

GRÉTINGÉ

L'émergence de l'intelligence

de Johannes Krenner, pour 2 à 5 joueurs âge : 14+ durée : 45 minutes

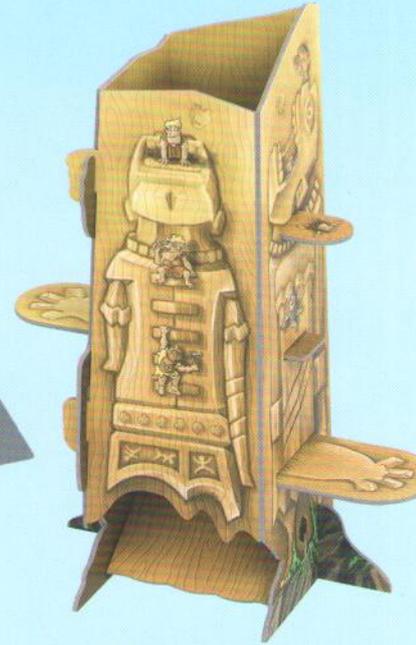
CONTENU



5 plateaux Gaverne (1 par couleur)



4 boîtes Territoire
(forêt, plaines, montagnes,
tente de l'amour)



1 « Passage »
(structure en carton dans laquelle
les hommes des cavernes se perdent)



1 plateau Réserve



1 massue



5 Lances



5 tambours

37 pièces en bois :



7 membres de clan pour chacune
des 5 couleurs



10 cartes
Clan



31 cartes
Invention



9 cartes
Événement



1 torche
Gro-Lympique



1 tigre à dents de sabre (orange)



1 ours (marron)

80 jetons Ressources : baie, bois, pierre, herbe, fourrure (16 de chaque)



+

L'IDÉE (SI TANT EST QUE VOS OUVRIERS EN AIENT...)

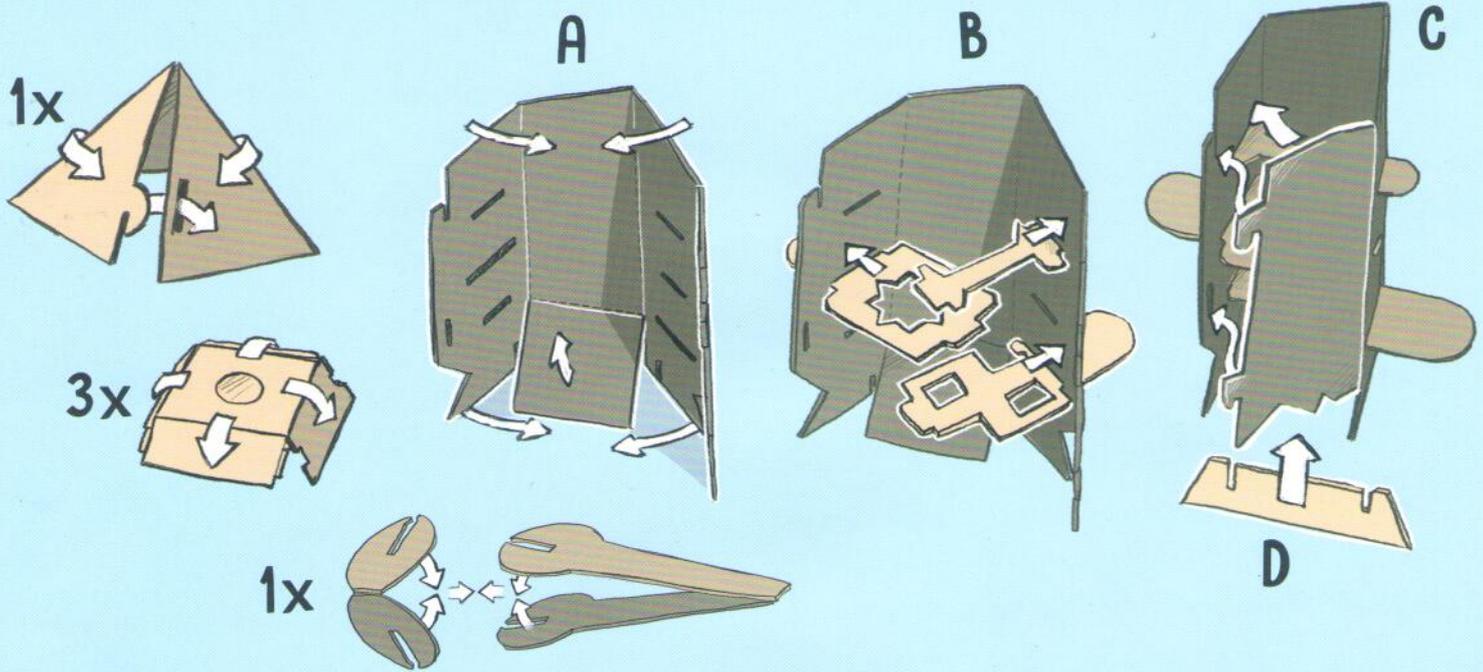
Vous êtes le chef d'un clan que l'on pourrait qualifier de néanderthalien et cherchez à en faire le meilleur de la vallée. Envoyez les membres de votre clan collecter des Ressources provenant des différents Territoires et créez vos «folles» Inventions. Cela vous fera gagner des Étoiles (c'est-à-dire des points de victoire) ! Malheureusement, les membres de votre clan sont si étourdis et paresseux qu'ils n'accomplissent pas toujours les tâches qui leur sont confiées. À moins que ce soit VOUS qui ayez oublié où vous avez envoyé vos compagnons ? Et, bien entendu, c'est un monde dangereux qui vous attend là, dehors !

OBJECTIF

Créer des Inventions, étendre sa caverne, augmenter la taille de son clan - tout ça pour gagner des Étoiles. Le premier joueur à rassembler 10 Étoiles gagne la partie !

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Détachez les éléments en carton et assemblez le «Passage». Les 4 boîtes Territoire et la massue.



PRÉPARATION DE LA VALLÉE



Préparez l'espace commun comme suit :

- Placez Le « Passage » à portée de tous Les joueurs.
Les membres des clans devront traverser Le « Passage » avant de rapporter des Ressources.
- Placez Les 4 boîtes Territoire (forêt, plaines, montagnes et tente de L'amour) au milieu de La table.
C'est ici que vous envoyez Les membres de votre clan collecter des Ressources ou se reproduire.
- Triez Les ressources et constituez un stock près de Leur Territoire respectif :
Les Baies et Le Bois près de La forêt
Les Pierres et Les Herbes près des montagnes
Les Fourrures près des plaines
La tente de L'amour ne produit pas de Ressources : c'est ici que sont conçus Les nouveaux membres du clan!
- Placez La Réserve près de La tente de L'amour.
C'est ici que patientent Les membres des clans avant de naître et qu'ils se rendent après s'être fait manger!
- Placez Le tigre dans La plaine.
C'est ici que vit Le dangereux prédateur! Prenez garde! Il dévore Les membres de votre clan!
- Placez L'ours sur L'emplacement marron de La Réserve.
Il est aussi affamé que Le tigre, mais ne se pointe que plus tard!
- Mélangez Les cartes Invention et formez une pile face cachée. Puis piochez 2 cartes Invention et placez-les face visible près de La pile. Elles constituent Le Mur des Besognes.
Le Mur des Besognes présente toujours 2 Inventions, que n'importe quel clan peut construire pour gagner des Étoiles ou d'utiles bonus.

PRÉPARATION DES CAVERNES

Les cavernes sont Les plateaux propres à chaque joueur.

Chaque joueur commence avec...

- une petite caverne (Le côté de La caverne montrant 4 paniers à Ressources).
- 4 membres de son clan (pièces en bois) de La même couleur. Placez Les membres de votre clan sur votre caverne.
Placez Les 3 membres de votre clan restants sur Leur emplacement de La Réserve.

- 1 tambour et 1 lance. Tous deux ont une face « cassée » et une face « intacte ». Chaque joueur décide maintenant s'il veut commencer La partie avec :

a) Le tambour intact et La Lance cassée

ou

b) La Lance intacte et Le tambour cassé

*Vous aurez besoin du tambour pour rappeler Les membres de votre clan qui manquent à L'appel !
Vous aurez besoin de La Lance pour repousser Les prédateurs comme Le tigre ou L'ours !*

- 2 cartes Clan. Gardez celle de votre choix dans votre main et remettez L'autre dans La boîte. Pour votre première partie, nous vous conseillons de ne piocher qu'une seule carte et de La mettre dans votre main.
La carte Clan constitue votre première carte Invention et vous seul pourrez La créer.



intacte

cassée



Le joueur avec La plus longue tignasse commence La partie.

COMMENT JOUER

La partie se joue en plusieurs tours consécutifs. Lorsque c'est à votre tour de jouer, choisissez L'une des actions suivantes :

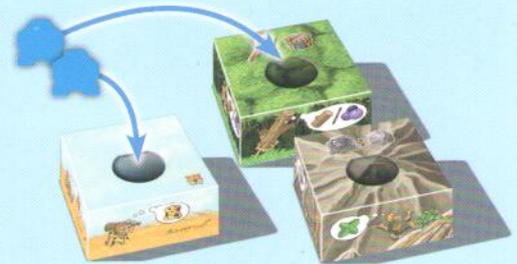
- A) Envoyer des membres de votre clan.
- B) Rappeler des membres de votre clan...
... réclamer votre récompense
... collecter des Ressources
- C) Dépenser des Ressources.

A) Envoyer des membres de votre clan.

Cette option vous permet d'envoyer des membres de votre clan dans différents Territoires dans l'espoir qu'ils vous rapportent certaines Ressources.

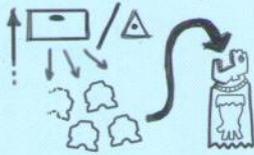


Insérez un ou deux membres de votre clan disponibles (actuellement dans votre caverne) dans n'importe quelle boîte Territoire (forêt, montagnes, plaines ou tente de l'amour). Vous pouvez les envoyer dans des Territoires différents !



B) Rappeler des membres de votre clan...

Cette option vous permet de collecter des Ressources. C'est vous qui choisissez le Territoire duquel les membres de votre clan doivent rapporter des Ressources, mais vous ne pouvez être sûr de rien... Gardez à l'esprit qu'au Grétincé, vos compagnons ne sont pas très futes-futes...



Soulevez l'une des boîtes Territoire. Gardez la boîte en face de vous ! Cela permet de se rappeler qui est le joueur actif et quel type de Ressources chacun va acquérir.

...et réclamer votre récompense

Lorsque vous rappelez des membres de votre clan, vous recevez une récompense spécifique. Celle-ci dépend de la boîte Territoire que vous avez soulevée :

- **La forêt** : alors que vous êtes en train de rappeler les membres de votre tribu partis dans la forêt, vous découvrez un bâton à la forme parfaite : retournez votre lance ou votre tambour sur sa face « intacte ».
- **Les montagnes** : motivez vos hommes préhistoriques avec du lourd : vous pouvez collecter 1 Pierre pour chacun de vos membres qui tombera du « Passage ».
- **Les plaines** : l'herbe ondule sous le vent... pas de récompense, désolé ! Les plaines sont étrangement calmes.
- **La tente de l'amour** : vous enseignez au clan les formes les plus évoluées de l'art amoureux : ajoutez 1 membre supplémentaire de votre clan (depuis votre caverne) avant de tous les lâcher dans le « Passage ».

Hop, tous dedans !

Lâchez tous les ouvriers (et les prédateurs) de ce Territoire dans le « Passage ».

- Lorsque vous laissez tomber des pièces dans l'ouverture du « Passage », toutes ne ressortent pas !
Des membres de votre clan peuvent s'être perdus en chemin ou s'en être éloignés en chassant les papillons...
- Attendez quelques secondes parce que les joueurs ont maintenant la possibilité d'utiliser leur tambour :



Le tambour

Si vous possédez un tambour intact, vous pouvez l'utiliser pour que davantage de membres de votre clan sortent du « Passage ». Vous pouvez même le faire alors que ce n'est pas votre tour (indiquez-le poliment aux autres joueurs avant de l'utiliser).

- retournez votre tambour sur sa face « cassée ».
- prenez la massue et frappez les languettes du « Passage » jusqu'à trois fois. (Attention ! Le tigre pourrait aussi tomber s'il s'y trouve toujours !)



• Un prédateur tombe du « Passage » !

Lorsqu'un prédateur (tigre ou ours) tombe du « Passage », il dévore un membre de chacun des clans dont au moins un membre est sorti du « Passage », quel qu'en soit le nombre.

Placez les membres dévorés sur la Réserve dans leur zone dédiée.

Si les deux prédateurs tombent en même temps, chacun d'eux dévore un membre de chaque clan dont au moins un membre est sorti du « Passage ».

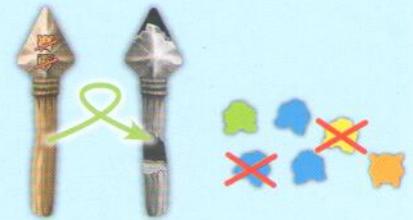
La lance

Il y a un moment dans la vie d'un chef de clan où il faut se lever pour son peuple ! Et ce moment, c'est maintenant !

Si vous possédez une lance intacte, vous pouvez l'utiliser pour repousser le prédateur :

- retournez votre lance sur sa face « cassée »
- les membres de VOTRE clan sont maintenant en sécurité et ne seront pas dévorés !
- si les deux prédateurs tombent en même temps du « Passage », vous parvenez à repousser les deux avec votre lance.

Après cela, renvoyez le tigre dans les plaines et l'ours dans la Réserve.



Attention : Le paysage du Crétincé est très instable. Si quelque chose venait à tomber du « Passage » alors que l'on ne vous demande pas de « lâcher » quoi que ce soit à l'intérieur, mettez de côté les éléments qui viennent de tomber : vous les rajouterez en même temps que les autres pièces lorsque l'on vous demandera d'en lâcher dans le « Passage ».

Le Crétincé est un âge primitif, mais aussi mystérieux. Pour cette raison, vous ne devez jamais regarder à l'intérieur du « Passage » !

...collecter des Ressources

Tous les membres, de TOUS les clans, qui sont tombés du « Passage » reviennent du territoire qui vient juste d'être vidé. Ils vous rapportent des ressources de ce territoire seulement – et ce même si, à l'origine, vous les aviez envoyés ailleurs.

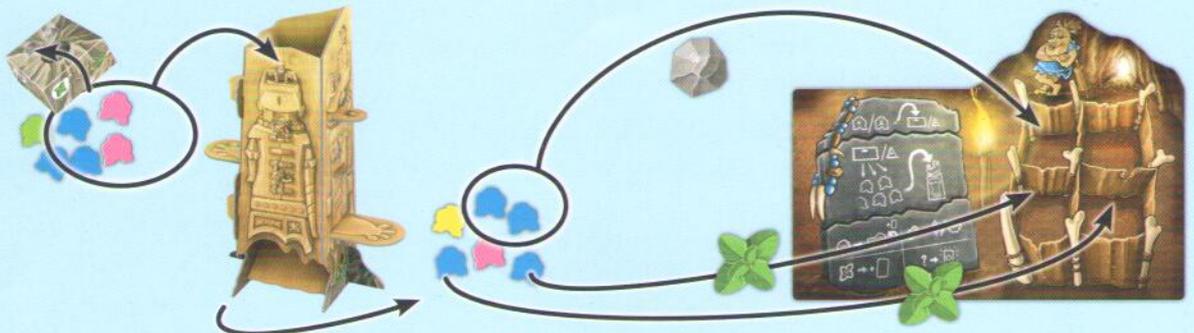
La forêt : chacun de vos membres qui reviennent vous rapporte 1 Bois ou 1 Baie.

Les montagnes : chacun de vos membres qui reviennent vous rapporte 1 Herbe ou 2 de vos membres qui reviennent rapportent 1 Pierre (Les pierres sont lourdes !)

Les plaines : chacun de vos membres qui reviennent vous rapporte 1 Fourrure.

Placez chacune des ressources collectées dans un panier libre. Vous commencez avec 4 paniers. Des paniers supplémentaires peuvent être obtenus en construisant une plus grande caverne ou certaines inventions.

Vous pouvez toujours défausser des ressources de vos paniers pour faire de la place pour de nouveaux trucs. Vous pouvez aussi faire le choix de ne pas prendre une partie des nouvelles ressources. Vous ne pouvez pas avoir plus de ressources que de paniers disponibles.



La tente de l'amour : Lorsque Les membres de votre clan reviennent de La tente de l'amour, ils ne rapportent pas de Ressources, ils se sont accouplés.

« Maman, d'où c'est qu'ils viennent Les nouveaux membres du clan ? »

Ils se multiplient en fonction du nombre de membres qui tombent du « Passage » :

S'accoupler avec un membre de son propre clan :

Pour chaque couple de membres appartenant à votre clan, vous devez prendre un nouveau membre de votre clan de La Réserve. Les 3 membres du clan retournent dans votre caverne.



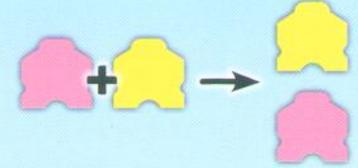
S'accoupler avec un membre d'un autre clan :

S'il reste des membres seuls appartenant à des clans différents, et que Les chefs des deux clans sont d'accord pour un partenariat interculturel, ils s'accouplent ensemble.

Chaque joueur impliqué prend 1 nouveau membre de son clan de La Réserve !

(c'est ce que l'on appelle La garde partagée)

Les deux joueurs renvoient Leurs deux membres dans Leur caverne.



Plus personne avec qui s'accoupler ?

S'il reste des membres de clan sans partenaire (ou qu'il ne reste plus de membres de votre clan disponibles dans La Réserve), ceux-ci cherchent Le réconfort dans Le travail : placez-les immédiatement dans L'un des Territoires (ça peut encore être La tente de l'amour !).

Note : si deux membres du même clan tombent, ils **DOIVENT** s'accoupler ensemble. Vous ne pouvez pas choisir de Les accoupler avec des membres d'autres clans ou Les renvoyer travailler.

La Réserve

C'est ici que Les futurs membres de votre clan demeurent. C'est aussi ici que se rendent Les membres perdus de votre clan en attendant de renaître.

La Réserve propose un nombre Limité de places. Si La Réserve est pleine et que vous perdez un 5^e membre (à cause d'un prédateur ou d'une Invention), placez temporairement ce membre sur Le plateau : mais il retournera dans votre caverne à La fin du tour.

La Réserve peut également vous octroyer des Étoiles bonus !

Un grand clan est un clan heureux !

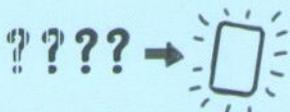
Lorsqu'il n'y a plus de membre de votre clan dans La Réserve, vous gagnez 1 Étoile. Dès que vous devez en remettre un, cette Étoile est perdue – jusqu'à ce que vous parveniez à réunir de nouveau tous Les membres de votre clan.



G) Dépenser des Ressources

Vous pouvez dépenser des Ressources pour accomplir diverses tâches. Les Ressources que vous dépensez retournent alors dans Le stock commun.

A) Créer une Invention



Vous pouvez construire des objets en utilisant Les cartes Invention de votre main ou du Mur des Besognes.

Dépensez Les Ressources indiquées dans Le coin supérieur gauche de La carte Invention.

Placez La carte face visible près de votre caverne et annoncez fièrement ce que vous êtes parvenu à créer. Le texte de La carte, Les bonus et Les Étoiles prennent effet immédiatement.

Après avoir créé quelque chose, une nouvelle connaissance est obtenue :

Avez-vous créé quelque chose à partir de votre main ?

Ajoutez une nouvelle carte Invention à votre main.

Vous pouvez soit piocher une carte ou prendre une carte du Mur des Besognes (dans ce cas, complétez Le Mur immédiatement).

Avez-vous créé quelque chose à partir du Mur des Besognes ?

Piochez 1 carte Invention et placez-la sur Le Mur des Besognes.

Attention ! À chaque fois que vous piochez des cartes, des Événements peuvent se déclencher (-> voir Événements ci-après) !



B) Agrandir votre caverne



Dépensez une Pierre pour construire une grande caverne.

Retournez votre petite caverne. Votre grande caverne possède deux paniers à Ressources supplémentaires.

Après avoir agrandi votre caverne, vous obtenez de la place pour de nouvelles connaissances :

Ajoutez 1 nouvelle carte Invention à votre main. Vous pouvez soit piocher une carte ou prendre une carte du Mur des Besoins (dans ce cas, complétez Le Mur immédiatement).

Les Événements piochés se déclenchent normalement.



C) Construire des outils



Dépensez 1 Bois pour construire un outil :

Retournez votre Lance ou votre tambour de sa face « cassée » à sa face « Intacte ».

D) Utilisez des herbes



Dépensez 1 Herbe pour, de manière inexpliquée, devenir créatif !

Ajoutez 1 nouvelle carte Invention à votre main. Vous pouvez soit piocher une carte ou prendre une carte du Mur des Besoins (dans ce cas, complétez Le Mur immédiatement).

Les Événements piochés se déclenchent normalement.

Au cours d'un même tour, vous pouvez dépenser autant de Ressources que vous Le souhaitez, tant que vous en possédez !



Exemple 1 : vous agrandissez votre caverne (B). Cela vous permet de piocher une carte. Vous piochez PIERRE QUI ROULE. Vous pouvez La conserver dans votre main ou La créer immédiatement s'il vous reste au moins une Pierre. Vous dépensez une Ressource Bois pour remettre Le tambour sur sa face « intacte ».

Exemple 2 : Vous fabriquez une GROTTA FERME (A) et décidez de prendre 1 Herbe comme effet. Vous piochez une nouvelle carte Invention. Comme cette carte n'est pas utile, vous décidez de dépenser 1 Herbe pour piocher/prendre une carte Invention supplémentaire.

ÉVÈNEMENTS



Cet âge peut devenir assez « sale », et vous allez devoir faire face à quelques Événements au moment de piocher des cartes. À chaque fois que vous piochez une carte Événement, Le tour normal s'interrompt et vous devez immédiatement suivre Les instructions indiquées sur La carte.

Après quoi, vous piochez une nouvelle carte et Le jeu se poursuit normalement (sauf s'il s'agit d'une nouvelle carte Événement !).

Tout Événement qui nécessite de lâcher des pièces dans Le « Passage » autorise L'utilisation du tambour comme il est indiqué à La page 5. Si un ou deux prédateur viennent à tomber, La Lance peut elle aussi être utilisée.

Note sur L'ordre du tour :

Si L'ordre des joueurs devient important (Événements, si vous devez utiliser Le tambour, décider quelles Ressources ramasser, etc). Laissez Le joueur actif décider en premier, suivi par tous Les autres joueurs dans Le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PARTIE

Dès que vous obtenez 10 Étoiles (points de victoire), vous gagnez et la partie prend immédiatement fin. Vous avez uni Les clans ! Tous Les autres chefs sont autorisés à féliciter Leur nouvelle cheffe ou Leur nouveau chef !

Détail des cartes Invention :

Si vous créez une Invention dont La carte indique Le symbole (⊙), vous gagnez un effet permanent. Tous Les autres effets n'ont Lieu qu'une seule fois, au moment même où vous créez L'Invention. Si vous ne pouvez pas utiliser Le bonus à utilisation unique sur-Le-champ, c'est pas de chance. Vous ne pouvez pas Le garder pour une utilisation ultérieure.

Exemple d'un effet permanent :

Une fois que vous avez créé MOI DONNER, MOI PRENDRE, vous pouvez toujours utiliser 2 Ressources de votre caverne pour obtenir une autre Ressource à chaque fois que vous créez, agrandissez votre caverne, utilisez de L'Herbe ou même Lors du CARNIVORAL.

Exemple d'un bonus à utilisation unique :

Lorsque vous construisez La GROTTA ATELIER, vous retournez immédiatement votre tambour sur sa face intacte. Si votre tambour est déjà sur sa face intacte, vous avez mal programmé La création de cette Invention et n'obtenez pas Le bonus.

Détail des cartes Clan :

ELles fonctionnent exactement de La même façon que Les cartes Invention.

Exemple d'un effet permanent :

Après avoir construit VILAINA DORF, vous prenez ou piochez immédiatement une carte Invention supplémentaire (cela signifie que, cette fois-ci, vous piochez un total de 2 cartes Invention).

ET, à partir de maintenant, vous possédez un panier supplémentaire pour vos Ressources.

Exemple d'un bonus à utilisation unique :

KAPITAINE KAVERNE : vous pouvez « envoyer » jusqu'à 3 membres de votre clan disponibles et Les répartir comme bon vous semble. Si vous avez moins de trois membres disponibles, vous pouvez tous Les « envoyer ».

Une carte Événement est déclenchée dès qu'un joueur La pioche.

Ce joueur continue son tour en piochant une autre carte APRÈS que L'Événement ait été résolu.

Clarification de certaines cartes Événement :

ROOOAR : après que L'ours est tombé du « Passage » et a (peut-être) croqué quelques membres de clan, renvoyez-Le dans La Réserve.

LA FÊTE À LUCY / MIXEUR PRÉHISTORIQUE : si vous n'avez pas de membre disponible, vous n'y participez pas.

PETIT PETIT : si vous n'avez pas de Ressources ou de membre de votre clan disponibles et si votre Lance est déjà cassée, vous ne perdez rien.

JEUX CRO-LYMPIQUES : Le vainqueur prend Le jeton Torche.



WIZKIDS
www.wizkids.com

©2019 WizKids / NECA LLC. WizKids et Les marques et Logos associés sont des marques déposées de WizKids. Tous droits réservés.

ATALIA
CREDITS

Conception : Johannes Krenner
Illustrations : Klemens Franz
Graphismes : atelier198
Traduction : ATALIA JEUX

GRÉTINCÉ est La Localisation française du jeu AGE OF DIRT de WIZKIDS. Localisation et distribution par ATALIA JEUX, 40 avenue Charles de Gaulle, 92350 LE PLESSIS-ROBINSON FRANCE. www.atalia-jeux.com

Merci à Ronald Hofstätter & Philipp Hugelmann d'avoir été source d'inspiration avec Leur tour à dés. Merci à tous Les testeurs, particulièrement ceux de White Castle, Game-for-Life et de La convention Don't-Panic. Klemens remercie Victor Berghold.