

 LOLO GONZÁLEZ

# TINDAMA



 JAVIER INKGOLEM

## INFORMATIONS GÉNÉRIQUES

Modes de jeu et objectifs .....	2
Matériel .....	3
Aperçu .....	4
Iconographie .....	4
Tour et ordre de priorité .....	5
Autochtones : Nobles et Villageois.....	5
Bâtiments et contrôle de bâtiments .....	5
Déroulement du jeu .....	5

## MISE EN PLACE

Aperçu .....	6
Mise en place du jeu .....	6

## A. PHASE STRATÉGIE

1. Révélation des prophéties .....	9
2. Planification .....	9
3. Sélection des objectifs secrets.....	9

## B. PHASE ACTIONS

Types d'actions .....	10
Marqueurs d'action : cubes et cylindres .....	10
<b>1. Actions du plateau Métiers</b>	
1.1 Développer .....	10
1.2 Produire .....	10
<b>2. Actions du plateau Tribu</b>	
2.1 Aménager une grotte .....	12
2.2 Explorer .....	12
Actions facultatives .....	13
<b>3. Autres actions .....</b>	<b>15</b>

## C. PHASE FIN D'ÈRE

1. Reproduction .....	16
2. Nourriture .....	16
3. Déchets .....	16
4. Logement .....	16
5. Offrandes .....	17
6. Événements	
Éruption .....	17
Tsunami .....	17
Catastrophes de Moneiba et d'Acoran .....	18
Navires des conquistadors .....	18
7. Apprentissage .....	20
8. Survie .....	20
9. Prophéties .....	20
10. Maintenance .....	20

## FIN DE PARTIE

Fin de partie .....	20
---------------------	----

## ANNEXES

Le traître .....	22
Mode Solo .....	23
La dot .....	23
Campagne d'initiation .....	23
Catastrophes de Moneiba .....	24
Catastrophes d'Acoran .....	24
Tribus .....	25
Missions .....	25
Objectifs verts .....	26
Objectifs bleus .....	26
Objectifs du traître .....	26
Objectifs secrets .....	27
Idoles .....	28
Marché des artisans .....	28

# TINDAYA

Les îles Canaries sont un paradis sur terre : une mer azur, des plages infinies, de majestueux volcans endormis et de mystérieuses forêts. Pendant plus d'un millénaire, elles furent la demeure des Imazighen, venus d'Afrique du Nord pour s'y installer.

Dans Tindaya, vous incarnez le chef d'une tribu d'Imazighen. Partagez votre savoir et vos ressources avec les autres, développez votre tribu, et survivez aux catastrophes envoyées par les dieux Acoran et Moneiba. Le couple divin sait se montrer miséricordieux lorsqu'il reçoit des offrandes, mais se montre alors de plus en plus vorace, allant jusqu'à exiger des sacrifices humains. Sa colère s'exprime sous la forme de violentes éruptions volcaniques, de tsunamis et de séismes si dévastateurs qu'ils sont capables de détruire l'archipel.

Cependant, les Imazighen peuvent compter sur Tibiabin et Tamonante, deux puissantes voyantes, capables de prédire le futur dans les volutes de fumée de leur feu. Leurs prophéties vous permettront d'éviter les revers de fortune, ou de vous mettre en sécurité lorsqu'il le faudra.

L'épreuve ultime sera l'invasion des conquistadors, à la recherche d'un dernier port avant leur longue traversée. Ces hommes brutaux, voraces et armés jusqu'aux dents n'hésiteront pas à recourir à la violence pour dominer l'archipel et ses ressources.

Les Imazighen survivront-ils ou s'éteindront-ils en même temps que leur histoire, scellant ainsi le sort de leur paradis terrestre ?




## MODES DE JEU ET OBJECTIFS

Tindaya propose deux modes de jeu qui offrent chacun une expérience radicalement différente. La plupart des règles restent les mêmes ; les cadres et les symboles suivants vous signalent les exceptions dont vous devez tenir compte, selon le mode de jeu choisi.

### MODE ALLIANCE (1 À 4 JOUEURS)


**MODE COOPÉRATIF.** Il n'y a pas de décompte final.

**But du jeu :** tous les joueurs doivent remplir les conditions de survie de fin de partie. Sinon, tous les joueurs ont perdu. Les règles spécifiques à ce mode de jeu sont identifiées par des cadres violets ou ce symbole .

### MODE DOMINATION (2 À 4 JOUEURS)


**MODE COMPÉTITIF.** Il n'y aura qu'un seul vainqueur, mais les joueurs doivent affronter un ennemi commun : les conquistadors.

**But du jeu :** si les autochtones conservent le contrôle de l'archipel, le joueur  **survivant**  avec le score le plus élevé gagne la partie. Sinon, tous les joueurs ont perdu.

Les règles spécifiques à ce mode sont identifiées par des cadres orange ou ce symbole .

## CAMPAGNE D'INITIATION

Si vous faites vos premiers pas dans les jeux de complexité moyenne, nous vous recommandons de jouer la campagne d'initiation qui présente les règles une à une sur trois parties courtes, avant de passer à une partie complète. Pour plus d'informations, voir p.23.

Les symboles  qui apparaissent près de certaines sections des règles indiquent dans quelle partie de la campagne ces concepts sont expliqués.

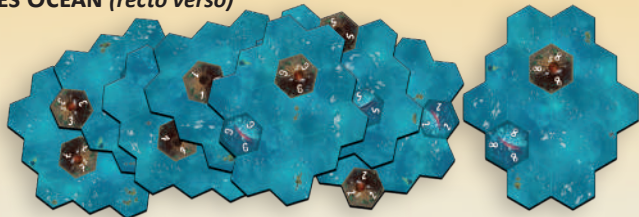
**Ne faites pas attention à ces symboles si vous voulez commencer directement avec l'ensemble des règles.**



## MATÉRIEL

Les bâtiments, les terrains, les pions autochtones, les murs, et les jetons Matière première sont en quantité limitée. Les autres éléments sont illimités et peuvent être remplacés par des équivalents.

### 8 TUILES OCÉAN (recto verso)



### 48 TUILES TERRAIN (recto verso)

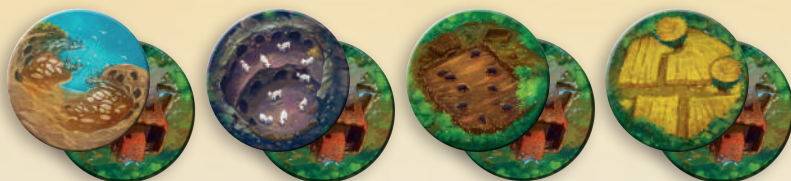


16x forêt/montagne

22x montagne/mer

10x littoral/montagne

### 24 BÂTIMENTS (recto verso)



6x quai de pêche/fort

6x enclos/fort

6x porcherie/fort

6x champ/fort

### PLATEAUX INDIVIDUELS



Plateau Métiers (x4)

Plateau Tribu (x4)  
(traître au verso)

### PIONS TRIBU

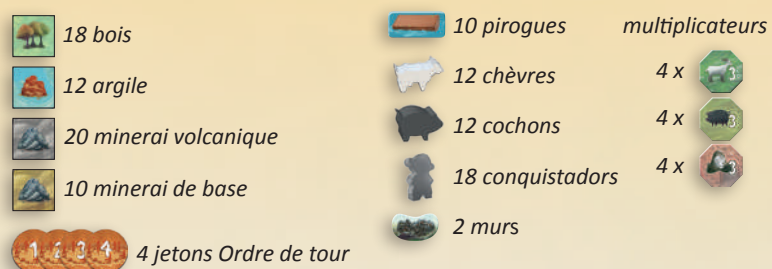
1 set par joueur (bleu, rouge, jaune et vert) comprenant :

9 AUTOCHTONES : 7 villageois 2 nobles

15 MARQUEURS D'ACTION : 5 cubes 10 cylindres

20 pions Ressource 6 multiplicateurs 1 disque de contribution

### JETONS MATIÈRE PREMIÈRE ET AUTRES ÉLÉMENTS



### MONT TINDAYA, CATASTROPHES, NAVIRES ET DÉS



3 supports

2 pions  
Colère divine

4 bloqueurs  
d'offrande

4 standees de catastrophe, 3 standees de navires, 7 socles et 3 dés



Acoran



Moneiba



Tsunami



Éruption



3 navires avec leur dé

### PLATEAU NATURE (recto verso)



3 supports

### 124 CARTES



6x Événements Ère 1

6x Événements Ère 2

6x Événements Ère 3

8x Offrandes

4x Carte Mise en place  
recto verso



5x Acoran



5x Moneiba



7x Marché des  
artisans



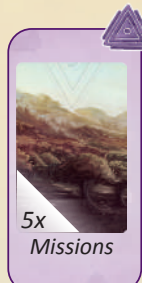
8x Prophéties



9x Tribus



22x Idoles



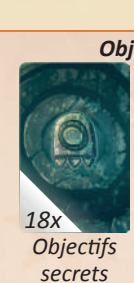
5x Missions



5x Objectifs  
bleus



5x Objectifs  
verts



18x Objectifs  
secrets



8 jetons  
Objectif  
recto verso



5x Objectifs du  
traître

## APERÇU

Tindaya se déroule dans l'archipel des îles Canaries, au début du XV<sup>e</sup> siècle. Les conquistadors européens ont déjà mis le pied sur plusieurs îles et établi des forts, avec la ferme intention d'annexer ces territoires. La vie paisible des autochtones, régis par leurs dieux et leurs légendes, touche à sa fin.

Chaque joueur dirige une **tribu** autochtone. Chacune d'entre elles a une capacité spéciale et commence la partie avec des ressources et des savoirs associés à deux des quatre **métiers** existants. Connaître un métier vous permet de construire et d'utiliser les bâtiments correspondants.



La partie se déroule en **3 ères**. Au début de chaque ère, Acoran, le dieu de la terre, et Moneiba, la déesse de la mer, exigent une offrande et menacent de terribles représailles s'ils n'obtiennent pas satisfaction.



Pendant une ère, les joueurs travaillent ensemble pour fournir les ressources demandées par les dieux en les jetant dans les volcans de l'archipel. Pour obtenir ces biens, ils doivent généralement utiliser leurs bâtiments. Les biens les plus sophistiqués requièrent le développement d'inventions spécifiques afin de les créer (par ex. une fromagère permet à un berger de transformer le lait de ses chèvres en fromage). En cas de pénurie, les autochtones peuvent toujours sacrifier dans le volcan des conquistadors capturés ou même des membres de leur tribu : les dieux cruels acceptent volontiers un sacrifice humain à la place de n'importe quelle ressource.

Les biens qui n'ont pas été utilisés comme offrande permettent de nourrir la tribu (sans rien gaspiller, au risque de provoquer la fureur divine). Les matières premières permettent de fabriquer des armes ou des murs pour défendre la tribu, et de construire des pirogues pour naviguer d'une île à l'autre. En plus de faire des offrandes et d'accumuler de la nourriture et des matières premières, les joueurs progressent vers l'accomplissement de leur mission commune (▲) ou amassent des points pour remporter la victoire (☀).

À la fin de chaque ère, les dieux envoient leurs catastrophes (démons, séismes, éruptions ou tsunamis). Si les offrandes ne satisfont pas leur demande, leurs colères se manifestent sur des zones plus étendues et peuvent faire fusionner plusieurs îles (éruptions) ou les engloutir (tsunamis), forçant les joueurs à revoir leur stratégie.

De plus, les navires des conquistadors accostent sur les rives et cherchent à en prendre le contrôle. **Vous DEVEZ empêcher l'invasion, quel que soit le mode de jeu choisi.** Les joueurs doivent coopérer, faute de quoi ils perdront la partie. Si l'invasion n'est pas repoussée, les autochtones sont réduits en esclavage et leur civilisation s'éteint.

Enfin, les joueurs auront l'occasion de gravir le Mont Tindaya pour rendre visite à Tibiabin et Tamonante. Ces mystérieuses voyantes sont capables de prédire les catastrophes et le lieu d'arrivée des prochains navires en décryptant la fumée de leur feu de camp. Leur aide est essentielle et permettra aux autochtones de se préparer et d'augmenter leurs chances de survie.

## ICONOGRAPHIE



## SAVOIRS

 RESSOURCES DE BASE	 POISSON FRAIS	 FUMIER	 LAIT	 FIGES
 INVENTIONS NIVEAU 1	 SALOIR	 COUTEAU	 DAGUE	 CHARRUE
RESSOURCES COMPLEXES	 SEL	 JAMBON	 CORNES  VIANDE DE CHÈVRE	 PAILLE  CÉRÉALES
 INVENTIONS NIVEAU 2	 FUMOIR	 SALINE	 FROMAGÈRE	 MOULIN
DENRÉES NON PÉRISSABLES	 POISSON FUMÉ	 VIANDE SALÉE	 FROMAGE	 FARINE GRILLÉE

**TOUR ET ORDRE DE PRIORITÉ**

L'ordre du tour détermine l'ordre dans lequel les joueurs effectuent leurs actions. Il est identifié grâce au jeton Ordre de tour de chaque joueur et est réinitialisé à la fin de chaque ère.



L'ordre de priorité détermine qui peut prendre des décisions ou accomplir certaines actions spécifiques à des moments précis de la partie.

En mode **Alliance**, l'ordre du tour et l'ordre de priorité sont les mêmes au sein d'une ère. Le jeton Ordre de tour définit à la fois l'ordre du tour et la priorité.

En mode **Domination**, la priorité est déterminée par la position des joueurs sur la piste de contribution : plus un joueur est **bas**, plus sa priorité est **élevée**. L'ordre de priorité change à mesure qu'un joueur gagne ou perd des points.

Lorsque plusieurs disques de contribution sont sur la même case, c'est celui du dessous qui a la priorité. Si un joueur atteint une case contenant d'autres disques, il doit placer son disque au-dessus des autres. Si un événement modifie les scores de plusieurs joueurs à la fois, résolvez l'événement dans l'ordre de priorité.

**Exemple** : Bleu a la priorité, puis c'est Vert, Jaune et enfin Rouge.



**AUTOCHTONES : NOBLES ET VILLAGEOIS**

Chaque tribu est composée de villageois et de nobles avec des capacités spécifiques.

- Tous les autochtones peuvent collecter des jetons Matière première et faire du troc.

**VILLAGEOIS (x7)**



- **Contrôlent** les bâtiments.
- **Produisent** dans les bâtiments (p.10).
- Doivent être nourris, font des enfants et ont besoin d'être logés dans une grotte (p.16).
- Toute naissance doit être prise depuis la réserve (s'il en reste). Tout décès retourne dans la réserve.

**NOBLES (x2)**



- **Construisent** des bâtiments (p.14).
- Apprennent les autres métiers (p.20).
- **N'établissent pas** le contrôle des bâtiments.
- Font des **offrandes** aux dieux (p.14).
- Peuvent **naviguer** (et emmener des villageois avec eux).
- **Mènent** les reconquêtes (p.14).
- Se débrouillent pour se nourrir et se loger. Ne font pas d'enfants.
- Sont retirés du jeu lorsqu'ils meurent.

**BÂTIMENTS ET CONTRÔLE DE BÂTIMENTS**

Les bâtiments sont les moyens de production de chaque métier. Ils sont construits par les nobles et exploités par les villageois pour produire des ressources. **Un bâtiment est toujours contrôlé par la tribu qui y possède au moins un villageois**, quelle que soit la tribu qui l'ait construit.



- les peuvent traverser n'importe quel bâtiment, mais ils peuvent y terminer une exploration uniquement si aucun villageois d'une autre tribu ne s'y trouve et s'ils connaissent le métier associé à ce bâtiment.
- Un peut rester dans un bâtiment contrôlé par une autre tribu (par ex. pour y apprendre un métier ou pour faire du troc).
- Un peut construire un bâtiment sur un terrain occupé par des villageois d'une autre tribu, s'il connaît le métier du bâtiment qu'il construit et que les villageois appartiennent tous à la même tribu.
- Si un bâtiment contient des nobles d'une autre tribu (mais pas de villageois), un joueur peut y déplacer un villageois qui prendra le contrôle du bâtiment.

**! RÈGLE D'OR**

• Un bâtiment ne peut pas abriter des villageois de plusieurs tribus (sauf lorsqu'un villageois ne fait que traverser). En revanche, des villageois de différentes tribus peuvent cohabiter sur un terrain dépourvu de bâtiment.

Choisissez votre **mode de jeu** et les variantes que vous souhaitez.

**MODE ALLIANCE (1 à 4 JOUEURS)**

Mode coopératif : les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble. Il n'y a pas de décompte final.

**MODE DOMINATION (2 à 4 JOUEURS)**

Mode compétitif : les joueurs perdent tous ensemble, ou le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.

Définissez le niveau de difficulté ( / / ) au moment de la mise en place. Il détermine la configuration du plateau, les cartes Événement disponibles, les conditions de mission ( ) et la limite des jetons Matière première ( ).



La partie se joue en **3 ères**, puis survient la **fin de partie**.

**PHASES DE CHAQUE ÈRE**

**A. PHASE STRATÉGIE**

Les prophéties des voyantes indiquent la zone et la nature des catastrophes de la **phase Fin d'ère** à venir. Les dieux exigent des offrandes.

Les joueurs établissent une stratégie commune, analysent les effets des catastrophes et se mettent d'accord pour payer les offrandes. Ils peuvent aussi assigner des missions, comme reconquérir des territoires. **Sans coordination, vous ne survivrez pas aux trois ères !**

**B. PHASE ACTIONS**

Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent effectuer **1 ou 2 actions consécutives** en plaçant des cubes ou des cylindres de leur dépôt sur les cases des pistes d'actions de leurs plateaux Métiers ou Tribu. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs tombent à court de cubes et/ou de cylindres, ou décident de passer.

**C. PHASE FIN D'ÈRE**

Les étapes de la phase Fin d'ère doivent être résolues dans un ordre précis : les villageois font des enfants, doivent être nourris, puis logés.

La colère divine augmente ou diminue selon les offrandes que les dieux ont reçues. La zone d'effet des catastrophes est déterminée et leurs conséquences sont résolues. Les navires des conquistadors arrivent.

Dans les ères et , si les conditions de survie sont remplies, les autochtones peuvent livrer aux voyantes de quoi faire du feu. Résolvez l'étape de maintenance. Une nouvelle ère commence. Si les conditions de survie ne sont pas remplies la partie se termine. Passez à la fin de partie. À la fin de l'ère , la partie se termine. Résolvez l'étape de maintenance.

**FIN DE PARTIE**

Vérifiez si l'**objectif de la partie** a été atteint.

**MODE ALLIANCE**

Remplissez les conditions de survie de fin de partie et réussissez la mission correspondant au niveau de difficulté choisi.

Si toutes les conditions de victoire sont remplies, les joueurs gagnent la partie tous ensemble. Sinon, la partie est perdue pour tous les joueurs.

**MODE DOMINATION**

1. Conservez le contrôle de l'archipel, sinon la partie est perdue.
  2. Les tribus ayant encore au moins un et un en vie sont considérés comme  **survivants** .
- Après le décompte final, le joueur  **survivant**  avec le score le plus élevé est considéré comme l'élu des dieux et remporte la partie.

Le jeu se divise en 5 zones.

**1 PLATEAU PRINCIPAL**

Il est formé par 8 tuiles Océan recouvertes de terrains et de jetons Matière première. Au fil du jeu, vous allez construire des bâtiments sur les terrains.

**2 ZONE INDIVIDUELLE**

Zone de jeu propre à chaque joueur, où vous stockez vos ressources, gérez votre tribu et effectuez vos actions lorsque c'est votre tour. Elle comprend vos plateaux Métiers et Tribu, votre réserve de ressources, votre carte Tribu, votre jeton Ordre du tour, ainsi que vos cartes idoles et objectifs secrets (☀) lorsque vous en avez.

**3 MONT TINDAYA**

La montagne sacrée est la demeure des dieux et des voyantes. Elle indique les offrandes demandées par chaque dieu et le baromètre de leur colère divine. C'est aussi là que sont placées les cartes Événement qui montrent la série de catastrophes prêtes à s'abattre à la fin de chaque ère. Placez les 4 standees Catastrophe et les 3 standees Navires ainsi que leur dé spécifique à proximité.

**4 LA NATURE**

Un territoire vierge où errent des animaux sauvages. C'est aussi là que sont déposés les déchets. Le plateau est recto verso. Le côté Alliance (⚡) affiche la mission que tous les joueurs doivent remplir. Le côté Domination (☀), affiche la piste de contribution et les objectifs communs.

Placez la réserve d'animaux à proximité.

**5 PAQUETS ET RÉSERVES**

Placez dans cet espace les éléments qui doivent rester accessibles durant le jeu.

**Paquets** : idoles, prophéties, marché des artisans, objectifs secrets et jetons Objectif associés (☀).

**Réserves** : bâtiments, terrains, jetons Matière première, pirogues et conquistadors.



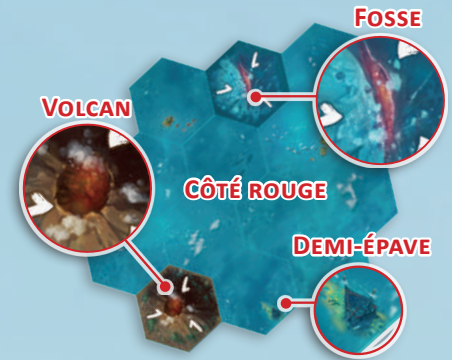
**1. PLATEAU PRINCIPAL**

**1.1 CONFIGURATION DES TUILES OCÉAN**

Chaque tuile Océan est recto verso. Le côté rouge contient un volcan et une fosse sous-marine actifs ainsi qu'une demi-épave sur un hexagone de bord de tuile. Le côté noir contient un volcan et une fosse sous-marine éteints.

Plus vous utilisez de tuiles côté rouge visible, plus la partie sera difficile. Utilisez **toujours** un nombre de tuiles Océan **pair** pour chaque couleur (par ex. 6 noires + 2 rouges, ou 4 noires + 4 rouges).

Placez les tuiles Océan les unes à côté des autres pour former le **plateau principal**. Respectez les **règles de placement**.



**1.2 PLACEMENT DES TERRAINS**

» Prenez les tuiles Terrain indiquées sur la carte Mise en place correspondant au nombre de joueurs **6**.

**Exemple** : la carte indique 14 forêts, 10 littoraux et 8 montagnes.



Placez les tuiles Terrain sur les tuiles Océan pour former 8 îles indépendantes. Chaque île doit comporter **au moins un terrain de chaque type** et un volcan. Vous ne pouvez pas recouvrir les fosses sous-marines.

» Placez les tuiles inutilisées de côté pour former une réserve **7**.



**1.3 PLACEMENT DES JETONS MATIÈRE PREMIÈRE**

» Placez un jeton Matière première (récompense face cachée) sur chaque tuile Terrain correspondante comme ci-dessous **8**.

» Placez les jetons minerais volcanique (⚡) près de la réserve de tuiles Terrain et retirez du jeu les jetons Bois inutilisés **7**.



**! RÈGLES DE PLACEMENT**

» Les demi-épaves des tuiles Océan rouges doivent être placées face à face.



» Deux volcans ne peuvent pas être adjacents. Une fosse peut être adjacente à une autre fosse ou à un volcan.



## 2. ZONE INDIVIDUELLE

- » Placez votre plateau Tribu à droite de votre plateau Métiers.
- » Prenez les éléments de tribu de la couleur de votre choix.
- » Déterminez l'ordre du tour : celui qui a visité une île le plus récemment est désigné premier joueur 1 puis jouez dans le sens horaire. Prenez chacun votre jeton Ordre du tour correspondant 1.
- » Le verso de la carte *Mise en place* indique à chaque joueur, en fonction de son jeton Ordre du tour : les deux métiers qu'il connaît, dont celui dans lequel il a développé une invention (marquée 5).

  - Prenez les 2 bâtiments correspondant aux métiers que vous connaissez : ce sont vos bâtiments de départ (voir p. 4). Ici, le 2<sup>e</sup> joueur prend une porcherie et un champ 2.
  - Placez 1 cube sur la case 3 des 2 métiers que vous ne connaissez pas (ici, pêcheur et berger) 3.
  - Placez 1 cylindre sur la grotte 4 de votre plateau Tribu et 7 sur les cercles 5 / 6 de votre plateau Métiers, sauf sur l'invention indiquée par la carte *Mise en place* (ici, Couteau 5, 6.)
  - Placez les cubes et les cylindres indiqués sur le recto de la carte *Mise en place* 7 dans votre dépôt d'actions (ici, 2 cubes 8 et 2 cylindres 8).

- » Placez vos pions Ressource à portée de main (pions Ressource et multiplicateurs) 9. Lors de la partie, si vous avez plus de 3 pions Ressource sur un dépôt, vous pouvez les remplacer par un pion multiplicateur.
- » Placez 4 pions Tribu sur les emplacements 4, 5, 6 et 7 de votre plateau Tribu 10. Conservez les 3 pions Tribu et les 2 pions Tribu restants à proximité des plateaux 11.
- » 3 Dans l'ordre du tour, piochez une carte Tribu au hasard et placez-la face visible dans votre zone de jeu 12.
  - La partie centrale indique votre capacité spéciale 13 (voir p. 25).
  - La partie inférieure indique vos ressources de départ 14. Placez 4 pions Ressource sur les dépôts correspondants (mêmes icônes) de votre plateau.

### CARTE MISE EN PLACE



## 3. MONT TINDAYA

- » Assemblez le plateau du Mont Tindaya. Placez les 2 pions Tribu sur les emplacements des deux baromètres de colère divine 15.
- » Prenez 6 cartes Offrande au hasard. Empilez-en 3 face visible sur chacun des deux emplacements du plateau 16. Rangez le reste des cartes Offrande.
- » Placez les 4 bloqueurs d'offrande \* sur le 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> dépôt de chaque carte offrande.
- » 2 Prenez 3 cartes Catastrophe au hasard pour chaque dieu et placez-les face cachée sur le haut du plateau 17. Rangez le reste des cartes Catastrophe.
- » 4 Choisissez un niveau de difficulté 18 et mélangez les cartes Événement correspondantes.

### NIVEAU DE DIFFICULTÉ



- » Prenez au hasard une carte Événement par ère et rangez le reste des cartes. Placez les trois cartes sur le haut du plateau face visible par ordre croissant 19. La carte Événement de l'ère 1 19 doit être visible.
- » Placez les standees de catastrophe et de navires (ainsi que leur dé) à proximité du mont.



#### 4. LA NATURE

- » Assemblez le plateau Nature. Les 2 côtés doivent correspondre au mode de jeu choisi (☀️ ou 🌿) 1.
- » Placez autant d'animaux que de joueurs +2 dans chacun des dépôts 2. **Exemple** : 5 🐷 et 5 🐑.
- » Formez une réserve avec les animaux restants et placez-la à côté du plateau Nature 3.

#### 4 MISSION

Prenez une mission au hasard et placez-la face visible sur l'emplacement 4. Rangez le reste des cartes.

#### DISQUE DE CONTRIBUTION/OBJECTIFS SECRETS ET COMMUNS

- » Dans l'ordre du tour, placez votre 🎯 sur l'emplacement 🌍 de la piste de contribution 5. **Exemple** : Rouge (1<sup>er</sup> joueur) a son disque sous celui de Jaune (2<sup>e</sup> joueur) et de Vert (3<sup>e</sup> joueur).
- » 4 Mélangez les cartes Objectif secret et placez-les face cachée 6.
- » 4 Prenez autant de jetons Objectif 7 que nécessaire en fonction du nombre de joueurs (voir symbole au dos) et placez-les face visible à côté des cartes Objectif secret. Rangez le reste des jetons.
- » 4 Prenez au hasard 2 cartes Objectif commun (une bleue et une verte), puis placez-les face visible sur les emplacements correspondants 8. Rangez le reste des cartes.



#### 5. PLACEMENT DES BÂTIMENTS DE DÉPART

Placez chacun vos 2 bâtiments de départ (ceux mis de côté à l'étape 2) sur le plateau principal.

- » Dans l'ordre du tour, et en respectant les règles de placement, les joueurs choisissent où placer leur premier bâtiment (au choix parmi les deux de départ). Puis ils font de même pour le second.
- » Suivez les règles de placement suivantes : les quais de pêche doivent être placés sur les littoraux 9, les enclos en montagne 10, et les porcheries ainsi que les champs en forêt 11.
- » Collectez les jetons Matière première des terrains où vous placez vos bâtiments (cela représente ce que vous collectez en abattant les arbres, en aplanissant la montagne, ou en nettoyant la côte). Prenez les ressources indiquées au verso de chaque jeton et placez-les dans vos dépôts correspondants 12. **Exemple** : le jeton Argile fournit 3 pions Ressource de ce type. Ensuite, placez le jeton sur le dépôt correspondant 13.
- » Placez un noble sur chaque bâtiment de départ, puis répartissez les 3 villageois comme vous le souhaitez sur ces deux bâtiments 14.
- » Placez 2 chèvres de la réserve (et non de la nature) dans chaque enclos et 2 cochons dans chaque porcherie.



#### 6. PAQUETS ET RÉSERVES

- » Classez les bâtiments par type (les forts sont au verso) 15.
- » Placez les cartes Marché des artisans, face visible 16.
- » Préparez la réserve de pirogues, de murs et de conquistadors 17.
- » Mélangez les paquets de cartes Idoles et Prophéties et placez-les à proximité du Mont Tindaya 18.



Défaussez les idoles marquées du symbole ☀️.

#### 7. CONQUISTADORS

Lancez un dé. Sur l'île du volcan portant ce numéro, retirez une forêt de votre choix (ainsi que son jeton) et placez un fort et 2 conquistadors à la place 19. S'il n'y a pas de forêt, retirez un littoral. S'il n'y en a pas, retirez une montagne.



#### RÉCOMPENSES DES JETONS MATIÈRE PREMIÈRE

##### ARGILE

					1 unité par joueur
12x	1x	5x	5x	1x	4 argile

##### BOIS

				1 unité par ère + bonus indiqué
18x	13x	4x	1x	à l'ère 2, ce jeton vaut (2+2) = 4x bois

##### MINÉRAI\*

10x	2x	4x	2x	2x
20x	3 pierres	1 obsidienne + 2 pierres	2 obsidienne + 1 pierre	3 obsidienne

\* Les minerais de départ (fond jaune) ne servent que lors de la mise en place. Ils fournissent à peu près autant de pierre que d'obsidienne.

\* Les minerais volcaniques (fond gris) sont placés sur les montagnes formées par les éruptions volcaniques. On y trouve plus facilement de l'obsidienne.










Chaque ère est associée à une **carte Événement** 1. Réolvez les étapes dans l'ordre.

### 1. RÉVÉLATION DES PROPHÉTIES

Tibiabin et sa fille Tamonante, les « liseuses de fumée », vivent sur Tindaya, la montagne sacrée. Tibiabin est capable de prédire où se portera le danger en regardant les volutes de son feu de camp. Tamonante, depuis sa plus tendre enfance, voit dans la fumée les tempêtes, les démons et les flammes furieuses des monts incandescents. Les voyantes sont prêtes à révéler leurs prophéties, et dans les dernières braises de son foyer, Tibiabin voit l'endroit où les conquistadors vont frapper.

À la fin de chaque ère, une série d'événements vient menacer la survie des autochtones.

- » Les navires des conquistadors : blanc , gris  et noir .
- » Les catastrophes envoyées par les dieux : les éruptions  et les tsunamis  d'Acoran  et de Moneiba .

À chaque ère, la carte Événement indique **quels événements** se produisent et **dans quel ordre** 1. La prophétie de Tibiabin désigne l'endroit des catastrophes et des débarquements des navires, celle de Tamonante permet d'identifier la nature des catastrophes divines.

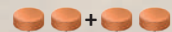


#### 1.1 PLACER LES NAVIRES DES CONQUISTADORS

Lancez les dés 2 des couleurs correspondants aux navires représentés sur la carte Événement (ici blanc et gris 1). Le résultat de chaque dé indique la fosse sous-marine où vous devez placer le standee du navire correspondant (plusieurs navires peuvent occuper la même fosse).

#### ! RÉVÉLER LES PROPHÉTIES

À l'ère 1, révéléz la prophétie de Tibiabin et celle de Tamonante.

À l'ère 2 puis 3, les voyantes ne pourront révéler leur prophétie que si vous leur avez fourni de quoi faire du feu à la fin de l'ère précédente (p. 20). Observez bien les pions Ressource déposés dans la main du Mont Tindaya 3.

- »  : les deux voyantes pourront faire du feu. Révélez leur prophétie (étapes 1.2 ET 1.3).
- »  : le joueur qui a fourni les ressources choisit une prophétie (étape 1.2 OU 1.3).
- »  : il n'y a pas de ressource. Les voyantes ne peuvent rien annoncer (passez à l'étape 2). Une prophétie non révélée ne livrera ses précieuses informations qu'à la fin de l'ère en cours.



#### 1.2 PROPHÉTIE DE TIBIABIN

Prenez la première carte Prophétie et regardez la colonne correspondant à l'ère en cours (ici, l'ère 1) 4.

- Si la carte Événement 1 indique un tsunami (ici dans la colonne 3), placez le standee tsunami sur la fosse sous-marine portant le numéro indiqué sur la carte Prophétie (ici, 7) 4, même si des navires s'y trouvent.
- Placez les standees correspondant aux autres symboles de la carte Événement 1 sur les volcans portant les numéros indiqués sur la carte Prophétie (ici, 1, 5 et 6).

#### 1.3 PROPHÉTIE DE TAMONANTE

Révéléz la prochaine carte d'Acoran, puis celle de Moneiba.

#### 1.4 NETTOYAGE DU FEU DE CAMP

Les pions Ressource déposés sur la main reviennent à leur propriétaire.

Exemple correspondant aux éléments ci-dessus :

- » placez Moneiba sur le volcan portant le numéro 1 5.
  - » placez le tsunami sur la fosse portant le numéro 7 6.
  - » placez Acoran sur le volcan portant le numéro 5 7.
  - » placez l'éruption sur le volcan portant le numéro 6 8.
  - » placez le navire blanc sur la fosse portant le numéro 1 9.
  - » placez le navire gris sur la fosse portant le numéro 5 10.
- Le navire noir n'apparaît pas sur la carte Événement, il n'est donc pas placé.




### 2. PLANIFICATION

Les joueurs analysent l'impact des catastrophes à venir, établissent une stratégie commune et se répartissent les tâches à accomplir (comme faire des offrandes ou reconquérir des terres). Dans les deux modes de jeu, aborder la phase Actions sans la moindre préparation est la garantie d'une défaite assurée. Les promesses que vous faites n'engagent que ceux qui les croient. Vous êtes libres de ne pas les honorer.

#### 4 3. SÉLECTION DES OBJECTIFS SECRETS

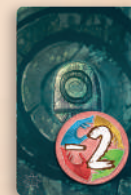
Les joueurs choisissent des objectifs secrets et y assignent un jeton Objectif visible de tous. À la fin de la partie, chaque joueur qui a accompli un objectif (le sien ou un autre) marque les points associés.

! Cette étape est résolue que si la carte Événement affiche le symbole  11.

Distribuez 2 cartes Objectif secrets à chaque joueur.

Dans l'ordre de priorité, les joueurs :

- » prennent les jetons Objectif disponibles ;
- » choisissent la carte Objectif qu'ils souhaitent garder, la placent face cachée dans leur zone de jeu et défaussent l'autre ;
- » choisissent un jeton Objectif et le placent face visible sur la carte Objectif retenue ;
- » donnent les jetons Objectif restants au joueur suivant.



Formez une réserve avec les jetons Objectif restants pour l'ère suivante. Pour la description des objectifs, voir p.27.

TYPES D' ACTIONS

1 - ACTIONS DU PLATEAU MÉTIERS

- 1.1 Développer (une fois par ère)
- 1.2 Produire (une fois par ère)

2 - ACTIONS DU PLATEAU TRIBU

- 2.1 Aménager une grotte (une fois par partie)
- 2.2 Explorer (une fois par tour)

Après avoir exploré, un autochtone peut accomplir autant d'actions facultatives qu'il le souhaite :

- » 2.2.1 Collecter des matières premières
- » 2.2.2 Faire du troc
- » 2.2.3 Faire des offrandes
- » 2.2.4 Construire des bâtiments
- » 2.2.4 Rassembler le bétail
- » 2.2.6 Reconquérir

3 - AUTRES ACTIONS

- 3.1 Utiliser une idole (illimité)
- 3.2 Vendre une idole (illimité)
- 3.3 Acheter au marché des artisans (illimité)

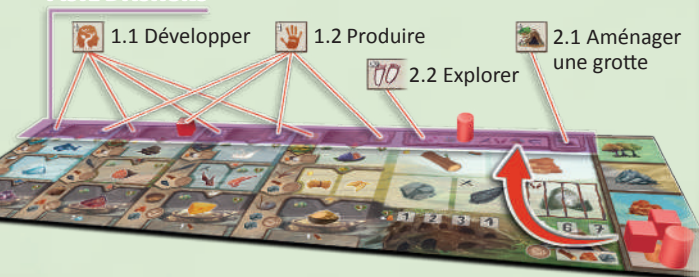
Au début de chaque ère, vous commencez la partie avec un nombre limité de marqueurs d'action (cubes et cylindres) dans le dépôt de votre plateau Tribu pour accomplir vos actions.

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, effectue 1 ou 2 actions. Pour faire une action, placez un marqueur sur l'une des 10 cases des pistes d'actions de vos plateaux, ou jouez une action qui ne nécessite aucun marqueur. Si vous ne voulez pas faire une action, ou si vous ne pouvez pas, vous pouvez passer.

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que toutes les joueurs aient passé. Lorsque vous passez, retournez votre jeton Ordre de tour. Vous ne pouvez plus jouer d'actions jusqu'à la prochaine ère. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos marqueurs avant de passer.

Le dernier joueur à passer déclenche la phase C — Fin d'ère.

PISTE D' ACTIONS



MARQUEURS D' ACTION : CUBES ET CYLINDRES

Il existe 2 types de marqueurs d'action pour effectuer des actions sur vos plateaux : les cubes et les cylindres.

Les cubes sont des actions simples. À la fin de l'ère, tous les cubes utilisés retournent dans votre dépôt d'actions et redeviennent disponibles pour l'ère suivante.

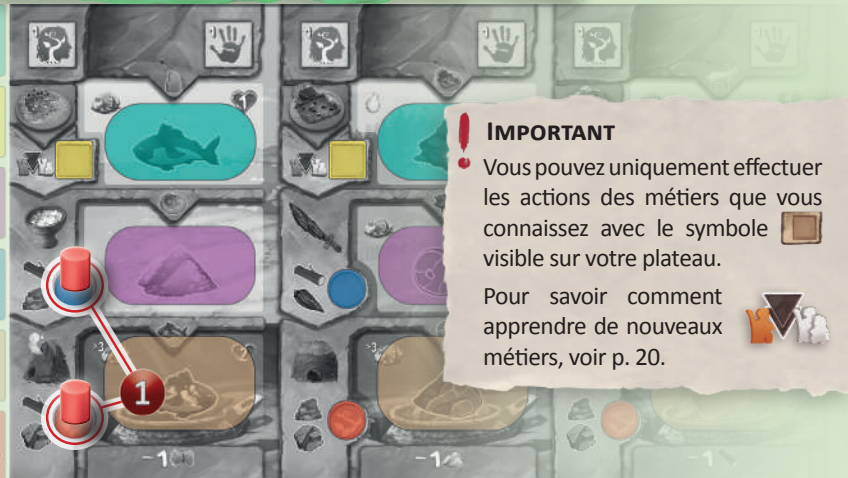
Vous pouvez obtenir jusqu'à 2 cubes supplémentaires en apprenant de nouveaux métiers.

Les cylindres sont des actions doubles. Lorsque vous jouez un cylindre, effectuez deux fois la même action (si possible). À la fin de l'ère, tous les cylindres utilisés sont retirés du jeu. Les cylindres inutilisés restent dans votre dépôt et pourront être joués lors des ères suivantes.

Vous pouvez obtenir jusqu'à 8 cylindres supplémentaires en développant des inventions ou en aménageant la grotte.

Note : lorsque vous utilisez un cylindre pour faire une action, vous devez faire l'action deux fois si vous le pouvez.

- 4x dépôts de biens simples
- 4x savoir (1 par métier)
- 6x dépôts de biens complexes
- 4x invention de niveau 1 (1 par métier)
- 4x récipients pour denrées non périssables
- 4x invention de niveau 2 (1 par métier)



**IMPORTANT**  
 Vous pouvez uniquement effectuer les actions des métiers que vous connaissez avec le symbole visible sur votre plateau.  
 Pour savoir comment apprendre de nouveaux métiers, voir p. 20.

1.1 DÉVELOPPER

Cette action permet à la tribu de débloquer une invention (en retirant le cylindre qui se trouve dessus). Grâce à cette invention, elle pourra produire de nouveaux biens.

- » Placez un marqueur d'action sur la case de développement du métier que vous voulez améliorer.
- » Payez le coût en ressources indiqué sous l'invention.
- » Retirez le cylindre qui se trouve sur l'invention et placez-le dans votre dépôt d'actions (il est maintenant prêt à être utilisé).

Exemple : vous développez l'invention Saloir du métier Pêcheur. Vous payez 1 argile et 1 bois et retirez le cylindre qui s'y trouve. À présent, vos quais de pêche produisent également du sel.

Les inventions de niveau 1 permettent de produire des biens complexes. Celles de niveau 2 permettent la transformation de biens en denrées non périssables.

Une invention est développée quand il n'y a PAS de cylindre dessus.

Les inventions de chaque métier doivent être développées dans l'ordre. Vous ne pouvez pas développer une invention de niveau 2 avant d'avoir développé l'invention de niveau 1 de ce métier.

Si vous effectuez cette action avec un cylindre et qu'aucune des deux inventions n'a été développée, vous DEVEZ développer les deux d'un coup, en payant les ressources requises. Si vous ne pouvez payer que la première invention, vous perdez la seconde partie de l'action.

1.2 PRODUIRE

Cette action permet à la tribu de générer des ressources.

- » Placez un marqueur d'action sur la case de production d'un métier et placez autant de pions Ressource que nécessaire sur les dépôts des biens ainsi produits (simples, complexes ou non périssables).

Utilisez un cube pour effectuer une production, ou un cylindre pour effectuer deux productions d'affilée.

Vous pouvez produire plusieurs types de biens avec une seule action. Les inventions que vous avez développées vous donneront accès aux biens complexes et aux denrées non périssables.

L'action s'applique sur tous les bâtiments de ce métier que vous contrôlez.

La production de biens simples ou complexes est OBLIGATOIRE (mais vous pouvez décider de ne pas abattre vos animaux). La production de denrées non périssables est FACULTATIVE : si vous souhaitez les produire, vous devez payer les ressources requises pour les générer.

Production de biens simples et complexes

Sur chaque dépôt, une icône indique de quelle façon et en quelle quantité vous générez des biens lorsque vous effectuez une production.

Par villageois : vous obtenez 1 ressource par villageois (non noble) présent dans les bâtiments de ce type que vous contrôlez.

Par bâtiment : vous obtenez 1 ressource pour chaque bâtiment de ce type que vous contrôlez.

Par chèvre : vous obtenez 1 lait pour chaque chèvre vivant dans un enclos que vous contrôlez au début de cette production.

Par chèvre abattue : chaque chèvre abattue fournit 1 corne et 1 lait.

Par cochon abattu : chaque cochon abattu fournit 1 jambon.

Pour abattre un animal, vous devez avoir développé l'invention de niveau 1 adaptée (le couteau ou la dague). Pour chaque production, vous décidez le nombre d'animaux abattus (ils regagnent la réserve) et depuis quel bâtiment.

Il existe 4 icônes supplémentaires.

Rations : concerne les biens qui peuvent être consommés. Le chiffre indique le nombre de villageois qui peuvent être nourris avec une unité de ce bien à la fin de l'ère (voir p.16).

Déchets : si cette icône est visible, le bien est périssable. Si vous ne l'utilisez pas lors de cette ère (comme nourriture, offrande ou lors d'un troc), alors il se transforme en déchet (voir p.16).

Feu : si cette icône est visible, le bien peut être utilisé pour faire du feu.

Arme : le bien peut être utilisé comme une arme.

ICONOGRAPHIE DES DÉPÔTS

Vous recevez 1 fumier pour chaque porcherie que vous contrôlez.

Le fumier peut être utilisé pour faire du feu (pour les voyantes ou pour vous défendre).

Les cornes peuvent être utilisées comme une arme.

Chaque chèvre abattue produit 1 corne + 1 viande de chèvre.

Une viande de chèvre nourrit 1.

Ce bien est périssable. S'il n'est pas utilisé, il se transforme en déchets à la fin de l'ère.

PRODUCTION DE DENRÉES NON PÉRISSABLES

Lors d'une action Production, les biens périssables (et les céréales) peuvent être transformés en denrées non périssables, si l'invention de niveau 2 du métier adapté a été développée.

Pour cela, dépensez 1 unité de la ressource indiquée sous le récipient correspondant pour convertir autant de biens périssables que vous le désirez en denrées non périssables.

Vous pouvez convertir les biens de précédentes productions et/ou ceux que vous venez de produire.

Les récipients (stockage des denrées non périssables) ne doivent pas contenir plus de 3 unités au moment de l'étape Déchets de la fin d'ère (p.16). Vous pouvez temporairement dépasser cette limite, mais lorsque vous atteignez cette étape, l'excédent devra être déplacé vers le dépôt des déchets.

**Exemple :** en dépensant 1 bois, vous pouvez transformer autant de lait que vous le désirez en fromage.

EXEMPLE DE PRODUCTION DE BIENS SIMPLES/COMPLEXES



Rouge connaît le métier de pêcheur et il a développé l'invention de niveau 1 de ce métier (saloir) 1.

Il dispose de 3 quais de pêche : un avec 1, un autre avec 1 et 1, et un troisième avec l'autre 1.

Rouge place un cube sur la case production de ce métier 2.



L'action est résolue comme suit.

» Production de poisson frais : chaque 1 produit 1 poisson, soit 4 en tout 3. (Les 1 ne produisent pas).

» Le saloir permet la production de sel. Il génère 1 sel par bâtiment de ce type contrôlé, soit 2 sel, ici 4. Un 1 ne contrôle pas les bâtiments, donc le 3<sup>e</sup> bâtiment ne produit rien 5.

» Rouge n'a pas encore développé le fumoir 6, Il ne peut donc pas dépenser 1 paille pour transformer son poisson frais en poisson fumé.



EXEMPLE DE PRODUCTION DE BIENS SIMPLES/COMPLEXES/NON PÉRISSABLES

Jaune connaît le métier de berger et a développé les deux inventions liées à ce métier 7.

Il dispose de 3 enclos : un avec 2 et 2 chèvres, un autre avec 1 et 3 chèvres, et un troisième avec 1 et 2 chèvres.

Jaune place un cylindre sur la case production de ce métier 8.



L'action (qui déclenche une double production) est résolue comme suit :

» Le bâtiment que Jaune ne contrôle pas est ignoré 9.

» Pour la première production, Jaune décide d'abattre une chèvre 10. Il obtient 5 lait (1 par chèvre en vie au début de la production) plus 1 corne et 1 viande (1 par chèvre abattue) 11. Il décide de ne pas convertir le lait en fromage pour le moment.



» Pour la seconde production, Jaune décide d'abattre 3 chèvres supplémentaires 12.

» Les chèvres encore en vie au début de cette action de production lui rapportent 4 lait. Les 3 chèvres abattues rapportent chacune 1 corne et 1 viande. Au total, Jaune obtient 9 lait, 4 viande et 4 cornes 13.



» Enfin, pour cette seconde production, Jaune décide de payer 1 bois pour convertir 4 lait en 4 fromages. Pour l'indiquer, il lui suffit de déplacer les pions Ressource du dépôt du lait vers celui du fromage 14.

» Bien que cela excède la capacité maximum du récipient (3 unités), il lui reste jusqu'à l'étape Déchets de la fin de l'ère pour faire quelque chose du fromage excédentaire (par exemple, nourrir ses 1).



## 2.1 AMÉNAGER UNE GROTTE

Cette action permet d'aménager une seconde grotte, qui pourra abriter les 5<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> villageois.

- » Placez un marqueur d'action sur la case d'aménagement de grotte.
- » Payez le coût indiqué sous la grotte (1 bois, 1 argile et 1 pierre).
- » Débloquez le qui s'y trouve et placez-le dans votre dépôt d'actions (il est maintenant prêt à être utilisé).

Vous pouvez aménager la grotte avant de mettre le 5<sup>e</sup> villageois en jeu, ne serait-ce que pour gagner le .



## 2.2 EXPLORER

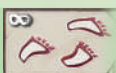
Consiste à déplacer vos sur le plateau.

- » Placez un marqueur d'action sur cette case pour faire jusqu'à **3 déplacements terrestres et/ou maritimes**. Chaque déplacement peut concerner un ou plusieurs autochtones de votre tribu, où qu'ils soient.
- » Si vous utilisez un , terminez la première séquence de déplacements avant de commencer la seconde.
- » À la fin de leur exploration, vos autochtones peuvent effectuer des **actions gratuites** sur l'hexagone qu'ils occupent (voir p.13).

Il s'agit de l'unique emplacement de la piste d'actions qui vous autorise à placer plusieurs marqueurs lors de la même ère, **mais vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par tour**. Vous pouvez Explorer durant votre 1<sup>re</sup> ou 2<sup>de</sup> action, mais pas les deux.

### EXPLORATION

- => 3 déplacements
- => 2 x 3 déplacements



### A. DÉPLACEMENT TERRESTRE

Déplacez autant de que vous le voulez d'un hexagone terrestre à un hexagone terrestre adjacent.



Vous n'êtes pas obligé de déplacer tous les autochtones d'un même hexagone.



Avec 3 déplacements terrestres :

- un autochtone peut se déplacer de 3 hexagones ;



- ou 3 autochtones peuvent se déplacer d'un hexagone chacun ;



- vous pouvez rassembler des autochtones au passage ;



- ou les répartir sur plusieurs hexagones.



### B. DÉPLACEMENT MARITIME

Déplacez vos d'un hexagone terrestre à un autre hexagone terrestre en empruntant une ligne droite d'hexagones maritimes. Ce type de déplacement requiert une pirogue, qui peut transporter jusqu'à 5 . Au moins l'un d'eux doit être un (ce sont les seuls à savoir naviguer). Vous ne pouvez pas embarquer d'animaux ni d'autochtones d'autres tribus. Chaque déplacement se divise en **trois étapes** :

- 1. EMBARQUER** : déplacez 1 ou plusieurs d'un terrain ou d'un volcan à un hexagone maritime adjacent. S'il n'y a pas de pirogue à cet endroit, vous devez la construire (payez 1 bois, prenez 1 pirogue de la réserve et placez-la sur l'hexagone maritime).
- 2. NAVIGUER** : déplacez la pirogue d'autant d'hexagones que vous voulez **en ligne droite**, jusqu'à ce qu'elle soit sur un hexagone adjacent à un autre terrain ou volcan.
- 3. DÉBARQUER** : laissez la pirogue sur l'hexagone maritime d'arrivée et déplacez tous ses occupants sur le terrain ou le volcan adjacent.



### RAPPEL

Embarquer, naviguer et débarquer font partie d'un même déplacement maritime, quelle que soit la distance franchie.

Une même exploration peut combiner plusieurs déplacements maritimes, mais chacun doit respecter les trois étapes indiquées. Il n'est pas possible de changer de cap entre deux déplacements maritimes sans toucher terre entre les deux.

### DÉPLACEMENTS AUTORISÉS

- Un noble embarque en **1**. Les flèches jaunes indiquent les destinations possibles de sa pirogue, les rouges les terrains où il peut débarquer.
- Il peut embarquer et débarquer au même endroit **2** : cela lui fait déplacer la pirogue et lui ouvre de nouvelles zones.



### DÉPLACEMENTS INTERDITS

- Le parcours de cette pirogue ne forme pas une ligne droite. **3**
- Ces deux déplacements sont en ligne droite, mais il est interdit de changer de cap sans toucher terre. **4**



### LES PIROGUES

- Construire une pirogue (coûte 1 bois) ne consomme aucune action. Cela fait partie de l'action de déplacement maritime.
- Une fois construite, une pirogue peut être utilisée par tous les joueurs.
- Plusieurs pirogues peuvent occuper le même hexagone.
- Si une catastrophe (comme un tsunami) s'abat sur un hexagone maritime, les pirogues qui s'y trouvent sont détruites (remettez-les dans la réserve).



### ! IMPORTANT : LES VILLAGEOIS...

- peuvent traverser les **bâtiments** occupés par des villageois d'autres tribus lorsqu'ils explorent, mais ils ne peuvent pas y débarquer. Des villageois de tribus différentes peuvent occuper le même **terrain ou volcan** s'il n'y a pas de bâtiment dessus ;
- ne peuvent pas terminer leur exploration sur un bâtiment vide s'ils ne connaissent pas le métier correspondant ;
- ne peuvent ni traverser ni terminer leur exploration dans un fort, sauf s'ils sont accompagnés d'un noble (ce qui déclenchera une *Reconquête*, voir p.14).

### EXEMPLE DE COMBINAISON DE DÉPLACEMENT TERRESTRE ET MARITIME

1<sup>er</sup> déplacement (terrestre) : 2 🧑 de l'île 5 se déplacent de la forêt à la montagne adjacente, où un 🧑 les attend.



2<sup>e</sup> déplacement (maritime) : le joueur paie 1 bois pour fabriquer et placer une pirogue sur un hexagone maritime adjacent. Le 🧑 embarque avec les 2 🧑. Ils naviguent en ligne droite jusqu'à l'île 6, débarquent et rejoignent un autre 🧑.



3<sup>e</sup> déplacement (maritime) : le 🧑 rembarque avec les 3 🧑 dans la même pirogue. Ils naviguent vers l'île 7 et y débarquent. Cette séquence de trois déplacements est maintenant terminée.



## ACTIONS FACULTATIVES



- » Un autochtone qui explore peut accomplir des actions facultatives sur l'hexagone où il termine son exploration (et non sur les terrains intermédiaires).
- » Ces actions font partie de l'exploration et ne consomment pas de marqueurs d'action supplémentaires.
- » Les actions possibles dépendent du type de l'autochtone et de l'hexagone. Elles sont à l'initiative du joueur (sauf la Reconquête qui se déclenche automatiquement lorsque un noble entre dans un fort).
- » Les autochtones peuvent accomplir autant d'actions facultatives qu'ils le souhaitent sur un même terrain.
- » Explorer avec un 🧑 revient à explorer avec deux 🧑, l'un après l'autre. Un autochtone qui effectue deux actions d'exploration de cette façon peut donc utiliser des actions facultatives à l'issue de chacune de ces actions.

### 2.2.1 COLLECTER DES MATIÈRES PREMIÈRES 🧑

Si un 🧑 termine son exploration sur un terrain avec un jeton Matière première, il peut le récupérer et recevoir la récompense indiquée au verso (p. 8). Le joueur place le jeton dans le dépôt correspondant sur son plateau Tribu.

Les jetons ainsi récupérés ne sont pas remplacés. Les ressources naturelles ne sont pas infinies !

**Exemple :** Rouge déplace son 🧑 sur un littoral via une forêt. Il peut uniquement récupérer le jeton de l'hexagone où il termine son exploration, à savoir l'argile du littoral.

### ! SOYEZ PATIENTS

Les forêts poussent à chaque ère : vous en gagnerez plus si vous attendez pour les couper.



! La capacité des dépôts de matière première de chaque joueur est déterminée par le niveau de difficulté choisi. Une fois que vous avez atteint les limites définies, vous ne pouvez plus récupérer de jeton. **Exemple :** au niveau 8, chaque joueur ne peut stocker, au total, que 7 jetons dans ses dépôts.

Dans ce mode, il est interdit d'**épuiser** les ressources naturelles d'une île en prenant le dernier jeton Matière première qui s'y trouve.



! Dans ce mode, un joueur qui **épuise** les ressources d'une île en prenant le dernier jeton Matière première qui s'y trouve perd un point de contribution.


### 2.2.2 FAIRE DU TROC 🧑


Lorsqu'un autochtone termine son exploration sur un hexagone occupé par un autochtone d'une autre tribu, les deux joueurs peuvent échanger à 1 contre 1 des **ressources** 🧑 de n'importe quel type (les dons ne sont pas acceptés !). Vous pouvez échanger autant de ressources que vous le souhaitez. Il est interdit d'échanger du bétail ou des conquistadors capturés. Déplacez vos pions Ressource d'un dépôt à l'autre de votre plateau en fonction de ce que vous avez livré et récupéré.


**Exemple :** Rouge termine son exploration sur un terrain occupé par Bleu. Il propose d'échanger 3 obsidienne contre 1 lait et 2 poissons. Bleu accepte l'échange. Rouge déplace 2 pions Ressource depuis son dépôt d'obsidienne vers son dépôt de poisson, et un troisième vers son dépôt de lait. Bleu fait l'inverse de son côté.




### 2.2.3 FAIRE DES OFFRANDES



Lorsqu'un  termine une exploration sur un volcan, il peut y faire des offrandes à Acoran et/ou Moneiba afin de faire baisser la colère divine à la fin de l'ère.



À chaque ère, les dieux exigent les ressources indiquées sur leur carte **Offrande (non recouvertes par les Bloqueurs)**. Chaque joueur doit offrir 1  pour chaque ressource exigée.

Ère  : payez les 2 premières ressources.

Ère  : payez les 3 premières ressources.

Ère  : payez les 3 dernières ressources.

**Exemple**  : à l'ère , les dieux exigent 4 figues et 4 cochons.

**Exemple**  : à l'ère , les dieux exigent 3 figues, 3 cochons et 3 fromages.






- Pour offrir des biens, transférez les pions Ressource correspondants de vos dépôts sur l'emplacement correspondant de la carte.
- Pour offrir du bétail, prenez les animaux sur les bâtiments que vous contrôlez (ou occupés par vos nobles) et placez-les dans la réserve, puis placez autant de pions Ressource de votre couleur sur l'emplacement correspondant de la carte.

Vous pouvez offrir différents types de ressources à un dieu ou aux deux, en une seule action. Seuls les biens exigés peuvent être offerts, en respectant la quantité demandée.

! Le premier joueur qui place au moins une ressource sur une carte Offrande récupère une carte idole.




Récompenses à recevoir à la fin de l'ère (étape Offrandes p.17) :


- meilleur contributeur  +2
- second contributeur  +1
- autres contributeurs : 1  de son choix.





### ! LES DIEUX AIMENT LES SACRIFICES HUMAINS


• Vous pouvez sacrifier un humain à la place de n'importe quel bien (ressources, animaux ou matières premières). Pour faire un sacrifice :

-  : déplacez-le de votre prison à la réserve générale ;
-  : renvoyez-le dans votre réserve ;
-  (celui qui fait l'offrande ou un autre) : retirez-le du jeu.

Pour chaque humain sacrifié, placez un pion Ressource de votre couleur sur l'emplacement de votre choix de la carte Offrande. Vous ne pouvez pas sacrifier un  s'il est le dernier représentant de sa tribu.

**Exemple** : Rouge veut offrir 4 obsidienne à Moneiba mais il n'en a qu'une seule. Il l'offre, puis il ajoute 1  et 2 , Il place donc 4 pions Ressource rouges sur l'emplacement correspondant de la carte Offrande.

### 2.2.4 CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS


Lorsqu'un  termine une exploration sur un terrain dépourvu de bâtiment, il peut en construire un s'il remplit les conditions ci-dessous.

- » Il connaît le métier associé à ce bâtiment.
- » Le terrain est libre ou occupé par une seule tribu qui connaît le métier associé au bâtiment qu'il veut construire.
- » Le terrain doit être du type approprié :
  - le littoral pour les quais de pêche ;
  - la forêt pour les porcheries et les champs ;
  - la montagne pour les enclos.




S'il y a un jeton Matière première sur le terrain, il doit d'abord être collecté (un champ ne peut pas être cultivé si vous ne coupez pas d'abord les arbres de la forêt).

### 2.2.5 RASSEMBLER DU BÉTAIL

Lorsqu'un  termine une exploration sur un bâtiment sans bétail, où qu'il vient de construire une porcherie ou un enclos, vous pouvez ajouter 1 à 2 animaux capturés dans la nature (depuis le plateau Nature) : les cochons pour les porcheries et les chèvres pour les enclos. Vous devez connaître le métier associé.

! Dans ce mode, il est interdit d'épuiser la nature en prenant le dernier animal d'une espèce.








! Si vous prenez le dernier animal d'un dépôt de la Nature, vous épuisez la nature. Perdez .







#### LE BÉTAIL



Vous pouvez trouver du bétail en 3 endroits : dans la réserve (près du plateau), dans la nature (plateau Nature) ou en captivité (enclos et porcheries).





- Si un  est abandonné par tous ses , alors les animaux retournent sur le plateau Nature.
- Si un  est conquis ou détruit par une catastrophe, les animaux retournent dans la nature. Si la catastrophe indique que les animaux sont tués, placez-les dans la réserve.
- Si un  est seul sur un  avec du bétail, il le surveille et le bétail ne s'échappe pas. Toutefois, le  ne contrôle pas le  pour autant. Si un villageois arrive, il en prend le contrôle pour sa tribu.


### 2.2.6 RECONQUÊTE


Un fort peut être reconquis. Si un ou plusieurs  se déplacent dans un fort occupé par au moins un , leur exploration se termine immédiatement et un combat survient. Le groupe doit contenir au moins un  pour que les  puissent entrer dans un fort.








Vous pouvez utiliser des armes pendant le combat. Une fois utilisées, remettez-les dans la réserve.

- Pour gagner, vous devez avoir au moins autant de  que de  ET utiliser autant d'armes que de . Déplacez alors les  du fort vers votre prison et retirez le fort.

En cas de victoire, le joueur reçoit .


- Si le nombre de  engagés est trop faible et/ou si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser d'armes, c'est une défaite.

- » Tous vos  engagés sont tués (les  retournent dans la réserve et les  sont retirés du jeu).
- » Même vaincu, vous pouvez utiliser des armes (sans dépasser le nombre de  engagés) :
  - vous tuez 1  par arme dépensée (renvoyez-le dans la réserve) ;
  - vous devenez un héros et recevez 1 carte idole comme récompense (quel que soit le nombre d'armes utilisées).

! **ARMES**

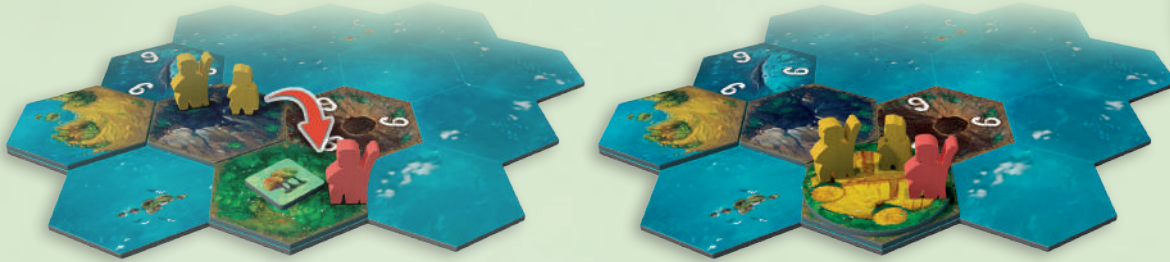
- Deux ressources peuvent être utilisées comme arme : les cornes et l'obsidienne.

Une fois utilisées, remettez les pions ressources dans la réserve.

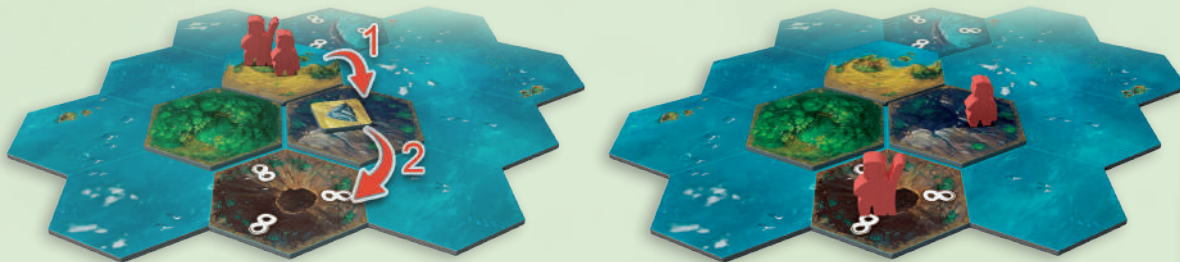


EXEMPLES D' ACTIONS FACULTATIVES

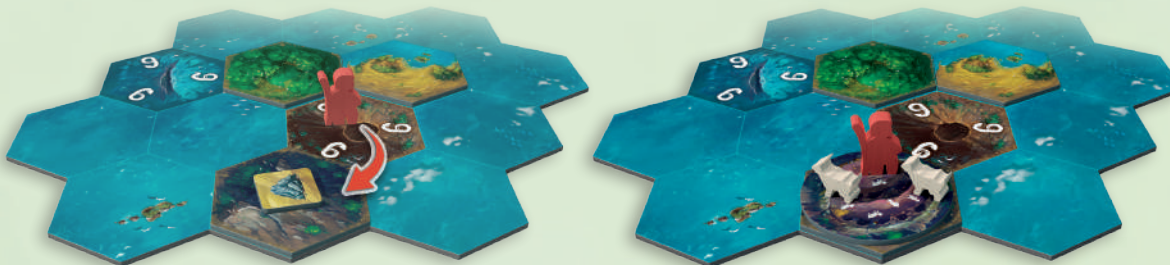
» Un et jaunes terminent leur exploration dans une forêt occupée par un rouge. Jaune collecte le jeton Matière première, crée un champ, et fait du troc avec Rouge.



» Rouge déplace un et un d'un littoral à une montagne. Le y termine son exploration, mais le fait un autre déplacement pour atteindre un volcan. Chaque autochtone peut faire des actions facultatives là où il a terminé son exploration : le collecte le jeton Matière première du terrain et le fait une offrande au volcan.



» Lors d'une exploration, Rouge déplace un sur une montagne avec un jeton de minerai. Il y termine son déplacement, collecte le jeton et prend la récompense. Puis il construit un enclos et capture 2 chèvres dans la nature. Puisqu'il ne contrôle pas l'enclos, il devra y déplacer un pour pouvoir produire. S'il quitte le bâtiment avant, les chèvres repartiront dans la nature.



» Jaune déplace un et un sur un fort occupé par 2 . Il utilise 2 armes et remporte le combat. Le fort est retiré du plateau et les sont emprisonnés. Enfin, son construit une porcherie sur ce terrain et capture 2 cochons dans la nature.



Ces actions sont jouées sans marqueur, mais comptent dans la limite des 2 actions que vous pouvez faire à chaque tour.

Si vous passez, vous ne pourrez plus faire ces actions avant la prochaine ère (sauf si vous possédez certaines idoles utilisables lors de la phase Événement).

3.1 UTILISER UNE IDOLE

Vous pouvez obtenir une carte idole en étant le premier à faire une offrande, en devenant un héros, ou en l'achetant au marché des artisans. Certaines capacités de tribu et certaines idoles permettent aussi d'en acquérir. Pour une description détaillée des idoles, voir p. 28.



Placez-les face cachée dans votre zone individuelle. Une fois utilisée, laissez l'idole face visible.

L'icône affichée en bas à droite de chaque carte indique quand elle peut être jouée.

Peut être jouée lors de la phase Actions.



Peut être jouée lors de la phase Événement.

Doit être jouée à la fin de la partie.

3.2 VENDRE UNE IDOLE

Vous pouvez vendre une idole non jouée (présente dans votre zone individuelle) pour obtenir une ressource de votre choix.

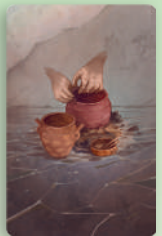


Défaussez une idole non jouée, prenez un pion Ressource de votre réserve, et placez-le sur le dépôt de votre choix.

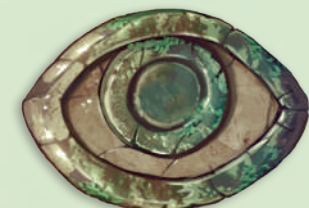
4 3.3 ACHETER AU MARCHÉ DES ARTISANS

Vous pouvez acheter un récipient, une idole ou un mur. Payez le coût demandé (argile, pierre, paille et/ou fumier) et choisissez une carte disponible du marché.

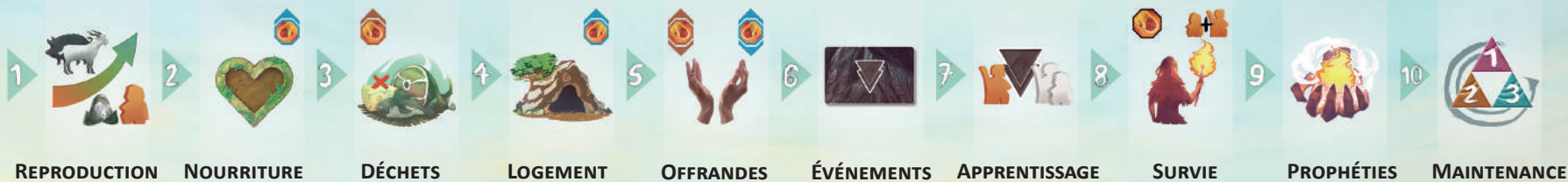
Vous pouvez obtenir la capacité d'ignorer les limites de contenance de vos récipients, une idole, ou un mur. Placez la carte acquise **face visible** à proximité de votre zone individuelle.



Pour une description détaillée de ces cartes, voir p.28.



Lorsque tous les joueurs ont passé, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre.



## 1. REPRODUCTION

**VILLAGEOIS** : s'il y a au moins 2 🧑 dans un 🌍, ajoutez-y un villageois de votre réserve.

**BÉTAIL EN CAPTIVITÉ** : s'il y a au moins 2 animaux dans un 🌍, ajoutez-y un animal de la réserve (et non de la nature).

**BÉTAIL EN LIBERTÉ** : s'il y a au moins 2 animaux dans un dépôt du plateau Nature, ajoutez-y un animal de la réserve.

**CONQUISTADORS** : s'il y a au moins 2 🏰 dans un fort, ajoutez-y un conquistador de la réserve.

**Notre mère Moneiba souffre de voir ses enfants mourir de faim ou dormir dehors sans aucun abri. Comment peut-on être si négligent ?**

## 2. NOURRITURE

Vous devez fournir une ration de nourriture à chacun de vos villageois du plateau (les nobles se débrouillent).

Tout dépôt du plateau Métiers marqué d'une icône 🍷 indique que le dépôt peut contenir de la nourriture. Chaque pion Ressource de ce dépôt fournit autant de rations que le chiffre imprimé dans l'icône.

Déplacez les pions Ressource consommés dans votre réserve. Si le nombre de rations que vous dépensez dépasse le nombre de villageois, l'excédent est perdu (sans générer de déchets). Pour limiter les déchets dus aux restes, consommez en premier les plus petites portions de nourriture périssable.

🌞 Chaque joueur perd autant de points que de villageois qu'il laisse mourir de faim.

🏠 Chaque 🧑 que vous ne nourrissez pas meurt (remettez-le dans sa réserve). La colère de Moneiba augmente d'un cran pour chaque tribu qui laisse au moins un de ses villageois mourir de faim.

**Exemple** : Bleu a 5 🧑 à nourrir et possède 2 figes (1), 2 viande de chèvre (2), 1 jambon (3) et 1 viande salée (3). Bleu utilise 2 figes pour les 2 premiers 🧑, 2 viande de chèvre pour les 2 suivants, et 1 jambon pour le dernier (il perd 2 rations sur les 3 du jambon). Toutes les denrées périssables sont consommées et la viande salée, non périssable, est conservée pour plus tard.



Le numéro le plus élevé visible indique combien d'autochtones vous avez en jeu.

## 3. DÉCHETS

« Vous avez vidé les mers, abattu le bétail et épuisé la terre. Par crainte de manquer, vous avez gaspillé le fruit de la récolte ». Acoran verse des larmes de rage.

S'il vous reste des ressources périssables sur votre plateau Métiers (🌍), ou si vos stocks excèdent la capacité de vos récipients, vous allez perdre de la nourriture.

Transformez les ressources perdues en déchets et placez-les sur le plateau Nature. **Si vous dépassez la capacité de stockage de déchets de la nature** (équivalent au nombre de joueurs) :

1. augmentez la colère d'Acoran d'un cran 🏠 ;
2. retirez du dépôt autant de ressources qu'il y a de joueurs. Les pions retournent dans leur réserve respective. Si après cette opération, les ressources restantes dépassent encore, répétez la manœuvre.

1. Le joueur qui a le plus de pions Ressource sur le dépôt de déchets perd 🏠. Retirez du dépôt de déchets 2 🍷 de cette tribu. En cas d'égalité, le joueur le **plus loin** dans l'ordre de priorité parmi les ex-aequo retire 2 🍷 et perd le point.

2. Si le nombre de 🍷 dépasse la capacité de stockage, répétez l'étape précédente autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que le nombre de pions soit inférieur à la limite.

3. Augmentez la colère d'Acoran d'un cran 🏠 quel que soit le nombre de 🍷 retiré.

**Exemple** 🧑 : il y a 8 🍷 dans les déchets : 3 de Bleu, 2 de Rouge, 2 de Vert et 1 de Jaune. La limite de 4 est largement dépassée.

» Bleu est le joueur avec le plus de 🍷 dans les déchets, il retire 2 🍷 et il perd 🏠.

» Les 6 🍷 restants dépassent encore la limite. Rouge et Vert sont à égalité (2 déchets chacun). Vert a la plus petite priorité, il retire 2 🍷 et perd 🏠.

» Il reste 4 🍷. Comme la limite n'est pas dépassée, les pions restent en place pour les ères à venir.

» La colère d'Acoran augmente d'un cran 🏠 car la limite a été dépassée au moins une fois pendant cette ère.



## 4. LOGEMENT

Les joueurs qui ont 5 🧑 ou plus sur le plateau vérifient s'ils ont bien aménagé une seconde grotte (voir p.12).

🏠 Chaque 🧑 que vous ne pouvez pas loger meurt de froid (remettez-le dans sa réserve). La colère de Moneiba augmente d'un cran pour chaque tribu qui laisse mourir au moins un de ses villageois.

🌞 Chaque joueur perd autant de points que de villageois qu'il a laissé mourir.



## 5. OFFRANDES

Les dieux contemplant les offrandes de leurs enfants. Votre générosité apaisera leur colère et l'impact des catastrophes à venir. Votre égoïsme, en revanche, sera la cause de leur fureur : séismes, tsunamis et monstres innombrables surgiront des entrailles de la terre.

Vérifiez que l'offrande est complète (1 ressource de chaque type indiqué pour chaque joueur). Si c'est le cas, diminuez la colère divine d'un cran (si elle est déjà au plus bas, elle y reste). Sinon, augmentez-la d'un cran.

Chaque dieu offre à la tribu qui a le plus contribué à son offrande en ressources, et à la seconde. Toute autre tribu ayant contribué reçoit une ressource de son choix. S'il y a égalité pour la 1<sup>re</sup> ou la 2<sup>e</sup> place, les tribus à égalité reçoivent la récompense prévue pour leur rang. Les récompenses sont données même si l'offrande n'a pas été payée en intégralité.

Résolvez d'abord l'offrande d'Acoran, puis celle de Moneiba.

**Exemple** : pour Acoran Rouge et Jaune ont fourni 4 ressources chacun et Bleu et Vert en ont fourni 2 chacun. Avec 12 ressources, l'offrande est satisfaite et la colère d'Acoran diminue .

Pour Moneiba Vert a fourni 4 ressources, Rouge et Jaune en ont fourni 3 chacun, et Bleu en a fourni 1. L'offrande n'est pas complète et la colère de Moneiba augmente d'un cran .



**Acoran** : Rouge et Jaune reçoivent (meilleure contribution) tandis que Bleu et Vert reçoivent (seconde meilleure contribution).

**Moneiba** : Vert reçoit , Rouge et Jaune reçoivent , Alex reçoit un qu'il place sur le dépôt de son choix.

## 6. ÉVÉNEMENTS

Les catastrophes annoncées par les voyantes s'abattent sur l'archipel et leurs conséquences doivent être résolues.

- Celles de Moneiba arrivent par la mer : et .
- Celles d'Acoran arrivent par la terre : et .
- Les navires atteignent les rives : (1, 2 ou 3).

! Ères et : si vous n'avez pas apporté de quoi faire du feu aux deux voyantes lors de l'ère précédente, révélez maintenant la ou les cartes inconnues (carte Prophétie et/ou cartes Catastrophe) et placez les standees appropriés aux endroits indiqués (voir p. 9).

Résolvez les événements un par un dans l'ordre indiqué par la carte.



### ! ZONE D'EFFET

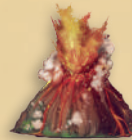
Le volcan ou la fosse avec le standee est l'épicentre de la catastrophe. Son ampleur dépend de la colère divine :

- la colère de Moneiba affecte l'ampleur de et .
- la colère d'Acoran affecte l'ampleur de et .
- Au niveau jaune, la zone d'effet comprend l'épicentre et les hexagones adjacents (jusqu'à 6).
- Au niveau orange, la zone d'effet comprend en plus un second cercle d'hexagones (jusqu'à 12).
- Emplacement de départ des pions colère divine. Se comporte comme le niveau orange.
- Au niveau rouge, la zone d'effet comprend en plus un troisième cercle d'hexagones (jusqu'à 18).



## ÉRUPTION

D'une blessure béante au creux de la montagne, la lave ardente surgit. Lorsqu'elle se solidifie, un nouveau paysage se dessine, et des îles fusionnent.



L'épicentre est le volcan marqué du standee de l'éruption. La zone d'effet est déterminée par la couleur de la colère divine d'Acoran. Les hexagones concernés subissent les conséquences ci-dessous.

- **Volcan en éruption** : tous les meurent. Les retournent dans leur réserve et les sont retirés du jeu.
- **Autres volcans et fosses** : aucun effet.
- **Hexagones maritimes** : placez un terrain Montagne sur chaque hexagone maritime touché, ainsi qu'un jeton de minerai volcanique (fond gris).
- **Hexagones de terrain** : renvoyez les jetons qui s'y trouvent dans leur réserve respective (, , , , et murs). Retournez les forêts et les littoraux côté Montagne. Placez un jeton sur chaque hexagone (fond gris).

Si vous n'avez pas assez de utilisez des de la réserve. S'il n'y a pas assez de montagnes ou de jetons, placez d'abord les plus proches de l'épicentre. Lorsque vous atteignez le cercle qui vous fait tomber à court de jetons, le joueur qui a la priorité choisit où placer les derniers.

**Exemple** : ce volcan entre en éruption alors qu'Acoran est au niveau . La zone d'effet (deux cercles autour du volcan) est recouverte de montagnes avec un jeton sur chacune, puis les îles 5, 6 et 7 fusionnent. La pirogue qui se trouvait près de l'île 6 disparaît.



## TSUNAMI

Une déferlante titanesque invoquée par Moneiba obscurcit l'horizon. Rien ne résiste à la fureur de l'océan.



L'épicentre est la fosse sous-marine marquée du standee du tsunami. La zone d'effet est déterminée par la couleur de la colère divine de Moneiba. Les hexagones touchés (et non les îles toutes entières) subissent les conséquences ci-dessous.

- **Fosses et hexagones maritimes** : aucun effet.
- **Volcans** : leur sommet élevé ne sont pas affectés, de même que les qui s'y trouvent.
- **Hexagones de terrain** : renvoyez les terrains dans leur réserve avec tout ce qui s'y trouve (, , , et murs).

**Exemple** : un tsunami surgit de la fosse 7 alors que Moneiba est au niveau . La zone d'effet (deux cercles autour de la fosse) est complètement détruite, rayant de la carte l'île 7 (sauf son volcan) et la montagne de l'île 6 avec son et son . La pirogue qui se trouve près de l'île 6 est elle aussi détruite.

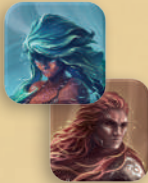


! Les pirogues prises dans la zone d'effet d'une éruption ou d'un tsunami sont détruites. Les navires des conquistadors, qui ne sont que des prophéties pour le moment, ne sont pas affectés. Les idoles et les murs ne protègent pas des éruptions ni des tsunamis. Lorsque deux îles fusionnent, les catastrophes qui surviennent sur leurs volcans affectent toute l'île ainsi formée (voir page suivante).

### CATASTROPHES DE MONEIBA ET D'ACORAN

Nous avons essayé de les satisfaire, mais les dieux sont insatiables.

Quelles terreurs vont surgir des flots? Quelles horreurs vont descendre des flancs des montagnes?



Appliquez les effets décrits sur la carte Catastrophe de chaque dieu (voir p. 24).

L'épicentre est le volcan où se trouve le standee du dieu correspondant. La zone d'effet est déterminée par la couleur de sa colère.

La catastrophe **affecte toutes les îles** avec au moins un hexagone dans la zone d'effet, et non uniquement cet hexagone.

#### PROTECTION

» S'il y a une **protection** contre une catastrophe (visuel encadré d'un double cercle 1), vous pouvez éviter ses conséquences en dépensant l'élément approprié : armes, feu, fumier ou idoles de protection 2.

» Dans tous les cas, il vous faut **une protection** pour chaque hexagone. Vous pouvez **uniquement** protéger les hexagones que vous occupez.

» Si un symbole de mur 3 apparaît sur une carte Catastrophe, cela signifie que tout mur protège son terrain contre cette catastrophe. Contrairement aux idoles de protection, un mur ne s'use pas et ne requiert pas la présence d'autochtones.

**Exemple :** les Tibicenas 1 (des tueurs de bétail) attaquent l'île 6 où Jaune possède 2 enclos occupés par des 2 et des chèvres. Il dépense une idole de protection 2 (voir p. 28) pour défendre l'un des enclos et place cette carte face visible près de ses plateaux. Les animaux de l'autre enclos sont tués et renvoyés dans la réserve.



### NAVIRES DES CONQUISTADORS

Des étrangers arrivent à bord de gigantesques bateaux. Tout chez eux inspire la méfiance : leurs armures rutilantes, leur rugissement, et même leur odeur.

Pourquoi sont-ils ici? Viennent-ils du ciel ou des enfers?

Déterminez l'île d'arrivée de chaque navire de la carte Événement, les terrains qu'il va affecter, puis **résolvez l'attaque**. Vous devez résoudre complètement les effets d'un navire avant de passer au suivant. Si deux navires arrivent sur la même île, les effets du premier peuvent conduire le second à viser une autre île.



#### • Identifier l'île d'arrivée

Un navire attaque toujours l'île la plus proche. En cas d'égalité, le navire attaque :

1. l'île avec le plus de bâtiments (occupés ou non) ;
2. si égalité, l'île avec le plus d'autochtones ;
3. si égalité, l'île choisie par le joueur qui a la priorité, parmi celles-ci.

#### • Déterminer les terrains ciblés

Les conquistadors attaquent **tous** les terrains de l'île où ils débarquent. S'il n'y en a aucun : ils attaquent un seul terrain, selon l'ordre de priorité définie ci-dessous. S'il y a plusieurs hexagones de ce terrain, le joueur qui a la priorité choisit celui qui sera attaqué.



#### • Effets de l'attaque

Chaque terrain ou est attaqué par deux 1.

**Exemple :** si une île comporte 3 terrains occupés ou non, elle est attaquée par 6 (2 x 3).

- » S'il y a un **mur** (même sans autochtones) : les conquistadors s'enfuient.
- » Si les joueurs qui occupent un bâtiment utilisent une **idole de protection** : les conquistadors s'enfuient.
- » Autrement :
  - s'il n'y a pas d'autochtones : appliquez à cet hexagone les conséquences d'une **défaite**, sans pertes humaines (voir Combat ci-dessous) ;
  - s'il y a des autochtones sur le terrain ou le bâtiment : un **combat** survient.

#### • Combat

Si un navire déclenche plusieurs combats, le joueur avec la priorité la plus élevée, les résout un par un dans l'ordre de son choix.

Pour remporter un **combat**, vous devez remplir ces **deux conditions** :

- » vous devez avoir, au moins, 2 autochtones sur le terrain (avec ou sans 1) ;
- » vous devez dépenser 2 armes (obsidienne et/ou corne). Chaque tribu doit utiliser ses propres armes.

Si l'hexagone attaqué est occupé par plusieurs tribus, chacune déclare, dans l'ordre de priorité, si elle souhaite dépenser 0, 1 ou 2 armes, jusqu'à atteindre les 2 armes requises. Une tribu ne peut pas dépenser plus d'armes qu'elle a d'autochtones engagés.

» Si 2 tribus dépensent leurs armes, c'est une **victoire**. Pour chaque arme dépensée, déplacez un 1 vers votre prison.

En cas de victoire, 1 à chaque joueur qui a dépensé des armes.

» Sinon, c'est une **défaite** et tous les 1 sont tués (les 1 retournent dans la réserve et les 1 sont retirés du jeu). Dispersez le bétail dans la nature, retirez le 1 ou le 1 puis placez un fort avec deux 1.

**HÉROS** : même vaincu, vous pouvez dépenser 1 arme pour tuer 1 (ce n'est pas un prisonnier : renvoyez-le dans la réserve). Dans ce cas, 1 seul 1 est placé dans le fort. Vous devenez un héros et recevez 1 carte idole comme récompense.

! Les nouveaux conquistadors ne peuvent pas arriver dans un fort. Les forts ne comptent pas comme un bâtiment pour déterminer l'île attaquée. Si le seul hexagone non conquis d'une île est un volcan, l'attaque n'a pas lieu.



### ! RÉSUMÉ DES EFFETS DES ATTAQUES

		-	-	-	-
2	2			-	
1	1				
2	2				-



## EXEMPLE COMPLET

Phase Stratégie

La carte Événement 1 indique l'arrivée du navire blanc et 3 catastrophes (Moneiba, tsunami et Acoran). La prophétie de Tibiabin (non visible ici — voir p. 9) annonce les endroits où le navire et les catastrophes vont survenir, et les standees correspondants sont placés en fonction, en 2, 3, 4 et 5. La prophétie de Tamonante permet de révéler les cartes Catastrophe des dieux : Moneiba envoie San Borondón 7 et Acoran un terrible Incendie 6. La colère divine, pour chacun de ces dieux, est pour le moment au premier niveau orange (8 et 9).

Les joueurs analysent les conséquences des événements dans l'ordre indiqué sur la carte 1, et décident de payer les offrandes ci-dessous.

1. La catastrophe de **Moneiba** 2 va causer la disparition de l'île 5, mais ne touchera pas les autres îles, même si sa colère atteint le niveau 3. Si des autochtones s'aventurent sur l'île 5, ils devront en repartir avant la fin de l'ère.
2. S'ils paient l'offrande de Moneiba pour apaiser sa colère, son tsunami 3 n'aura aucun effet puisqu'aucune terre n'est adjacente à son épicentre. Au niveau 2, en revanche, il détruira une partie de l'île 6.
3. Le navire blanc 4 va attaquer l'île la plus proche, mais cela dépend du tsunami. Si Moneiba s'apaise, l'île la plus proche est l'île 6. Sinon, il y aura égalité entre la 6 et la 7.
4. Enfin, la catastrophe d'Acoran va détruire les jetons Bois, les porcheries, les cochons et les villageois qui se trouvent sur l'île 7 (au minimum !). Peut-être qu'il faut abandonner les fermes et récupérer le bois avant qu'il ne soit trop tard. 5

Il sera difficile de réussir les deux offrandes. Après avoir analysé la situation, les joueurs décident de se concentrer sur l'offrande de Moneiba.

Phase Événement

Malgré leurs efforts, les joueurs ne parviennent pas à satisfaire la moindre offrande. Le niveau de colère divine augmente donc d'un cran et passe au second niveau 3 pour chacun des dieux.

Résolvez les événements dans l'ordre indiqué par la carte 1 :

1. **Moneiba** fait disparaître l'île 5 dans les nuages 2 (voir San Borodón p.24).
2. Le **tsunami** qui s'étend sur deux cercles d'hexagones engloutit les terrains touchés 10, et détruit les bâtiments de Bleu, ainsi que les autochtones et le bétail qui s'y trouvaient.
3. Le **navire blanc** 4 est à égale distance des îles 6 et 7. Mais l'île 7 a plus de bâtiments et sera donc la cible des conquistadors qui attaquent, un par un, tous les bâtiments de l'île.

Bleu n'a qu'un autochtone dans son 11. Il perd forcément la bataille, quel que soit le nombre d'armes qu'il possède. Il dépense tout de même une obsidienne pour tuer un 11 et devenir un héros. Son villageois est tué et Bleu reçoit une idole. Tournez le 11 sur son côté Fort et placez-y le conquistador survivant 11.

Rouge possède 2 armes mais doit défendre 2 11. Il décide de les dépenser pour remporter le combat avec les 2 autochtones qui occupent l'enclos et capture ainsi 2 11. Il perd en revanche la porcherie, car les deux autochtones qui s'y trouvent n'ont pas d'armes. Ces villageois regagnent la réserve, les cochons s'échappent dans la nature, et le bâtiment est remplacé par un fort occupé par 2 12.

4. Enfin, la catastrophe d'**Acoran**, dont le niveau de colère est 3, reste circonscrite à l'île 7 13. Il n'y a plus de porcherie à brûler sur cette île ; seul le jeton Bois de l'hexagone 14 est détruit (voir Incendie p.24).



### 7. APPRENTISSAGE

Si l'un de vos nobles se trouve sur un d'un métier que votre tribu ne connaît pas **avec** au moins un d'une tribu qui connaît ce métier, alors vous **apprenez ce nouveau métier**.

Prenez le de la case associée à ce métier sur votre plateau Métiers et placez-le dans votre dépôt d'actions. Vous pouvez maintenant accomplir les actions liées à ce métier.

### 8. SURVIE

Vérifiez si les conditions de survie suivantes sont remplies.

- **Aucun marqueur de colère divine n'a atteint le niveau** . Si un marqueur atteint ce niveau, la partie est finie. **Tous les joueurs ont perdu.**
- **Chaque tribu a au moins encore un et un en vie.** Si une tribu ne remplit pas cette condition (ou si vient de finir), la partie se termine. Passez à la section Fin de partie.

Si les deux conditions sont remplies (et que vous êtes à la fin de l'ère et ) passez à l'étape 9.

### 9. PROPHÉTIES (ÈRES ET UNIQUEMENT)

**Les émissaires font l'ascension du Mont Tindaya. Deux grands cercles de pierres entourent les feux mourants des voyantes.**

**Entretenez les deux si vous souhaitez connaître les prédictions de Tibiabin et Tamonante, afin qu'elles vous dévoilent les catastrophes à venir et l'endroit où elles s'abattront.**

Vous devez livrer de quoi faire du feu aux voyantes si vous souhaitez bénéficier de leurs prophéties lors de la prochaine **phase Stratégie**.

#### 1. Livraison pour la première voyante

Dans l'ordre de priorité, chaque joueur décide s'il dépense les ressources exigées pour entretenir le feu. Si un joueur le fait, il place 2 pions Ressource de sa couleur sur la **main** du Mont Tindaya.

#### 2. Livraison pour la seconde voyante

Répétez l'opération précédente dans l'ordre de priorité actuel. À la fin de cette étape, la **main** contiendra 4, 2 ou 0 ressource(s). Lors de la prochaine ère, cela vous permettra de connaître, respectivement, les deux prophéties, une seule, ou aucune.

#### FEU

! Pour entretenir le feu, dépensez 2 unités de fumier, bois et/ou paille.



**Exemple :** 1 bois + 1 fumier, ou 2 paille.

Si vous livrez de quoi faire du feu à une voyante, vous recevez **immédiatement** 1 point. Ainsi, l'ordre de priorité de la seconde livraison peut ne pas être le même que celui de la première livraison.

### 10. MAINTENANCE (ÈRES ET UNIQUEMENT)

1. Retirez du jeu les utilisés pour cette ère. Transférez les utilisés dans leur dépôt respectif.
2. Retirez la **carte Événement** pour dévoiler la suivante.
3. Récupérez les pions Ressource déposés sur les cartes Offrande. Retirez ces cartes et dévoilez les suivantes. Placez les bloqueurs d'offrande sur les dépôts qui ne seront pas utilisés durant la prochaine ère.
4. Retirez les cartes Catastrophe d'Acoran et de Moneiba, mais **ne retournez pas** les suivantes.
5. Passez le jeton Ordre de tour à votre voisin de gauche.

6. Redistribuez les jetons Ordre de tour en fonction de l'ordre de priorité actuel : le joueur le plus bas de la piste de contribution prend le jeton 1, et ainsi de suite.

### RÉSOLUTION FINALE

#### CONDITIONS DE SURVIE DE FIN DE PARTIE

1. Chaque tribu doit encore avoir, au moins, un et un en vie.
  2. Chaque tribu doit contrôler au moins un .
  3. Les joueurs doivent **conserver le contrôle de l'archipel** (voir calcul ci-dessous).
  4. Les joueurs doivent remplir les conditions de la mission définies par le niveau de difficulté choisi.
- Si vous remplissez toutes les conditions, félicitations ! Votre groupe de joueurs a relevé le défi de Tindaya et **remporté la victoire**.
  - Si vous ne remplissez pas toutes les conditions requises, vous avez **perdu**. Il faudra prouver votre dévotion envers les dieux lors de la prochaine partie.



#### CONTRÔLE DE L'ARCHIPEL

- Vous contrôlez l'archipel tant que le nombre de n'excède pas le seuil d'occupation, défini par le nombre de joueurs et le nombre de en vie. S'il y a trop de conquistadors dans l'archipel, vous en perdez le contrôle.

Pour vérifier que vous conservez le contrôle :

- » faites la somme totale des de toutes les tribus (y compris les );
- » consultez le tableau ci-dessous (aussi imprimé sur le plateau Nature) et trouvez la case contenant ce total pour votre nombre de joueurs ;
- » la dernière ligne indique le nombre maximum de toléré.

**Exemple :** après la 3<sup>e</sup> ère, Bleu a 1 et 3 en vie, Rouge a ses 2 et 3 et Vert a ses 2 et 4 , soit 15 en tout. Il y a 6 sur le plateau.

Dans la ligne pour 3 joueurs , ils sont donc dans la 2<sup>e</sup> case (de 13 à 15 autochtones) . Pour conserver le contrôle, il ne doit pas y avoir plus de 7 sur le plateau . Comme il n'y en a que 6, les joueurs ont le contrôle de l'archipel.



	< 6	6	7	8	9
	< 9	9 - 10	11 - 12	13 - 14	> 14
	< 13	13 - 15	16 - 18	19 - 21	> 21
	< 17	17 - 20	21 - 24	25 - 28	> 28
Max 6	7	8	9	10	



## RÉSOLUTION FINALE (MODE DOMINATION)

## 1. CONDITIONS DE SURVIE DE FIN DE PARTIE

- Les joueurs doivent **conserver le contrôle de l'archipel** (voir p. 20).
  - Si c'est le cas, passez à l'étape 2.
  - Si ce n'est pas le cas, **tous les joueurs ont perdu la partie**. Les dieux ne pardonnent pas un tel échec.

## 2. DÉTERMINEZ LE VAINQUEUR

Faites le décompte final.

Les tribus avec au moins un  et un  sont les tribus survivantes.


Les tribus qui n'ont pas survécu sont exclues des étapes suivantes. Elles ne révèlent pas leur objectif secret et ne sont pas prises en considération pour déterminer qui a accompli un objectif commun, un objectif secret, ou un monopole.

- Une fois que le décompte final est terminé (voir ci-contre), le survivant avec le plus de points est déclaré vainqueur. Il est le favori des dieux !
- En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité qui a développé le plus d'inventions qui gagne.
- S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui contrôle le plus de bâtiments qui remporte l'égalité.
- S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.



## DÉCOMPTE FINAL



Ajoutez ou retranchez les points suivants à votre score.



 La piste de contribution n'est pas limitée. Vous pouvez dépasser 18.




## 1. MONOPOLES

Comptez le nombre de jetons Matière première dans les dépôts de votre plateau Tribu.

- Le survivant qui possède le plus de jetons Bois perd . En cas d'égalité, tous les joueurs concernés perdent .

- Si la différence avec le joueur suivant est de 2 ou plus, il(s) perd(ent)  au lieu de .


Procédez de même pour les jetons Argile et Minerai.

**Exemple**  : Rouge a plus de jetons Argile que les autres joueurs. Puisqu'il en a au moins 2 de plus que Bleu, Rouge perd 2 points de contribution.

Bleu a plus de jetons Bois (et au moins 2 de plus que n'importe quel autre joueur) et plus de jetons Minerai (1 de plus que Rouge). Bleu perd donc 3 points de contribution en tout.




## 2. IDOLES DE CONTRIBUTION

Pour chaque idole de contribution en votre possession, marquez .





## 3. NOBLES

Ajoutez  pour chaque noble encore en vie.



## 4. OBJECTIFS COMMUNS

Pour chaque objectif commun atteint, marquez . Si plusieurs joueurs atteignent le même objectif, tous marquent .

Pour une description détaillée de ces objectifs, voir p. 26.




## 5. OBJECTIFS SECRETS


Dans l'ordre de priorité, révèlez et comptabilisez les points des objectifs secrets.

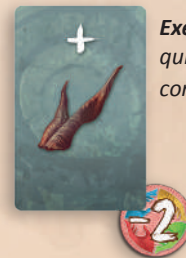
Chaque carte indique la condition à remplir pour marquer (ou perdre) les points indiqués par le jeton Objectif. En cas d'égalité, chaque joueur concerné marque ou perd les points indiqués.

Pour une description détaillée de ces objectifs, voir p. 27.

**Exemple** : le survivant qui contrôle le plus de quais de pêche marque .



**Exemple** : le survivant qui possède le plus de cornes perd .



## 4 LE TRAÎTRE

Les hommes qui viennent de par delà l'océan sont invincibles. Leurs navires sont plus rapides que les vagues, leurs armes brillantes semblent à toute épreuve, et nos dagues ne pénètrent pas leurs armures polies.

Nous les avons entendus prier un Dieu étranger ; et s'il était plus puissant qu'Àcoran ?

La reddition est peut-être la meilleure solution.



Les joueurs décident au début de la partie s'ils souhaitent jouer avec cette variante. Nous vous conseillons de faire d'abord quelques parties pour apprendre à maîtriser le jeu. Dans cette variante, une tribu peut se rendre aux conquistadors et changer de camp.

## DEVENIR UN TRAÎTRE

En phase 3 1, lors du premier tour de la phase Actions, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut devenir un traître. Si l'un d'entre eux le fait, les autres ne peuvent plus le faire : il ne peut y avoir qu'un seul traître, ou aucun.

Pour devenir un traître, vous devez faire une exploration avec votre premier marqueur d'action (cube ou cylindre) et un noble doit terminer son déplacement dans un fort pour se rendre à l'invasisseur. S'il n'y a pas de forts ou qu'aucun n'est accessible dès votre première action, vous ne pouvez pas trahir.

## ÉTAPES À RESPECTER LORS DE LA TRAHISON

1. Piochez une carte Objectif de traître au hasard. Elle indique vos conditions de victoire (atteindre un certain niveau de population, plus parfois un objectif supplémentaire) et une éventuelle capacité spéciale. Laissez la carte visible devant vous (voir p. 26).
2. Remplacez vos 🏠 du plateau par des 🧑 de la réserve.
3. Si un 🧑 se transforme sur un volcan, sur un terrain avec un mur, ou se retrouve en compagnie de 🏠 qui dépensent une idole de protection, il est immédiatement redéployé dans un fort avec d'autres 🧑.
4. Les 🧑 emprisonnés sont libérés et doivent être placés dans des forts avec d'autres 🧑.
5. Si un 🧑 se retrouve en compagnie de 🏠 qui ne dépensent pas d'idole de protection, un combat survient (voir section suivante).
6. Après avoir résolu les éventuels combats, placez un fort sur chaque terrain avec un 🧑. Si des porcheries ou des enclos disparaissent à cette occasion, leur bétail s'échappe dans la nature.
7. Retirez du jeu l'ensemble de vos possessions : pions Ressource, réserve de villageois, jetons, disque de contribution, objectifs secrets, cartes idoles, cartes Marché et plateau Métiers. Conservez les marqueurs d'action non joués et votre jeton Ordre de tour.
8. Retournez votre plateau Tribu côté Traître et placez les marqueurs d'action non joués 🏠/🏠 dans le dépôt d'actions 2.

Vous ne pouvez pas faire de seconde action. Vous ne rejouerez qu'à votre prochain tour.

Action Exploration



Dépôt d'actions

## Exemple :

- Vert trahit sur son premier déplacement en amenant son noble dans un fort qui contient un conquistador 4.
- Il remplace ses autochtones par des conquistadors. Deux d'entre eux partagent un quai de pêche avec un noble rouge et un noble jaune 5. Jaune dépense une idole de protection et repousse le traître 6.
- Vert rapatrie donc ses 2 🧑 dans le fort voisin, déjà occupé par 3 autres 7.



## MODIFICATIONS DE RÈGLES

## ACTIONS DU TRAÎTRE

En tant que traître, vous pouvez uniquement Explorer 3, avec certaines restrictions.

- » Vous ne pouvez pas construire de nouvelle pirogue (sauf mention contraire sur votre carte Objectif), mais vous pouvez utiliser celles du plateau.
- » Vous ne pouvez pas entrer sur un terrain protégé par un mur, même inoccupé.
- » Vous pouvez traverser des volcans inoccupés, mais vous ne pouvez pas y terminer votre déplacement.
- » Lorsque l'un de vos 🧑 termine son déplacement sur un terrain inoccupé (ou remporte un combat sur un terrain occupé), retirez les 🏠, 🐄, et 🐷, et construisez un fort à la place. Si vous quittez cet hexagone (ou y perdez un combat), vous devez retirer le fort.



Vous disposez d'une seule action gratuite à la fin de votre déplacement : Conquérir.

## CONQUÉRIR

Lorsqu'un 🧑 entre sur un terrain occupé par des 🏠, il doit y stopper son exploration ; toutefois le traître peut utiliser ses déplacements restants avec d'autres 🧑.

- » Si une des tribus sur cet hexagone décide d'utiliser une idole de protection, ou s'il y a un mur, l'attaque est repoussée. Le 🧑 doit revenir sur le terrain d'où il est parti (même si c'était sur une autre île).
- » Dans tout autre cas, il y a un combat, avec les mêmes règles que celles de la Reconquête (voir p.18). hormis que les conquistadors sont tués et non emprisonnés.

## FIN DE PARTIE

Si le traître remplit toutes les conditions de victoire listées sur sa carte Objectif, il remporte la partie. Sinon, il perd la partie. Les autres joueurs passent au décompte final comme d'habitude.

La condition de survie de fin de partie (conserver le contrôle de l'archipel) n'est plus active. Le traître ne participe pas aux autres objectifs ni aux monopoles.

## STRATÉGIE DU TRAÎTRE

Le traître peut orienter sa stratégie selon deux axes.

- » **Affaiblir** : forcer les autochtones à livrer bataille et leur prendre du terrain. Ils devront utiliser leurs armes contre vous, ce qui les mettra dans une position périlleuse lorsque les derniers navires débarqueront (les conquistadors de ces navires comptent aussi dans votre objectif).
- » **Croître** : réfléchissez au placement de vos 🧑 sur le plateau afin d'en gagner de nouveaux lors de l'étape de reproduction.

Enfin, n'oubliez pas d'utiliser la capacité spéciale indiquée sur votre carte Traître. Cela vous fournira une aide précieuse pour parvenir à vos fins.

### MODE SOLO

Le mode Solo se joue nécessairement en mode Alliance.

#### Mise en place modifiée

- » **Étape 2 :** retirez la tribu des Majos.
- » **Étape 5 :** une fois que vous avez placé vos deux bâtiments de départ (enclos et champ), prenez une carte dans le paquet Prophétie et notez les chiffres de la 1<sup>re</sup> colonne.

Placez deux neutres :

- une porcherie sur la forêt de votre choix, sur l'île qui correspond au 1<sup>er</sup> chiffre de la carte (ici, l'île 1) ;
- un quai de pêche sur un littoral de la 2<sup>e</sup> île de la carte (ici, l'île 7).

Dans les deux cas, retirez d'abord le jeton Matière première de l'hexagone. Placez un villageois d'une autre tribu sur chacun de ces bâtiments neutres.

- » **Étape 5 :** placez un fort sur une forêt de votre choix (ou un littoral s'il n'y a pas de forêt), sur la 3<sup>e</sup> île de la carte (ici, l'île 5).

#### Règles modifiées

L'action *Faire du troc* n'est plus disponible.

Vous pouvez jouer le mode solo avec **la dot** (voir ci-dessous). Pour accomplir l'action de dot, le joueur doit terminer l'exploration d'un noble dans un occupé par un villageois neutre. Le joueur paie 3 ressources de son choix, retire le villageois neutre, puis place un de ses villageois (pris dans sa réserve) sur un hexagone où il a déjà au moins un autochtone, en respectant les règles de placement habituelles.

! Pour défendre un neutre contre les conquistadors (ce qui est utile si vous voulez apprendre le métier associé), vous pouvez construire un mur ou y déplacer vos deux équipés d'armes.

### LA DOT (ACTION DE TROC SPÉCIALE)

Un joueur peut négocier l'adoption d'un villageois appartenant à une autre tribu, en échange d'une dot (si l'autre tribu accepte, comme pour toute action de troc).

Pour cela, un autochtone doit terminer son exploration sur un hexagone occupé par une autre tribu afin d'échanger 3 contre un villageois.

- » La tribu qui **reçoit la dot** prend un de ces villageois présents sur le plateau principal et le met dans sa réserve. Puis elle déplace 3 de sa réserve vers son dépôt.
- » La tribu qui **paie la dot** déplace 3 depuis ses dépôts vers sa réserve, puis, elle prend un villageois de sa réserve et le place sur le plateau principal :
  - ce villageois doit être placé sur un hexagone contenant au moins un autre de la tribu, en respectant les règles de placement habituelles ;
  - si ce n'est pas possible (parce que les seuls restants sont des nobles qui occupent des d'autres tribus), le villageois peut être placé sur n'importe quel hexagone non contrôlé du plateau.



1

2

3

4

Tindaya est un jeu qui propose des règles et des mécaniques relativement complexes, qui peuvent, de prime abord, dérouter les plus jeunes ou les moins expérimentés. Nous vous proposons donc une campagne en trois parties pour découvrir les règles au fur et à mesure. Pour la campagne, toutes les tuiles Océan doivent être placées côté noir (étape 1.1 de la préparation) et vous devez choisir les niveaux de mission et les cartes Événement les plus faciles (étape 3 de la préparation).

### PARTIE 1 : L'ARRIVÉE SUR L'ÎLE

**Intérêt :** comprendre les plateaux Tribu et Métiers, les actions, les offrandes, et les événements de fin d'ère.

- La partie se joue à l'ère 1. Placez uniquement les cartes Événements marquées 1 sur le Mont Tindaya.
- La partie se joue en mode Alliance : vous devez donc appliquer les règles encadrées en violet avec ce symbole et ignorer les règles marquées du symbole (réservées au mode Domination).



- Lors de l'étape 2 de la préparation, prenez les tribus suivantes : Agana (toutes les configurations), Majos (2 joueurs ou +), Arucas (3 joueurs ou +), et Ezero (4 joueurs).
- Lors de l'étape 4 de la préparation, placez tout le bétail dans la nature (sur le plateau Nature), sans tenir compte de la règle de limite en fonction du nombre de joueurs.
- Ignorez toute section du livret marquée 2, 3 et 4.

**Objectifs de la partie :** satisfaire aux conditions de survie, et :

1. chaque joueur doit avoir appris au moins un nouveau métier ;
2. le fort de départ doit être reconquis.

### PARTIE 2 : LA FUREUR DES DIEUX

**Intérêt :** découvrir le fonctionnement des voyantes, les déchets, les limites de la nature et l'aménagement de la seconde grotte.

- La partie se joue en 2 ères. Placez les cartes Événement de l'ère 1 et 2 sur le Mont Tindaya.
- La partie se joue en mode Alliance avec les mêmes tribus.
- Ignorez toute section du livret marquée 3 et 4.



**Objectifs de la partie :** satisfaire aux conditions de survie, et :

3. chaque joueur doit connaître les 4 métiers ;
4. chaque joueur doit développer au moins une invention de niveau 2.

### PARTIE 3 : LES FAVEURS DIVINES

**Intérêt :** aborder le mode Domination, comprendre l'ordre de priorité, les points de contribution, les objectifs secrets et communs, l'épuisement des ressources et les monopoles.

- La partie se joue en 3 ères.
- La partie se joue en mode Domination : vous devez donc appliquer les règles encadrées en jaune avec ce symbole et ignorer les règles marquées du symbole.
- Ignorez toute section du livret marquée 4.



**Objectifs de la partie :** les objectifs communs et secrets tels qu'indiqués p. 21.

### PARTIE FINALE :

Votre quatrième partie intégrera toutes les règles du jeu.

Prêtez attention aux nouveaux concepts, identifiés par ce symbole 4 : ils traitent des cartes Événement complexes, des missions ( ), des objectifs communs et secrets ( ) et des différentes variantes.







**AGANA**

Cette tribu de voyageurs peut faire jusqu'à 4 déplacements (au lieu de 3) à chaque action Exploration.

De plus, ils commencent la partie avec 1 pirogue, qu'ils pourront placer sur le plateau lors d'un déplacement maritime.



**ORONE**

Cette tribu de pêcheurs commence la partie avec une **invention supplémentaire** : le **saloir** (s'il n'est pas déjà développé) ou le **fumoir**. Retirez le cylindre d'action du dépôt correspondant.

À chaque fois que cette tribu produit une ressource de ce métier, elle produit **1 sel supplémentaire**.

Si vous piochez la tribu Orone alors que votre tribu ne connaît pas le métier de pêcheur (quais de pêche), rendez-la et piochez une autre carte Tribu.

**TAORO**

Cette tribu de fermiers commence la partie avec une **invention supplémentaire** : la **charrue** (si elle n'est pas déjà développée) ou le **moulin**. Retirez le cylindre d'action du dépôt correspondant.

À chaque fois que cette tribu produit une ressource de ce métier, elle produit **1 paille supplémentaire**.

Si vous piochez la tribu Taoro alors que votre tribu ne connaît pas le métier de fermier (champs), rendez-la et piochez une autre carte Tribu.



**ARUCAS**

Cette tribu d'inventeurs peut **développer** ses inventions de niveau 2 avec **une matière première de moins** (au choix).



**ECERO**

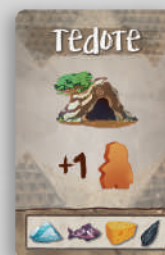
Cette tribu des montagnes collecte systématiquement **1 obsidienne de plus** que ce qui est indiqué sur le jeton Minerais (de base ou volcanique).



**JANDIA**

Cette tribu de marchands paie **1 unité de moins qu'indiqué** lorsqu'elle achète au marché des artisans.

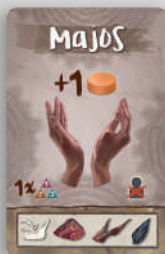
**Exemple** : Rouge veut acheter une carte Mur. Il achète celle qui coûte 1 pierre + 1 fumier + 1 argile, mais il ne paie que la pierre et le fumier.



**TEDOTE**

Cette tribu très fertile commence la partie avec un 4<sup>e</sup> villageois sur le plateau (qui doit être placé dans un des bâtiments de départ).

De plus, sa **seconde grotte est déjà aménagée** : retirez le cylindre qui s'y trouve et placez-le dans votre dépôt d'actions.



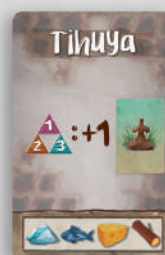
**MAJOS**

! Retirez cette carte pour le mode solo.

**Une fois par ère**, cette tribu de dévots peut faire une offrande sans dépenser de marqueur d'action, et sans même avoir un noble sur un volcan. Cette offrande comporte en plus **une ressource supplémentaire** parmi celles des types exigés, prise directement dans la réserve (et non depuis un dépôt).

L'offrande ainsi faite est une action qui ne consomme aucun marqueur (comme les *Autres actions*, p.15) mais compte tout de même comme une des deux actions du tour. Retournez votre carte Tribu pour vous en souvenir, et retournez-la de nouveau au début de l'ère suivante.

**Exemple** : Bleu fait une offrande de 1 figue et 2 obsidienne. Il déplace les pions Ressource ainsi dépensés de son plateau sur la carte Offrande. Puis il prend un pion Ressource de sa réserve et le place sur l'emplacement Figues de la carte Offrande.



**TIHUYA**

Cette tribu très pieuse sculpte des idoles pour adorer les dieux.

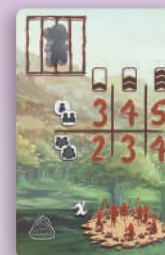
Au début de **chaque ère**, piochez une carte Idole du paquet.



**INVENTEURS**

Chaque tribu doit développer (au moins) le nombre d'inventions indiqué.

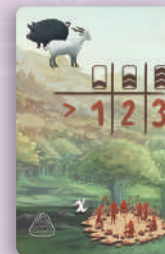
**Exemple** : chaque tribu doit développer au moins 5 inventions



**GUERRIERS**

Chaque tribu doit détenir (au moins) le nombre de conquistadors indiqué dans sa prison.

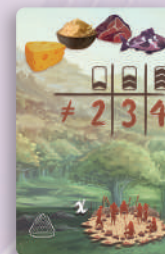
**Exemple** : chaque tribu doit détenir au moins 4 conquistadors dans sa prison.



**ÉLEVEURS**

Chaque tribu doit avoir (au moins) le nombre d'animaux indiqué dans les bâtiments qu'elle contrôle.

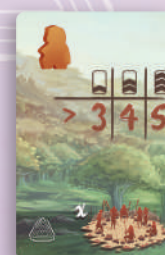
**Exemple** : chaque tribu doit avoir au moins 3 animaux dans ses bâtiments.



**PLANIFICATEURS**

Chaque tribu doit avoir (au moins) le nombre de différents types de denrées non périssables indiqués.

**Exemple** : chaque tribu doit avoir stocké au moins 3 types différents de denrées non périssables.



**FERTILES**

Chaque tribu doit terminer avec une population de **supérieure** au nombre indiqué.

**Exemple** : chaque tribu doit avoir plus de 4 en vie à la fin du jeu (donc au moins 5).

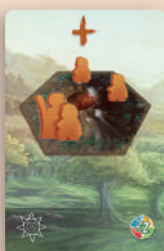


**COLONS**

Occuper le plus grand ensemble de tuiles adjacentes avec ses autochtones (contrôler les de cette zone n'est pas une obligation). Peut inclure des terrains, des et des volcans.

**SAGES**

Connaître le plus de métiers (en comptant ceux acquis à la fin de ).

**ADORATEURS**

Avoir le plus d'autochtones sur les volcans à la fin de la partie.

**VOYAGEURS**

Occuper le plus grand nombre d'îles (sans forcément les contrôler).

**INGÉNIEURS**

Avoir développé le plus d'inventions de niveau 2.

**EXPLORATEURS**

Contrôler les deux les plus éloignés l'un de l'autre sur le plateau (comptez le nombre d'hexagones).

**SPÉCIALISTES**

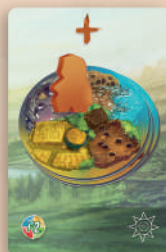
Contrôler le plus grand nombre de du même type.

**ADORATEURS**

Contrôler le plus grand nombre de sur l'île la plus grande (avec le plus d'hexagones). Il peut y avoir égalité pour l'île la plus grande. N'importe quelle île à égalité compte.

**TOUCHE-À-TOUT**

Occuper le plus de différents possibles (le maximum est de 4, un par métier), sans forcément les contrôler.

**PROPRIÉTAIRES**

Contrôler une majorité de .

**GEÔLIER**

**Capacité spéciale** : chaque fois que vous gagnez un combat, capturez l'un des autochtones vaincus. Placez un pion Ressource sur cette carte pour tenir le compte du nombre de prisonniers.

Si le prisonnier est un , remettez-le dans la réserve de sa tribu. Si c'est un , retirez-le du jeu. La capacité maximum de la carte est de 4 prisonniers.

**Condition de victoire** : avoir au moins 18 conquistadors sur le plateau à la fin de la partie. Chaque prisonnier fait baisser l'objectif de 1 conquistador. Ainsi avec 3 prisonniers, 15 conquistadors suffisent sur le plateau pour gagner.

**MISSIONNAIRE**

**Capacité spéciale** : chaque fois que vous gagnez un combat, convertissez l'un des autochtones vaincus en conquistador.

Retirez l'autochtone du plateau (remettez-le dans la réserve de sa tribu) et remplacez-le par un conquistador.

**Condition de victoire** : avoir au moins 20 conquistadors sur le plateau à la fin de la partie

**LIBÉRATEUR**

**Capacité spéciale** : chaque fois que vous gagnez un combat, libérez les conquistadors emprisonnés par la tribu que vous venez de vaincre. Placez-les sur le terrain où vous venez de remporter le combat.

Si vous triomphez de plusieurs tribus en un seul combat, libérez les prisonniers d'une seule de ces tribus (au choix).

**Condition de victoire** : avoir au moins 17 conquistadors sur le plateau à la fin de la partie.

**MENEUR**

**Capacité spéciale** : juste après votre transformation en traître, choisissez un conquistador sur le plateau et faites-en votre chef ; remplacez son pion par l'un de vos nobles (qui est considéré comme un conquistador).

Le chef doit être protégé à tout prix ! Il reçoit également une pirogue, qu'il pourra déployer à l'occasion d'un déplacement maritime.

**Condition de victoire** : avoir au moins 14 conquistadors sur le plateau, **dont le chef**, à la fin de la partie.


**ÉMISSAIRE**

**Capacité spéciale** : après avoir joué toutes vos actions, vous pouvez gratuitement **déplacer un navire** d'une fosse sous-marine à une autre. Cette action gratuite est votre dernière action de la partie.

**Condition de victoire** : avoir au moins 20 conquistadors sur le plateau à la fin de la partie.



**BÂTIMENTS CONTRÔLÉS**

Attribué à la tribu qui contrôle le plus de  du type indiqué.

**DENRÉES NON PÉRISSABLES**

Attribué à la tribu qui a le plus de denrées non périssables du type indiqué.

**BIENS DE BASE**

Attribué à la tribu qui a le plus de ressources du type indiqué.

**POPULATION**

Attribué à la tribu qui a le moins de cochons/ chèvres/prisonniers/villageois (non nobles).

**AUTRES**

Attribué à la tribu qui a le moins de cartes idoles (jouées ou conservées, les idoles vendues ne comptent pas) ou le moins de cartes Marché des artisans.



**AUTEUR** : Lolo González

**ILLUSTRATIONS** : Javier G. "Inkgolem"

**ÉDITEUR** : Diego Martínez

**MODÈLES 3D** : Mimic Box

**ASSISTANT GRAPHIQUE** : Adolfo Martínez

**RELECTURE ORIGINALE** : Susana Escribano Cuesta

**RELECTURE ANGLAISE** : Kevin Callahan, Crocetta Rubino et Olav Fakkeldij

**MAQUETTE** : Ana Conde

**TESTEURS** : Jorge Araya Lobo, Juan "Hombrepollo" Barroso, Víctor Bello de Valle, Pedro J. Belmonte Vera, David Díaz Carnes, Amelia Jiménez Plaza, Daniel Kelevras, Rafael Bretones, Ramón Pastor, Konstantin Wöbking, Alejandro and Álvaro Adrada, Paloma Jiménez, Rubén Nieto et Abraham Sánchez.

**REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR :**

Je remercie Maria del Carmen Cruz, conservatrice du *Museo Canario* à Las Palmas de Gran Canaria, pour ses connaissances encyclopédiques, sa patience et ses précieuses réponses à mes questions sur les autochtones des Îles Canaries.

Je souhaite également remercier Rafael Bermejo, Nacho García, Álvaro et Isabel González, Alejandro Jaramillo, Rubén Martín, Domingo Melián, Fernando Nieto, Eugenio Pérez, Lydia Peris, Alberto Sendín et David Vidal dont les contributions ont aidé à façonner ce projet.

Tindaya n'aurait pas vu le jour sans l'aide de nombreux amis et clubs de jeux, qui m'ont donné accès à leurs locaux pour que je puisse faire jouer leurs membres, et notamment mes amis de l'association *ACV El Anillo Único*, *Juegos Comuneros* de Valladolid, et de l'*Asociación Noctis* de Gran Canaria.

Je tiens à signaler le travail important fourni par le *Zenobia Board* pour la promotion des jeux historiques, et particulièrement ses mentors Iván Cáceres, Peter Perla et Falcon Arendell qui m'ont aidé à souligner les différents aspects du projet.

Je témoigne également toute ma reconnaissance à Julianne Bierwirt, ma mentor du *Tabletop Mentorship Program*, ainsi qu'à Mike Belsole et Grace Kendall, toujours prêts à apporter leur aide aux jeunes auteurs pour amener leurs projets à être édités.

Enfin, j'adresse mes remerciements particuliers aux collègues de l'*Asociación Ludo* et aux *Beta Testers*, ainsi qu'à mes amis de *Conexion Games*.

**LOCALISATION FRANÇAISE** : Funforge

**TRADUCTION FRANÇAISE** : Antoine Prono (Transludis)

**RELECTURE FRANÇAISE** : Gersende Cheylan

© 2022 FUNFORGE S.A.R.L. Tous droits réservés pour l'édition française.



**Funforge s.a.r.l**

24 rue charlot

75 003 PARIS, FRANCE

[www.funforge.fr](http://www.funforge.fr)



**RED MOJO GAMES S.L.**

c/ Carretera de Humera 50, ch11

28224 Pozuelo de Alarcón, Madrid

[www.redmojo.es](http://www.redmojo.es)



Le symbole en bas à droite de la carte indique quand elle peut être jouée.

Peut être jouée lors de la **PHASE ACTIONS**

Peut être jouée lors de la **PHASE ÉVÉNEMENT**

Doit être jouée à la FIN DE LA PARTIE



**IDOLE DE PRODUCTION (x2)**

Effectuez une action Produire d'un métier que vous connaissez. Cela équivaut à placer un sur cette action.

Ne consomme pas de marqueur d'action.

Peut être utilisé même s'il y a déjà un marqueur sur l'action.



**IDOLE D'APAISEMENT (x1)**

Réduisez d'un cran la colère de l'un des dieux puis prenez une nouvelle carte Idole.

Si la colère divine est déjà au minimum pour les deux dieux, vous avez le droit de jouer cette carte pour récupérer une carte Idole.

**IDOLE DE PROTECTION (x2)**

Protège **une seule fois** un hexagone que vous occupez d'une catastrophe qui peut être parée par un mur. Ne protège pas des éruptions ni des tsunamis.

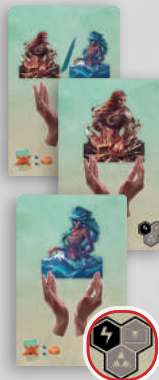
Peut également repousser **une** attaque d'un terrain que vous occupez.

Aucune arme n'est requise. Ne rapporte pas de points (☀️) et ne permet pas de capturer des conquistadors. Peut uniquement être utilisée comme défense. Ne permet pas de reconquérir un hexagone.



**IDOLE D'OFFRANDE (x3)**

Choisissez un des types de biens exigés pour l'offrande du dieu indiqué et complétez cette offrande en y plaçant des pions Ressource pris **depuis votre réserve** (sans consommer les biens correspondants). Si les deux dieux sont représentés, choisissez-en un. Vous n'avez pas besoin d'être sur un volcan, ni de posséder le bien exigé.



**IDOLE DE DÉPLACEMENT (x1)**

Effectuez une action Explorer. Cela équivaut à placer un sur cette action.

Ne consomme pas de marqueur d'action.



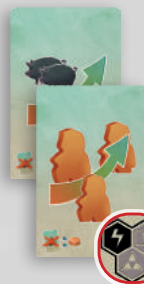
**IDOLE DE RELOCALISATION (x1)**

Déplacez le standee d'Acoran ou de Moneiba sur un autre volcan pour modifier l'endroit où sa catastrophe s'abattra.

**IDOLE DE FERTILITÉ (x2)**

Résolvez immédiatement une étape *Reproduction* (p.16) pour vos villageois ou votre bétail.

Cette reproduction a lieu en plus de l'étape *Reproduction* classique qui aura lieu à la fin de l'ère.



**IDOLE DES NAUFRAGEURS (x1)**

Retirez un navire de votre choix pour éviter que des conquistadors n'en débarquent à la fin de l'ère.



**IDOLE DE MATIÈRES PREMIÈRES (x1)**

Retirez jusqu'à 2 jetons Matière première de vos dépôts (d'un même type ou non).



**IDOLE D'APPRENTISSAGE (x1)**

Apprenez immédiatement un métier. Lorsque vous utilisez cette idole, l'un de vos nobles doit occuper un du métier que vous voulez apprendre en compagnie d'un autochtone qui connaît ce métier. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il y reste jusqu'à la fin de l'ère. Déplacez le cube du métier appris dans votre dépôt d'actions.

**IDOLE DE CONTRIBUTION (x4)**



Ne révélez cette idole qu'au moment du décompte final. Elle offre +1 point de contribution.

**IDOLE D'ANNULATION (x1)**



Défaussez un objectif secret appartenant à un autre joueur (sans le consulter) ou à vous-même. Défaussez également le jeton Objectif associé.

**IDOLE DE CLAIRVOYANCE (x1)**



Consultez un objectif secret chez un autre joueur. Vous pouvez choisir d'échanger son jeton Objectif avec l'un des vôtres.

Pour savoir comment acquérir ces cartes, voir p. 15.



**GRANDE CAPACITÉ (x1)**

Vos récipients ont maintenant une capacité infinie.

À la fin de l'ère, la tribu qui possède cette carte n'est plus tenue de transformer l'excédent de ses denrées en déchets.



**MUR DE PROTECTION (x2)**

Placez un mur sur un hexagone que vous occupez (avec ou sans ).

Le mur protège l'hexagone des conquistadors et des catastrophes qui peuvent être parées par un mur.

Une fois placé, un mur ne peut pas être déplacé. Ses effets restent actifs jusqu'à ce que l'hexagone disparaisse (à cause d'une éruption ou d'un tsunami par exemple).

Le mur repousse les attaques de conquistadors, mais ne permet pas leur capture. Il ne permet pas de marquer des points de contribution (☀️).



**IDOLES (x4)**

Prenez la première carte Idole du paquet.

