

## ERE GLACIAIRE

Entrez dans la peau de bête d'un homme de l'ère glaciaire, mais ne craignez pas les mammouths, car ce sont eux qui vous rapporteront des points de victoire.

### PRÉSENTATION DU JEU

Une partie se déroule en quatre manches. Durant chaque manche, les joueurs placent et déplacent chasseurs et mammouths, cherchant à occuper les zones les plus intéressantes, et à en éloigner leurs adversaires.

Toutes ces actions coûtent des « pierres », la monnaie préhistorique de ce jeu. Pour se procurer de nouvelles pierres, il faut obtenir la reconnaissance de ses adversaires en jouant des cartes qui leur sont favorables.

A la fin de chaque manche, on procède à un décompte des points de victoire. Les chasseurs qui se trouvent dans la même région qu'un mammouth rapportent de nombreux points de victoire. Mais comme tous les joueurs cherchent à se rapprocher des mammouths, les conflits sont fréquents - et c'est là qu'une bonne massue peut être utile !

Le vainqueur est le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie.

### MATERIEL DE JEU

1 plateau de jeu	(avec 12 régions numérotées)
65 chasseurs	(13 par couleur)
55 cartes	(33 cartes claires, 22 cartes sombres)
6 pions « Mammouths »	(qui représentent en fait des troupeaux de mammouths)
12 tuiles « Glacier »	(qui correspondent aux 12 régions du plateau de jeu)
50 « pierres »	(la monnaie de ce jeu)
14 jetons « Feu »	(4 de valeur « 0 », 5 de valeur « 1 » et 5 de valeur « 2 »)
6 massues	
1 séparateur	(avec une moitié claire et une moitié sombre)

### MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Selon le nombre de joueurs, on recouvre certaines régions par un « Glacier » :

- 1) à 3 joueurs : on recouvre les régions 1 à 4
- 2) à 4 joueurs : on recouvre les régions 1 et 4
- 3) à 5 joueurs : aucune région n'est recouverte

Les glaciers restants sont triés par numéro et empilés à côté du plateau de jeu.

Attention : Les joueurs ne peuvent pas placer de mammouths ou de chasseurs sur les régions recouvertes par un glacier.

Les mammouths sont placés dans différentes régions, selon le nombre de joueurs :

- 4) à 3 joueurs : 1 mammouth dans les régions 5 à 8.
- 5) à 4 joueurs : 1 mammouth dans les régions 2, 3, 6 et 7. Un autre mammouth est placé à côté du plateau de jeu. Le sixième et dernier mammouth ne servira pas pendant la partie et retourne dans la boîte.
- 6) à 5 joueurs : 1 mammouth dans les régions 1 à 4. Les deux mammouths restants sont placés à côté du plateau de jeu.

Les cartes claires et sombres sont mélangées séparément, et placées en deux piles de pioche, faces cachées, à côté du plateau de jeu, de part et d'autre du séparateur.

Chaque joueur reçoit :

- 1) 4 pierres qu'il place devant lui.
- 2) 13 chasseurs de sa couleur qu'il place devant lui. Un chasseur - qui servira au décompte des points du joueur - est placé sur la case fléchée de l'échelle des scores qui court tout autour du plateau de jeu.

Attention : tous les éléments que possède un joueur (chasseurs, pierres, massues) doivent être visibles par tous les autres joueurs.

Les pierres restantes sont placées à proximité de la pioche « sombre » et forment la « réserve sombre ». Cette réserve est différente selon le nombre de joueurs :

- 7) à 3 joueurs : 20 pierres
- 8) à 4 joueurs : 25 pierres
- 9) à 5 joueurs : 30 pierres

A moins de 5 joueurs, les pierres surnuméraires sont remises dans la boîte, et ne serviront pas pendant la partie.

Les jetons « Feu » sont mélangés, faces cachées. Ils sont ensuite placés, toujours faces cachées, dans chacune des régions du plateau de jeu non recouverte par un glacier, à raison d'un jeton par région. Les jetons restants sont disposés faces cachées à côté du plateau de jeu.

Les 6 massues sont placées à côté du plateau de jeu.

Le joueur le plus poilu commence. Pour la phase de placement initial, chaque joueur place l'un de ses chasseurs dans la région de son choix (sauf dans une région recouverte par un glacier, bien évidemment !). Lorsqu'au bout de six tours, chaque joueur a placé 6 de ses chasseurs sur le plateau de jeu, la phase de placement initial est terminée. Chaque joueur reçoit alors 2 cartes claires et 3 cartes sombres. Ces cartes constituent sa main et ne doivent pas être vues des autres joueurs.

## **DEROULEMENT DE LA PARTIE**

Une partie se déroule en 4 manches, chaque manche se composant de 4 phases :

- 1) migration
- 2) conflits
- 3) décompte
- 4) glacier.

### **1) Migration**

Le premier joueur commence. Ensuite, on joue dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque joueur exécute à son tour et dans l'ordre les 3 actions suivantes :

- 1.1 : jouer l'une des cartes de sa main (obligatoire)
- 1.2 : défausser une carte de sa main (facultatif)
- 1.3 : piocher pour compléter sa main à 5 cartes

#### **- Jouer une carte (obligatoire)**

Le joueur actif doit jouer l'une de ses cartes. Il se défausse de l'une des cartes de sa main et la place à côté de la pioche de la même couleur (au cours de la partie vont donc apparaître deux défausses différentes, une claire et une sombre). L'action décrite par la carte est ensuite exécutée. Il y a deux types de cartes dans le jeu :

- si un joueur joue une carte « claire », il doit placer en paiement à côté de la pioche « claire » (« réserve claire ») autant de pierres qu'indiqué sur la carte. Il exécute ensuite l'action décrite.

Un joueur ne peut jouer une carte claire que s'il peut payer intégralement la somme due. Sinon, il doit jouer une carte « sombre ».

- si un joueur joue une carte « sombre », il prend autant de pierres de la réserve sombre qu'indiqué sur la carte. Il place alors ces pierres dans sa réserve personnelle. Ensuite, il fait exécuter l'action décrite par le joueur de son choix, ou bien par tous les joueurs.

Attention : si un joueur a 8 pierres ou plus dans sa réserve, il doit obligatoirement jouer une carte « claire » (exception : carte « Culte », voir *infra*).

- **Défausser une carte (facultatif)**

Après avoir joué sa première carte, un joueur peut défausser une autre carte de sa main (sans en exécuter l'action) pour s'en débarrasser. Une carte ainsi défaussée est replacée, face cachée et à l'abri des regards, sous la pioche de la même couleur.

- **Piocher de nouvelles cartes**

Ensuite, le joueur pioche une ou deux cartes, pour avoir de nouveau 5 cartes en main.

Attention : les cartes piochées ne doivent pas obligatoirement être de la même couleur que les cartes jouées pendant le tour. Seule restriction, il est interdit d'avoir 5 cartes de la même couleur dans sa main.

Lorsqu'une pioche est épuisée, les cartes défaussées de la même couleur sont soigneusement mélangées pour constituer la nouvelle pioche. Attention : la dernière carte défaussée est toujours laissée face visible dans la défausse (à cause des cartes « Culte »).

Dès qu'un joueur prend la dernière pierre de la « réserve sombre » (s'il en manque, le joueur prend les pierres manquantes dans la « réserve claire ») et que l'action décrite par cette carte a été exécutée, la phase de migration est terminée. On passe alors à la phase de conflits.

## 2) Conflits

Les jetons « feu » sont d'abord tous retournés faces visibles. On vérifie ensuite, région par région et dans l'ordre des numéros, si la région n'abrite pas un trop grand nombre de chasseurs. Trois facteurs différents déterminent le nombre de chasseurs pouvant occuper en même temps une région :

- : *la capacité de base des régions*

Chaque région peut accueillir 3 chasseurs.

- : *les mammoths*

Chaque mammoth présent dans une région augmente sa capacité d'accueil de 1.

- : *le feu*

Chaque jeton « Feu » présent dans une région augmente la capacité d'accueil de celle-ci de « 0 », « 1 » ou « 2 » chasseurs, selon le chiffre inscrit sur le jeton retourné.

Exemple : *une région avec*

4- *aucun mammoth et pas de feu peut accueillir un maximum de 3 chasseurs.*

5- *1 mammoth et deux points de feu peut accueillir un maximum de 6 chasseurs.*

6- *3 mammoths, un jeton « feu » de valeur « 0 » et un second jeton « Feu » de valeur « 2 » peut accueillir un maximum de 8 chasseurs.*

Si une région compte plus de chasseurs que la limite autorisée, certains des chasseurs qui s'y trouvent doit quitter la région. Le joueur qui compte le moins de chasseurs dans la région en retire un et le remet dans sa réserve. Le second joueur possédant le moins de chasseurs dans la région en retire également un, et ainsi de suite, toujours dans le même ordre, jusqu'à ce que le nombre de chasseurs présents corresponde à la limite autorisée – il se peut fort bien que plusieurs tours soient nécessaires.

Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de chasseurs dans une région donnée, ils retirent simultanément un chasseur chacun.

Attention : lors des conflits, il faut également prendre en compte la fonction particulière des massues (plus de précisions *infra*).

Exemple 1 : *Une région ne pouvant accueillir que 5 chasseurs en compte 9 : 2 rouges, 3 bleus et 4 verts. Le joueur « rouge » doit tout d'abord retirer l'un de ses chasseurs, suivi du joueur bleu et du*

*joueur vert. Comme il y a encore un chasseur de trop, le joueur rouge doit retirer son second chasseur. On est alors à la limite de 5 chasseurs, et le conflit est donc terminé*

*Exemple 2 : Une région ne pouvant accueillir que 7 chasseurs en compte 13 : 2 rouges, 2 bleus, 2 noirs, 3 verts et 4 jaunes. D'abord, les joueurs rouge, bleu et noir doivent retirer en même temps un chasseur chacun, suivi du joueur vert et du joueur jaune. Comme il y a encore trop de chasseurs dans la région, les joueurs rouge, bleu et noir retirent à nouveau et en même temps leur deuxième chasseur. On passe alors sous la limite de 7 chasseurs, et le conflit est terminé.*

Dans les régions qui ne sont pas surpeuplées (le nombre de chasseur étant égal ou inférieur à la capacité de la région), il n'y a pas de conflit. Les chasseurs restent tous en place.

*Important : à la fin d'une phase de conflits, tous les jetons « feu » et toutes les massues présentes sur le plateau de jeu (mais pas celles des réserves des joueurs) sont retirés et remis dans la réserve commune. Ceci concerne toutes les régions, qu'il y ait eu conflit ou non.*

Lorsque tous les conflits ont été résolus, on passe à la phase de décompte.

### 3) **Décompte**

Les joueurs reçoivent maintenant des points de victoire pour chaque chasseur encore présent sur le plateau de jeu. On procède région par région, dans l'ordre des numéros..

Chaque chasseur présent dans une région :

- sans mammouth rapporte 1 point de victoire
- avec 1 mammouth rapporte 2 points de victoire
- avec deux mammouths ou plus rapporte 3 points de victoire

Les points de victoire sont notés sur l'échelle des scores.

*Exemple (illustration) :*

- 4- *Dans la région 1, le joueur jaune obtient 9 points de victoire, les joueurs bleu et rouge obtiennent chacun 3 points.*
- 5- *Dans la région 5, le joueur bleu obtient 6 points de victoire et le joueur vert 4 points.*
- 6- *Dans la région 9, le joueur rouge obtient 2 points de victoire.*

Lorsque toutes les régions ont été décomptées, on passe à la quatrième et dernière phase de la manche en cours.

### 4) **Glaciers**

Le joueur qui possède le moins de points sur l'échelle des scores peut, s'il le souhaite, choisir une région et la recouvrir d'une tuile « Glacier ». La région choisie doit cependant être adjacente à une autre région déjà recouverte par un glacier, ou bien être située au bord du plateau de jeu.

*Exemple : dans une partie à 3 joueurs, le premier glacier doit être placé sur une région portant un numéro compris entre 5 et 8, dans une partie à 4 sur la région, 2, 3 ou de 5 à 8, dans une partie à 5 joueurs, sur une région dont le numéro est compris entre 1 et 4.*

Tous les chasseurs qui se trouvent dans la région envahie par les glaces retournent dans la réserve de leurs propriétaires et tous les mammouths de cette région sont remis dans la réserve commune à côté du plateau de jeu.

*Important : si plusieurs joueurs se retrouvent en dernière position sur l'échelle des scores, c'est le joueur qui possède le moins de chasseurs sur le plateau de jeu qui place le glacier. En cas d'égalité de chasseurs, c'est le joueur qui possède le moins de pierres. En cas d'égalité de pierres, un joueur est tiré au sort.*

Pour mémoire : une région recouverte par un glacier compte toujours comme une région, mais elle ne peut plus accueillir ni mammoths ni chasseurs. Elle peut cependant être traversée par chasseurs et mammoths.

## LES MANCHES SUIVANTES

Au début de chaque nouvelle manche, on procède à la mise en place suivante :

- ( toutes les pierres de la manche précédente qui se trouvent encore dans la « réserve claire » sont transférées dans la réserve « sombre ».  
Attention : s'il y avait moins de 10 pierres dans la réserve claire, tous les joueurs qui possèdent des pierres prélèvent tous le même nombre de pierres dans leur réserve personnelle et les mettent dans la réserve sombre afin que celle-ci contienne au moins 10 pierres..  
Exemple : La nouvelle « réserve sombre » ne compte que 6 pierres. Les 3 joueurs doivent donc donner 2 pierres chacun. Mais l'un des joueurs ne possède plus qu'une seule pierre, il place celle-ci dans la « réserve sombre » et les deux autres joueurs y placent 2 pierres chacun. Ainsi, la nouvelle réserve sombre compte 11 pierres...
- ( les 14 jetons « Feu » sont mélangés faces cachées. Chaque région non recouverte par un glacier reçoit alors un jeton « Feu » face cachée. Les jetons restants sont remis faces cachées à côté du plateau de jeu.

Le joueur assis à gauche du joueur qui a terminé la précédente phase de migration débute la nouvelle manche en jouant une carte. La manche se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre avec les phases décrites précédemment.

Attention : la quatrième et dernière manche est soumise à deux règles très importantes :

1. l'action de la dernière carte sombre, celle qui termine la phase de migration, est tout simplement ignorée. Le joueur qui l'a jouée ne reçoit pas non plus les pierres indiquées sur la carte. Il les transfère simplement de la réserve sombre vers la réserve claire.
2. On ne pose pas de glacier à la fin de la dernière manche.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue de la quatrième manche. Le joueur qui a le plus de points de victoire est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquo qui a le plus de chasseurs présents sur le plateau de jeu à la fin de la dernière manche qui gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui possède le plus de pierres.

Pour une partie plus courte, on peut jouer une manche de moins.

## LES CARTES

En plus des règles décrites ci-dessus, les cartes sont régies par les règles additionnelles suivantes :

- ( Le joueur désigné pour effectuer l'action d'une carte sombre peut renoncer à tout ou partie de cette action..
- ( Lorsqu'il est question de « placer » [platzieren] un chasseur ou un mammoth sur le plateau, celui-ci est pris dans la réserve et placé sur le plateau de jeu. Lorsqu'il est question de « déplacer » [versetzen] un chasseur ou un mammoth, cela ne concerne qu'un chasseur ou un mammoth déjà présent sur le plateau de jeu. En revanche, un joueur qui doit « placer » un chasseur alors qu'il n'en a plus en réserve, est autorisé à « déplacer » l'un de ses chasseurs sur le plateau de jeu. Il en va de même pour les mammoths.  
Exemple : un joueur joue une carte qui l'autorise à placer trois chasseurs sur une steppe. Il n'a plus qu'un seul chasseur en réserve. Il place donc son dernier chasseur sur une zone de steppe du plateau de jeu et déplace ensuite deux autres chasseurs déjà présents sur le plateau vers une steppe.
- ( Sont appelées « régions voisines » [Nachbargebiete] des régions ayant une frontière commune. Par exemple, les régions 1 et 6, ou bien 7 et 12 sont voisines ; les régions 2 et 7, ou bien 6 et 11

ne sont pas voisines.

Deux régions séparées par un glacier ne sont pas considérées comme voisines.

CARTES CLAIRES	
[- 3] Platziere 3 Jäger auf der Eiswiese – oder 2 Jäger in beliebigen Gebieten.	Placez jusqu'à 3 chasseurs au total sur une ou plusieurs prairies gelées (cf. couleur sur la carte) – ou bien jusqu'à 2 chasseurs dans les régions de votre choix.
[- 3] Platziere 3 Jäger im Gebirge – oder 2 Jäger in beliebigen Gebieten.	Placez jusqu'à 3 chasseurs au total sur une ou plusieurs montagnes (cf. couleur sur la carte) – ou bien jusqu'à 2 chasseurs dans les régions de votre choix.
[- 3] Platziere 3 Jäger in der Steinwüste – oder 2 Jäger in beliebigen Gebieten.	Placez jusqu'à 3 chasseurs au total sur une ou plusieurs régions rocailleuses (cf. couleur sur la carte) – ou bien jusqu'à 2 chasseurs dans les régions de votre choix.
[- 3] Platziere 3 Jäger in der Steppe – oder 2 Jäger in beliebigen Gebieten.	Placez jusqu'à 3 chasseurs au total sur une ou plusieurs steppes (cf. couleur sur la carte) – ou bien jusqu'à 2 chasseurs dans les régions de votre choix.
[- 3] Platziere 3 Jäger im Wald – oder 2 Jäger in beliebigen Gebieten.	Placez jusqu'à 3 chasseurs au total sur une ou plusieurs forêts (cf. couleur sur la carte) – ou bien jusqu'à 2 chasseurs dans les régions de votre choix.
[- 3] Platziere 3 Jäger auf der Weide – oder 2 Jäger in beliebigen Gebieten.	Placez jusqu'à 3 chasseurs au total sur une ou plusieurs forêts (cf. couleur sur la carte) – ou bien jusqu'à 2 chasseurs dans les régions de votre choix.
[- 3] Versetze 3 beliebige Jäger (max. 2 pro Spieler) in Nachbargebiete.	Déplacez jusqu'à 3 chasseurs de votre choix (les vôtres, ou ceux de vos adversaires, mais pas plus de 2 d'un même joueur) dans des régions voisines. <i>Les chasseurs déplacés peuvent appartenir à plusieurs joueurs différents et se déplacer également dans des régions différentes.</i>
[- 2] Nimm dir eine Keule oder platziere ein Mammut.	Prenez une massue (dans la limite du stock disponible) ou bien placez un mammoth. <i>Un joueur qui choisit la massue peut la placer immédiatement sous le chasseur de son choix. Il peut également la mettre dans sa réserve et l'utiliser plus tard, la mettant sous un chasseur qu'il place ou déplace. Une massue une fois placée ne peut pas être transférée à un autre chasseur. Une massue empêche un chasseur d'être retiré du plateau de jeu lors d'un conflit. Un chasseur muni d'une massue ne peut en outre pas être déplacé par un joueur adverse, seul son propriétaire peut le déplacer. Une fois placée, une massue reste en place jusqu'à la fin de la manche. Si le joueur choisit de placer un mammoth et qu'il n'y en a plus dans la réserve, il peut à la place déplacer un mammoth du plateau de jeu.</i>
[- 1] Vertausche 2 benachbarte Jäger miteinander.	Intervertissez les places de 2 chasseurs au choix situés dans deux régions voisines.
[- 1] Lege ein Feuerplättchen um.	Déplacez un jeton « Feu » de votre choix d'une région à une autre. <i>Lors du déplacement, le joueur n'est pas autorisé à regarder le chiffre inscrit sur le jeton. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons "Feu" pouvant être présents dans la même région.</i>

[- 2 / - 3 / - 5] Bewege ein Mammut : platzieren -2, in Nachbargebiet versetzen -3, beliebig versetzen -5.	Mammouths : placer un mammouth sur le plateau de jeu coûte 2 pierres, déplacer un mammouth dans une région voisine coûte 3 pierres, déplacer un mammouth dans une région au choix coûte 5 pierres.
[- 5] Versetze 3 deiner Jäger und ein Mammut in ein Nachbargebiet.	Déplacez jusqu'à 3 de vos chasseurs présents dans une <i>même</i> région - et éventuellement un mammouth également présent dans cette même région - dans <i>une</i> région voisine.
[- 5] Platziere 2 deiner Jäger und ein Mammut in einem beliebigen Gebiet.	Placez jusqu'à 2 chasseurs et un mammouth dans la région de votre choix (une seule et même région). <i>S'il n'y a plus de mammouth disponible, le joueur peut déplacer un mammouth du plateau de jeu dans la région qu'il a choisie.</i>
KULT - Wähle eine der beiden offen liegenden Aktionen aus.	CULTE – Choisissez soit la première carte de la défausse claire, soit la première carte de la défausse sombre. On procède ensuite comme si vous aviez joué cette carte. <i>Attention : les cartes « Culte » jouées sont toujours placées sous la défausse, elles ne doivent jamais être visibles sur la défausse. Un joueur qui possède 8 pierres ou plus peut également jouer cette carte, mais seulement s'il choisit la carte claire.</i>

## CARTES SOMBRES

<p>[+6] Jeder Mitspieler darf 2 Jäger platzieren.</p>	<p>Tous les autres joueurs peuvent placer jusqu'à 2 chasseurs au total dans la ou les régions de leur choix.</p> <p><i>Le joueur assis à gauche du joueur actif commence.</i></p>
<p>[+3] Jeder Mitspieler darf 1 Jäger platzieren.</p>	<p>Tous les autres joueurs peuvent placer 1 chasseur dans la région de leur choix.</p> <p><i>Le joueur assis à gauche du joueur actif commence.</i></p>
<p>[+4] Ein Mitspieler darf 2 Jäger entfernen (max. 1 pro Spieler).</p>	<p>Un autre joueur de votre choix peut retirer du plateau de jeu 2 chasseurs appartenant à des joueurs différents.</p> <p><i>Le joueur actif désigne le joueur qui va exécuter cette action. Le joueur choisi ne peut pas retirer deux chasseurs appartenant à un seul et même joueur. Les chasseurs retirés sont remis dans la réserve de leur propriétaire.</i></p>
<p>[+2] Ein Mitspieler darf 1 Jäger entfernen.</p>	<p>Un autre joueur de votre choix peut retirer un chasseur du plateau de jeu.</p> <p><i>Le joueur actif désigne le joueur qui va exécuter cette action. Le chasseur retiré est remis dans la réserve de son propriétaire.</i></p>
<p>[+3] Ein Mitspieler darf ein Mammuth entfernen.</p>	<p>Un autre joueur de votre choix peut retirer un mammouth du plateau de jeu.</p> <p><i>Le joueur actif désigne le joueur qui va exécuter cette action. Le mammouth retiré est mis dans la réserve à côté du plateau de jeu.</i></p>
<p>[+2] Ein Mitspieler darf ein Feuerplättchen umlegen.</p>	<p>Un autre joueur de votre choix peut déplacer un jeton « Feu ».</p> <p><i>Lors du déplacement, le joueur n'est pas, autorisé à regarder le chiffre inscrit sur le jeton. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons "Feu" pouvant être présents dans la même région.</i></p>
<p>[+3] Ein Mitspieler darf sich eine Keule nehmen oder 2 seiner Jäger in beliebige Gebiete versetzen</p>	<p>Un autre joueur peut prendre une massue ou bien déplacer jusqu'à 2 de ses chasseurs vers les régions de son choix.</p> <p><i>Le joueur actif désigne le joueur qui va exécuter cette action. Le joueur peut déplacer deux chasseurs issus de régions différentes.</i></p> <p><i>Un joueur qui choisit la massue peut la placer immédiatement sous le chasseur de son choix. Il peut également la mettre dans sa réserve et l'utiliser plus tard, la mettant sous un chasseur qu'il place ou déplace. Une massue une fois placée ne peut pas être transférée à un autre chasseur.</i></p> <p><i>Une massue empêche un chasseur d'être retiré du plateau de jeu lors d'un conflit. Un chasseur muni d'une massue ne peut en outre pas être déplacé par un joueur adverse, seul son propriétaire peut le déplacer. Une fois placée, une massue reste en place jusqu'à la fin de la manche..</i></p>
<p>KULT - Wähle eine der beiden offen liegenden Aktionen aus</p>	<p>CULTE – Choisissez soit la première carte de la défausse claire, soit la première carte de la défausse sombre. On procède ensuite comme si vous aviez joué cette carte.</p> <p><i>Attention : les cartes « Culte » jouées sont toujours placées sous la défausse, elles ne doivent jamais être visibles sur la défausse. Un joueur qui possède 8 pierres ou plus peut également jouer cette carte, mais seulement s'il choisit la carte claire.</i></p>

Les auteurs et l'éditeur remercient tous les testeurs pour leurs nombreuses observations, et tout particulièrement : Aaron bass, Jennifer & Dave Bernazzanni, Pitt Crandlemire, Sarah Digiuseppi,



Christine & Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Tery Gaudet, Brian Hanechak, Richard Harding, Markus Huber, Miriam Linner, Hector Lopez, Craig Massey, Dawn McNeill, Kate Nordstrom, Mark Noseworthy, David Rapp, Mike Schloth, Anthony Sciola, Tony Soltis, Dominik Wagner, Daniel Wakabayashi, Mike Zarren, ainsi que les groupes de Rosenheim et de Saulheim.

Si vous avez des critiques ou bien des suggestions à nous faire à propos de ce jeu , écrivez-nous ou bien téléphonez-nous.

**alea**

Postfach 1150

D – 83233 Bernau am Chiemsee

Téléphone : 08051-970721

Fax : 08051 – 970722

E-mail : [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Site web : [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2002 A.R. Moon / A. Weissblum

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

Traduction française : Bruno Faidutti / Philippe Guilbert ([guilbertph@wanadoo.fr](mailto:guilbertph@wanadoo.fr))

## AIDE DE JEU

### **But du jeu**

Les joueurs essaient d'accumuler les points de victoire au cours de quatre manches. Les chasseurs qui ont réussi à se rapprocher le plus possible des mammoths rapportent un maximum de points. Il y a un décompte à la fin de chaque manche de jeu. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la quatrième manche remporte la partie.

### **Préparation de la partie**

Selon le nombre de joueurs, certaines régions du plateau de jeu sont recouvertes par des tuiles « Glacier » :

- ( 3 joueurs : régions 1 à 4
- ( 4 joueurs : régions 1 et 4
- ( 5 joueurs : aucune région

### *Placement initial des mammoths*

- ( 3 joueurs : dans les régions 5 à 8
- ( 4 joueurs : dans les régions 2, 3, 6, 7 (+1 en réserve)
- ( 5 joueurs : régions 1 à 4 (+2 en réserve)

Trier les cartes par couleur (dos clairs et dos sombres) et constituer deux piles.

### *Chaque joueur reçoit :*

- ( 4 pierres
- ( 13 chasseurs de sa couleur (1 => échelle des scores, 6 => plateau de jeu, 6 => réserve du joueur)
- ( 2 cartes claires et 3 cartes sombres

### *Préparer la « réserve sombre » :*

- ( 3 joueurs : 20 pierres
- ( 4 joueurs : 25 pierres
- ( 5 joueurs : 30 pierres

Placer dans chaque région un jeton « Feu » face cachée.  
Placer les massues à côté du plateau de jeu.

### **Déroulement de la partie**

4 manches divisées en 4 phases :

- 1) Migration
- 2) Conflits
- 3) Décompte
- 4) Glacier

#### 1) Migration

- jouer une carte (obligatoire) :
  - **cartes claires** (favorisent le joueur, coûtent des pierres),
  - **cartes sombres** (favorisent les adversaires, rapportent des pierres)
- défausser une carte (facultatif)
- compléter sa main à 5 cartes (jamais 5 cartes d'une même couleur dans une main)

Lorsque la réserve de pierres sombres est épuisée, la phase suivante commence :

#### 2) Conflits

Région après région, vérifier les limites de surpopulation  
La limite d'une région est calculée comme suit :

$3 (\text{population de base}) + \text{nombre de mammoths} + \text{valeur du jeton « Feu »}$

Si le nombre de chasseurs présent dans une région dépasse la limite autorisée, le joueur de la couleur la moins représentée dans cette région perd un chasseur, et ainsi de suite jusqu'à ce que la limite soit atteinte. Attention : les chasseurs dotés de massues ne peuvent pas être éliminés d'une région.

Après la gestion des conflits, toutes les massues et tous les jetons « Feu » sont retirés des régions.

#### 3) Décompte

Toutes les régions sont décomptées :

- ( régions sans mammoth  
=> 1 point de victoire par chasseur présent
- ( régions avec 1 mammoth  
=> 2 pts de victoire par chasseur présent
- ( régions avec 2 mammoths ou plus  
=> 3 pts de victoire par chasseur présent

*Note* : théoriquement tous les mammoths peuvent très bien se retrouver dans une seule et même région. Cependant cela ne rapporte pas plus de points que deux mammoths !

#### 4) Glacier

Le joueur qui a le moins de points place une tuile « Glacier ». Les chasseurs qui se trouvent dans la région recouverte par le glacier retournent dans la réserve des joueurs concernés, et les éventuels mammoths sont replacés à côté du plateau de jeu.

### **Manches suivantes**

Toutes les pierres de la réserve « claire » passent dans la réserve « sombre » (10 pierres minimum !)

Mélanger et répartir faces cachées les jetons « Feu »

Règle particulière pour la dernière manche :

- 1) l'action de la toute dernière carte sombre n'est pas exécutée
- 2) aucun glacier n'est placé sur le plateau de jeu à la fin de la 4ème manche.

### **Les cartes**

Un joueur n'est pas obligé d'exécuter l'action indiquée sur une carte sombre.

Attention à la différence entre « placer » [platzieren] (de la réserve sur le plateau de jeu) et « déplacer » [versetzen] (d'une région du plateau à une autre).