIVEAU V	Modules (A) + (H)
NIVEAU II	Modules (C) + (D)	NIVEAU VI	Modules (B) + (I)
NIVEAU III	Modules (E) + (F)	NIVEAU VII	Modules (D) + (E) + (J)
NIVEAU IV	Modules (C) + (G)		

NIVEAU PERSONNALISÉ

Vous pouvez également associer les 10 modules comme vous le souhaitez, après les avoir tous découverts au moins une fois. Pour cela, prenez 2 modules de votre choix. Le Module J doit toujours être associé à 2 autres modules, vous en utiliserez donc 3 au total.

MISE EN PLACE DES MODULES

RÉPARTITION DES CARTES

Vous n'utiliserez pas les mêmes cartes selon les modules avec lesquels vous allez jouer. Vous trouverez ci-après une présentation des différents types de carte, la façon de les trier et où les placer lorsque vous installez la partie. Les cartes Secret, Mission et Idée sont toujours placées au même endroit. Toutes les autres cartes des modules sont mélangées avec les cartes de base (1) puis distribuées aux joueurs, comme indiqué à la page 3 du Livret de Règles.

! Les cartes Secret, Mission et Idée ne sont jamais mélangées avec les autres cartes du module et ne se trouvent donc jamais dans vos paquets respectifs au début de la partie.



CARTES SECRET

Chaque module requiert différentes cartes Secret que vous devez aller chercher dans un paquet distinct. Ne mélangez **jamais** les cartes Secret (5) avec les autres cartes des modules. Vous pouvez identifier les cartes Secret dont vous avez besoin, en vous aidant du **numéro** inscrit sur leur **dos** et de la description du module, aux pages suivantes. Empilez, face cachée, sur le plateau Nuit les cartes Secret requises pour jouer le Niveau.

Remarque : Lorsque vous jouez un niveau personnalisé, il peut arriver que les modules choisis requièrent les mêmes cartes Secret. Cela ne pose aucun problème. Toutefois, vous ne pourrez utiliser chaque Secret que 1 seule fois pendant la partie.



CARTES MISSION

Chaque module contient 1 carte Mission. Attachez cette carte à un emplacement du plateau Nuit.



Dos d'une
carte Mission



TEMPORAIRE

Vous placerez à cet endroit, **face visible**, certaines cartes qui joueront un rôle particulier au cours de la partie.

Remarque : S'il devait arriver que vous ayez besoin de plus d'emplacements que les 4 disponibles, posez tout simplement les cartes suivantes légèrement en-dessous de celles déjà présentes.



CARTES IDÉE

Certains modules mettent à votre disposition des cartes Idée, dès le début de la partie. Ces cartes Idée se trouvent dans le paquet de cartes du module. Cherchez la carte dans le paquet et insérez-la dans une encoche libre du Râtelier. Si besoin, prenez les jetons Outil correspondants dans la Réserve générale, puis placez-les dans le renforcement situé juste devant la carte.



DÉS

Si le symbole Dés est présent dans la description du module, vous aurez besoin des deux dés au cours de la partie. Posez-les près du Râtelier.

Remarque : Seul le Niveau I ne nécessite aucun dé.

MODULES

A PROIE ADIPEUSE (9 cartes) – Difficulté : Facile

Nous devons faire nos réserves pour passer l'hiver. Par chance, nos éclaireurs ont repéré une horde de mammouths près de la rivière.

- Carte Mission A
- Cartes Secret 1 et 2



B UN NOUVEAU MONDE (11 cartes) – Difficulté : Facile

Nous devons nous déplacer et suivre les pistes des animaux, si nous ne voulons pas mourir de faim.

- Carte Mission B
- Carte Idée Tente



C HURLEMENT DANS LA NUIT (10 cartes) – Difficulté : Moyenne

Dans cette région, nous ne sommes pas au bout de la chaîne alimentaire. Enfin, pas encore...

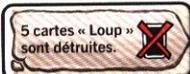
- Carte Mission C
- Cartes Secret 3 et 4
- 2 dés



CARTE MISSION

Toutes les cartes qui comportent le mot « Loup », « Louve » ou « Meute » dans leur titre sont considérées comme des cartes « Loup ». Le module de provenance de ces loups n'a aucune importance. (Voir aussi Actions supplémentaires, page 12 du Livret de Règles.)

Remarque : Placez les cartes « Loup » détruites à côté du Cimetière, afin de pouvoir facilement les compter.



D L'ÉTAPE SUIVANTE (11 cartes) – Difficulté : Facile

Sans les ressources nécessaires, nous ne pouvons fabriquer de nouveaux outils.

- Carte Mission D
- Attachez la carte Artisanat à
- Cartes Secret 5, 6 et 7
- 2 dés



E HÉROS DE LA PÉRIODE GLACIAIRE (12 cartes) – Difficulté : Moyenne

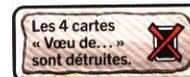
Quatre aventuriers chevronnés ont rejoint notre campement. Pour l'instant, leur seule force réside dans leur appétit.

- Carte Mission E
- Cartes Secret 3, 8, 9, 10 et 11
- Attachez les cartes Vœu de Jhula, Orru, Darca et Ahab à
- 2 dés



CARTE MISSION

Les 4 cartes « Vœu de... » sont les 4 cartes que vous avez attachées à lors de la mise en place.



VŒU DE JHULA :
Le talisman peut provenir de n'importe quelle carte.



VŒU DE ORRU :
Une des doit provenir de la carte Miel, les deux autres de la carte Dodo.

F TEMPÊTE DE NEIGE (17 cartes) – Difficulté : Moyenne

Nous y voilà, l'hiver étend son froid manteau sur la toundra.

- Carte Mission F
- Carte Idée Feu de Camp
- Cartes Secret 7, 12, 13, 14 et 15
- 2 dés



G FIÈVRE RARE (15 cartes) – Difficulté : Moyenne

Toute la tribu a été touchée par une étrange maladie. Seul le chamane sait quelles baies pourraient la soigner.

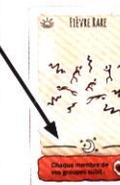
- Carte Mission G
- Cartes Secret 8, 16 et 17
- 2 dés



CARTE MISSION

Contrairement aux blessures ordinaires qui ne sont attribuées qu'à un seul personnage, ici chaque personnage de chaque groupe subit 1 blessure. Cependant, vous pouvez annuler les blessures selon la règle habituelle et choisir les personnages qui éviteront ainsi des blessures.

Remarque : Prenez le temps d'observer les baies, elles sont toutes différentes !



H LA GRANDE RIVIÈRE (14 cartes) – Difficulté : Difficile

Que pourrions-nous bien trouver sur l'autre rive ?

- Carte Mission H
- Carte Idée Radeau
- Cartes Secret 10, 18, 19 et 20
- 2 dés



MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE : Prenez toutes les cartes Rivière de ce module, mélangez-les et empilez-les face cachée sur un emplacement . Ce paquet de cartes constitue la Grande Rivière.

RÈGLE COMPLÉMENTAIRE : Si votre groupe dispose d'un , au lieu de choisir une carte de votre paquet, vous pouvez choisir une carte Rivière de à révéler. Utilisez ensuite cette carte comme les autres, c.-à-d. choisissez une option, puis défaussez-la, sauf mention contraire.

Remarque : Vous n'avez cependant besoin d'aucun , pour révéler les cartes Rivière de votre propre paquet.



Carte Rivière

I ATTAQUE DES MAINS BLANCHES (11 cartes) – Difficulté : Difficile

Seules nos guerrières les plus fortes réussiront à protéger notre village.

- Carte Mission I
- Cartes Secret 6 et 9
- 2 dés



MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE : Avant que les joueurs ne piochent leurs cartes Personnage, prenez les 4 cartes Guerrière du paquet Personnage et empilez-les face visible sur un emplacement .

RÈGLE COMPLÉMENTAIRE : Ces 4 guerrières ne peuvent pas être utilisées comme les autres personnages. Vous les utilisez uniquement lorsque des cartes du module I infligent des blessures ou soignent la première carte Guerrière placée sur le dessus du paquet.

- Une guerrière meurt après avoir subi 3 blessures. Comme d'habitude, ignorez les blessures qui n'auraient pas été attribuées. Dès qu'une guerrière meurt, placez-la au Cimetière et prenez un .
- Vous ne pouvez pas utiliser d'outils ou d'autre capacités sur les guerrières. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser un jeton Peaux pour annuler une blessure.
- Les guerrières ne peuvent pas être ajoutées à vos groupes.
- Vous ne devez pas nourrir les guerrières pendant la Phase Nuit.

J LA BÊTE (14 cartes) – Difficulté : Cauchemardesque

Une créature féroce rôde autour de notre camp, nous ne sommes en sécurité nulle part !

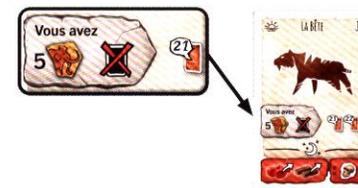
- Carte Mission J
- 6 Cartes avec un dos « Griffes »
- Cartes Secret 21 et 22
- 2 dés



MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE : Empilez, face cachée, les 6 cartes Griffes sur un emplacement . Pour le moment, vous ne pouvez pas utiliser ces cartes.

RÈGLE COMPLÉMENTAIRE : La partie ne se termine pas (et vous ne gagnez donc pas) lorsque vous avez rassemblé les 5 . Cependant, dès que vous détenez les 5 , vous pouvez accéder à l'action supplémentaire de la carte Mission (voir ci-contre).

- La Bête est soit (calme), soit (enragée).
- Au début de la partie, la Bête est (calme). Dans un premier temps, les actions avec le symbole (enragée) doivent être ignorées.



VARIANTES

! Si un niveau vous résiste ou au contraire est bien trop facile, voici quelques variantes qui vous permettront d'adapter la difficulté. Vous pouvez par ailleurs utiliser plusieurs variantes simultanément.

Conseil : Si vous perdez ou gagnez 3 fois de suite, abaissez ou élevez la difficulté à l'aide de ces variantes !

PLUS FACILE

GRANDE TRIBU : Lorsque vous obtenez un (Personnage), piochez toujours 2 cartes, choisissez-en 1 et remettez l'autre sous le paquet Personnages. Par ailleurs, en début de partie, piochez 4 cartes Personnage et choisissez-en 2.

RÉSERVES : Au début de la partie, piochez 2 (Idée) et disposez-les sur le Râtelier. Posez également 2 et 2 dans le dépôt commun sur le plateau Camp de Base.

TRAVAIL D'ÉQUIPE : Lorsqu'un joueur aide un autre joueur, vous devez décider ensemble lequel des deux défaussera des cartes.

PLUS DIFFICILE

BESACES : Lorsque vous gagnez des ressources, vous devez les poser sur vos Personnages. Chaque Personnage ne peut pas transporter plus de 2 ressources. Vous ne pouvez poser ces ressources dans le dépôt que si vous, ou le joueur que vous aidez, avez révélé une carte (Foyer). Vous ne pouvez pas utiliser les ressources posées sur vos Personnages.

BROUILLARD : Vous ne pouvez choisir qu'entre les 2 premières cartes de votre paquet (au lieu de 3).

FAIBLESSE : À chaque fois que vous obtenez un personnage (même au début de la partie), placez dessus 1 .

LONGUE ROUTE : Lorsque vous souhaitez aider un autre joueur, vous devez défausser 2 cartes .

VARIANTE SOLO

Hormis les modifications suivantes, les règles restent inchangées :

MISE EN PLACE : Vous débutez la partie sans nourriture dans le dépôt. Après avoir mélangé les cartes, vous ne les distribuez pas mais les empilez **toutes**, près de vous, afin de constituer votre paquet. Ensuite, comme d'habitude, piochez 2 (Personnage).

DÉROULEMENT DU JEU : À chaque fois que vous révélez une carte, vous pouvez appeler 1 fois à l'aide.

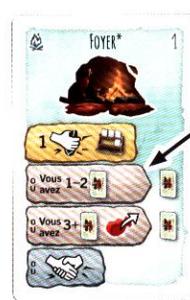
POUR APPELER À L'AIDE : Défaussez 2 cartes pour lancer 1 dé. Défaussez 4 cartes pour lancer 2 dés. Les compétences obtenues aux dés s'ajoutent aux vôtres.

! Si vous révélez une carte qui affiche le symbole , vous devez tout d'abord lancer le(s) dé(s) pour la carte et retenir ou en noter le résultat et seulement ensuite vous pouvez appeler à l'aide.

VOUS AVEZ UN DOUTE AU SUJET D'UNE CARTE ?

Les 3 pages suivantes reviennent en détail sur les cartes qui selon notre expérience soulèvent parfois des questions en cours de partie. Nous les avons triées par ordre alphanumérique, repérez d'abord le chiffre inscrit en haut à droite de la carte. Les cartes Secret (5) sont triées en fonction du **numéro** inscrit dans la bulle en haut à gauche. Il est impossible, voire même superflu, de revenir en détail sur chacune des cartes. La majorité des cartes respectent les règles habituelles. **Consultez ci-après uniquement les cartes qui vous posent problème.** Résistez à la tentation de lire les explications des autres cartes pour préserver votre découverte du jeu.

CARTES DE BASE 1



FOYER



Lorsqu'un autre joueur vous aide pour cette action, **n'additionnez pas** le nombre de vos personnages respectifs.

Seul le joueur qui compte obtenir le (Personnage), doit posséder 1-2 (Personnage) dans son groupe.

RÊVE 3



ALERTE

Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre paquet et la poser sur la Défausse cachée. Si vous choisissez une carte à dos rouge, vous ne subissez **aucune blessure**. La carte choisie n'est pas nécessairement une des trois premières de votre paquet, elle peut être prise n'importe où dans votre paquet. Ne regardez pas le recto de la carte que vous avez choisie.



COURAGE RENOUVELÉ

Posez sur votre paquet, sans en modifier l'ordre, les 3 premières cartes de la Défausse cachée.

Il peut ainsi arriver que des cartes à dos rouge reviennent dans votre paquet.

Il n'est pas toujours opportun d'être plein de courage !

Remarque : Comme toute carte à fond bleu, vous pouvez ignorer cette carte si cela vous arrange.



MARCHANDS

Défausser l'**une** des 3 ressources indiquées, vous permet d'obtenir une fois chacune des deux autres ressources.

Exemple :

en défaussant 1 (Pierre), vous obtiendrez 1 (Bois) et 1 (Fruit).



VISION

Regardez 3 cartes de votre paquet (elles peuvent être n'importe où dans votre paquet), sans en effectuer les actions. Puis remettez-les, face cachée, dans votre paquet à la place que vous souhaitez.

Remarque : Vous pouvez bien évidemment regarder des cartes rouges et les remettre à la fin de votre paquet.

SECRET 5



CHASSEURS AFFAMÉS

Au cours d'une action, vous **pouvez en plus** utiliser cet effet, pour obtenir temporairement +2 afin de remplir une condition. Vous pouvez également utiliser cet effet, lorsque la carte n'offre aucun (Fruit) en récompense. Vous ne devez défausser aucune nourriture du dépôt !

Vous pouvez utiliser cet effet autant de fois que désiré pendant la Phase Jour, mais une seule fois par carte que vous révélez.

Remarque : La carte Chasseurs Affamés n'est pas une carte Personnage (fond vert), elle n'a donc pas besoin d'être nourrie pendant la Phase Nuit.



DARCA

Vous pouvez utiliser (Aider), pour obtenir 1 (Personnage). Comme pour toute action, un autre joueur peut vous aider (voir Aider une carte, page 12 du Livret de Règles). Utilisez tous les deux votre option Aider pour faire gagner un nouveau personnage à votre coéquipier.



BATTUE

Attachez la carte Battue à un emplacement (Loup).

Dès que cette carte est en jeu, il est possible de vaincre la **Meute de Loups**. Au lieu d'utiliser une action de la carte **Meute de Loups**, vous pouvez utiliser l'action de la carte **Battue**.



Meute de Loups



VISION

Attachez la carte Vision à votre groupe.

Vous pouvez toujours effectuer l'action supplémentaire de cette carte pendant votre tour (voir Actions supplémentaires, page 12 du Livret de Règles).

Dès que la carte Champignons Vénéneux a été placée au Cimetière, vous pouvez défausser un talisman et détruire la carte Vision. Vous gagnez alors une tuile Fresque et une coiffe chamannique.



PROPULSEUR

Au cours d'une action, vous **pouvez en plus** utiliser cet effet : en défaussant un jeton Lance vous obtenez temporairement +3 afin de remplir une condition. La du jeton Lance ne compte plus puisque vous l'avez remis dans la Réserve.

Vous pouvez utiliser cet effet autant de fois que désiré pendant la Phase Jour, mais une seule fois par carte que vous révéléz.



HABITS DE CHEF

Dès que vous subissez des blessures, vous devez décider si vous les infligez à un personnage ou aux Habits de Chef. Vous ne pouvez pas les répartir entre les deux. Comme pour les personnages, les blessures surnuméraires attribuées aux Habits de Chef sont ignorées.



JHULA

Vous pouvez utiliser et défausser 1 pour retirer 1 de votre groupe. Vous ne pouvez soigner un personnage d'un autre groupe que si ce dernier vous aide.



ORRU

Vous pouvez utiliser pour fabriquer 1 idée du Râtelier. Mais attention, vous devez tout de même remplir les conditions demandées.



AHAB

Vous pouvez utiliser pour défausser une carte Danger révélée par un autre joueur sans qu'il en subisse les effets, comme si cette carte était ignorée. Vous pouvez également utiliser la capacité d'Ahab, après que le joueur a lancé les dés.



ÉTRANGER PIÉGÉ

Si vous n'avez choisi aucune des actions qui détruisent cette carte, posez-la comme une carte ordinaire dans la Défausse ouverte. À la fin de la phase Nuit, elle sera redistribuée avec les autres cartes lorsque vous constituerez les nouveaux paquets des joueurs. Vous retrouverez donc cette carte lors des tours suivants.



GUÉRISON

Vous ne pouvez poser sur cette carte que la provenant des 3 cartes Baie indiquées. Vous pouvez y poser plusieurs provenant d'une même carte Baie.

Chaque membre de vos groupes subit :

Cette action est similaire à celle de la carte Fièvre Rare. Voir page 2 de ce Supplément aux Règles.



INDICATIONS

Cette carte ne propose aucune action, elle sert simplement de pense-bête.

Remarque : Le vieux chamane porte une affection toute particulière pour ces baies.



TERRES LOINTAINES

Reprenez 3 du cimetière et posez-les sur votre paquet.

Grâce à cette action, vous pouvez prendre dans le Cimetière jusqu'à 3 cartes de votre choix dotées du symbole et les poser, face cachée, sur votre paquet. Au lieu de choisir l'une des actions indiquées, vous pouvez également ignorer cette carte et la poser dans la Défausse ouverte.



L'OFFRE D'AHAB

Au lieu de choisir l'une des actions indiquées, vous pouvez également ignorer cette carte et la poser dans la Défausse ouverte.



LE RÉVEIL DE LA BÊTE

Prenez les 6 (cartes Griffes) de et placez-les dans vos paquets là où vous en avez envie. Ces cartes n'ont pas besoin d'être réparties équitablement entre les paquets.

De plus, chaque fois que vous devriez gagner une tuile Fresque, vous pouvez désormais défausser un jeton Crâne à la place.

La Bête est maintenant (enragée). Les actions dotées du symbole (calme) **ne peuvent plus** être choisies. Les actions (enragée) sont celles qui sont désormais disponibles.

CARTES AVEC * (SUITE)

5

SECRET



SMILODON

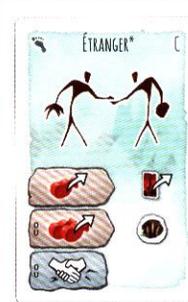
Tout comme les personnages, le Smilodon a des points de vie. À l'aide d'autres cartes disposant du symbole illustré ci-contre, vous pouvez infliger au smilodon le nombre de blessures indiqué. Dès que vous infligez la 5^e blessure, vous tuez le Smilodon et êtes instantanément déclaré vainqueur.

Voir également la carte Secret 21 – Le réveil de la Bête.



Blessure infligée au Smilodon

HURLEMENT DANS LA NUIT



ÉTRANGER

Vous pouvez poser dans la Défausse cachée n'importe quelle carte à dos rouge de votre paquet, sans en subir les effets.

D

L'ÉTAPE SUIVANTE



ÉBOULEMENT

Si vous ne pouvez utiliser que l'action hostile et que vous n'avez aucune carte Montagne dans votre paquet, placez la carte Éboulement au Cimetière, sans en subir les effets.



carte Montagne

F

TEMPÊTE DE NEIGE



SOL GELÉ

Exemple : Comme la Joueuse 1 doit réaliser en premier l'action de la carte Sol Gelé, la joueuse 2 doit poser sa carte Arbres dans la Défausse ouverte.



Joueuse 1



Joueuse 2

G



CHUTE DE NEIGE

Si vous ne possédez aucune carte Neige dans votre paquet, vous devez choisir la deuxième action hostile : subir 2 blessures.

Retournez la prochaine votre paquet et appliquez son effet.

Si vous choisissez la première action, défaussez la carte Chute de Neige et révélez la prochaine carte Neige qui se trouve dans votre paquet. Vous devez alors jouer cette carte selon les règles habituelles.



Carte Neige

Remarque : Un autre joueur peut également vous aider à résoudre la carte Chute de Neige, afin de révéler une carte Neige de son propre paquet. Lorsqu'un autre joueur vous aide à résoudre la carte Chute de Neige, vos deux groupes sont encore associés lorsque vous effectuez les actions de la carte Neige révélée.

FIÈVRE RARE



CONTAGION

Chaque personnage de votre groupe qui possède au moins 1 cœur, subit une autre blessure. Comme pour la carte Fièvre Rare, ces blessures peuvent être annulées. Tous les personnages blessés d'un joueur qui vous aide, subissent également une autre blessure.

Voir page 2 de ce Supplément aux Règles.

H

LA GRANDE RIVIERE



PÊCHEUR

Attachez le Pêcheur à votre groupe. Il fonctionne comme n'importe quel personnage. Cela signifie qu'il doit être nourri et qu'il peut subir des blessures. Il possède 2 compétences (Force et Perception).



NOYADE

Exemple : La Joueuse 2 utilise pour aider la Joueuse 1. Les deux joueuses ont un jeton Radeau, la Joueuse 1 défausse le sien. Elles doivent ensuite décider ensemble qui récupère la récompense.



Joueuse 1



Joueuse 2



J

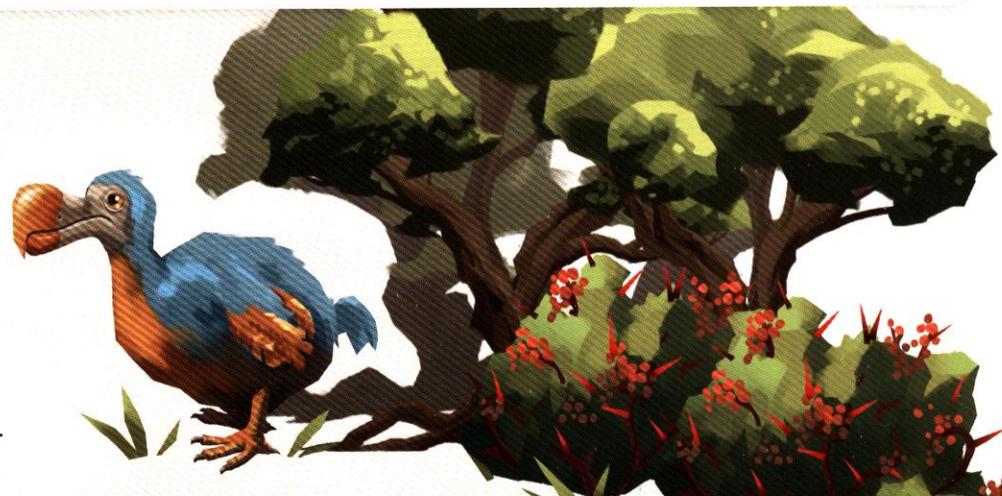
LA BÊTE



FAIM SANS FIN

Détruisez une carte d'un joueur.

Au lieu de subir des blessures, vous pouvez choisir cette option si un autre joueur a révélé une carte avec . Cela oblige cet autre joueur à détruire la carte qu'il vient de révéler. Ce joueur ne peut utiliser aucune autre action.



PALEO

TABLEAU DES EXPLOITS



Ce tableau vous permet de voir en un coup d'œil les niveaux auxquels vous avez déjà joués et les aventures qu'il vous reste à découvrir. Vous serez sans doute fiers des résultats de certaines parties et souhaiterez certainement en garder la trace !

À la fin de votre partie, cochez les cases correspondant aux exploits que vous avez accomplis :



0 jeton Crâne sur le plateau Nuit.



0 jeton Blessure sur les membres de la tribu.



8 La tribu a un total de 8 outils ou plus.



6 Il y a 6 cartes Idée dans le Râtelier.



10 Il y a au moins 10 ressources dans le dépôt.



0 carte Secret sur le plateau Nuit.

DATE	JOUEURS/JOUEUSES	VARIANTE	MODULES				EXPLOITS											
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>					



DATE	JOUEURS/JOUEUSES	VARIANTE	MODULES			EXPLOITS								
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



CRÉDITS
Auteur : Peter Rustemeyer
Graphisme : Franz-Georg Stämmele
Illustration : Dominik Mayer et Ingram Schell
Conception 3D : Andreas Resch
Secrétaire de rédaction : Gregor Abraham
Version Française Edge Entertainment
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de Gamme : Jean-François Jet
Responsable Éditorial : Stéphane Bogard



Hans im Glück tient à remercier chaleureusement tous les playtesteurs pour leurs nombreux retours, critiques et corrections lors de divers événements, soirées jeux et autres rencontres ludiques. Mille Merci !
Remerciements particuliers à Lookout !
Peter Rustemeyer remercie également Shari, Franz, Hanna, Holger, Daïre et le Cercle d'Auteurs de Cologne (KaK).

©2021 (Paleo seconde édition) Hans im Glück Verlags-GmbH. ©2021 Z-Man Games. Z-Man Games et le logo Z-Man sont ® de Z-Man Games. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Danger d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

