



BUT DU JEU

Faites évoluer votre tribu pour en prendre la tête.

Arpentez la chaleureuse caverne, la mystérieuse forêt, l'aride savane et la vertigineuse montagne à la recherche de ressources pour réaliser des évolutions, et de bonus pour vous défendre contre vos concurrents.

Le premier à atteindre un certain nombre points d'évolution sera le nouveau chef de la tribu :

Nombre de joueurs	Points d'évolution pour l'emporter
2 ou 3	12
4	10
5	8

MISE EN PLACE

Placez le plateau au centre de la table.

Mélangez les cartes Évolution et placez-les en pile, face cachée, sur l'emplacement prévu à cet effet. Répétez l'opération avec les cartes Chasse, Cueillette et Bonus.

Piochez 4 cartes Chasse et 4 cartes Évolution et placez-les faces visibles sur les emplacements prévus à cet effet.

Placez les différentes ressources sur les lieux où elles sont récoltées le plus souvent : les jetons Bois sur la Forêt, les jetons Os sur la Savane et les jetons Caillou sur la Montagne. Puis placez les jetons Krom au centre du plateau.

Distribuez une carte Personnage à chaque joueur et placez la figurine correspondante sur la Caverne. Distribuez à chaque joueur 5 jetons Krom et 1 jeton Cœur à placer sur le chiffre 6 de sa carte Personnage pour compter ses points de vie. Chaque joueur pioche ensuite 1 carte Bonus et reçoit enfin les 4 cartes Destination correspondant aux 4 lieux du plateau.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se divise en un certain nombre de tours de jeu.

Chaque tour de jeu se compose d'une phase de déplacement puis d'une phase d'action.

PHASE DE DEPLACEMENT

Tous les joueurs choisissent secrètement le lieu vers lequel ils souhaitent se déplacer en disposant devant eux, face cachée, la carte Destination correspondant à leur choix. Ils dévoilent ensuite leur carte simultanément et déplacent leur personnage vers le lieu qu'ils ont choisi.

Attention, les personnages doivent se déplacer à chaque tour : ils ne peuvent pas rester sur un même lieu deux tours consécutifs.

PHASE D'ACTION

Les actions sont résolues dans l'ordre des lieux : on commence par les joueurs sur la case Caverne, suivis par ceux situés sur la case Forêt, puis ceux situés sur la case Savane et enfin ceux situés sur la case Montagne.

Lorsque tous les personnages en état de le faire ont agi, un nouveau tour commence.

LA CAVERNE

Lorsqu'un joueur se trouve sur la case Caverne, deux options s'offrent à lui :

- Profiter d'un repos bien mérité et récupérer 3 Kroms, ou
- Échanger ses Kroms contre des ressources, des points de vie et/ou des cartes Bonus. Chaque jeton Bois, Os ou Cailloux coûte 3 Kroms ; chaque tranche de 2 points de vie coûte 1 Krom ; chaque carte Bonus coûte 2 Kroms.

LA FORET

Lorsqu'un joueur se trouve sur la case Forêt, il pioche la première carte de la pile Cueillette et applique immédiatement ses effets.

S'il le désire, il peut continuer à piocher dans la pile Cueillette en dépensant du Krom : la seconde carte piochée coûte 1 Krom ; la troisième, 3 Kroms ; la quatrième, 4 Kroms. Les effets de chaque carte sont appliqués avant que la suivante ne soit piochée.

LA SAVANE

Lorsqu'un joueur se trouve sur la case Savane, il part à la chasse et doit choisir une proie parmi les 4 cartes Chasse face visible.

Il lance alors le nombre de dés indiqué en haut à gauche de cette carte (1, 2 ou 3 selon la dangerosité de la créature), auquel il peut ajouter 1 dé supplémentaire en dépensant 2 Kroms ou 2 dés supplémentaires en dépensant 4 Kroms. Les dés supplémentaires doivent être achetés avant de lancer tous les dés, ils ne peuvent être achetés après.

Si la somme totale des dés lancés est supérieure ou égale à la valeur de la créature indiquée en haut à gauche de la carte, le personnage attrape sa proie et remporte les récompenses indiquées en bas de la carte. La carte Chasse est alors défaussée, une nouvelle carte est piochée et placée face visible pour la remplacer.

Si, à l'inverse, la somme des dés est inférieure à la valeur de la créature, le personnage rentre bredouille, sans récolter aucune ressource.

Qu'il réussisse ou non, un personnage ne peut chasser qu'une seule proie lors de son tour.

LA MONTAGNE

Lorsqu'un joueur choisit d'escalader la Montagne pour se rapprocher des cieux, il joue avec 5 dés pour obtenir la meilleure combinaison possible.

Le premier lancer est gratuit. Les deux premières relances coûtent 1 Krom chacune, les troisième et quatrième coûtent 2 Kroms chacune.

À chaque relance, le joueur peut choisir de garder tout ou partie de ses dés et relancer les autres.

Les gains obtenus dépendent de la combinaison finale obtenue :

- Paire simple (2 dés identiques) : 3 Kroms,
- Double paire (2 fois 2 dés identiques) : 4 Kroms,
- Breton (3 dés identiques) : 2 Kroms + 1 Caillou,
- Suite (5 dés dont les valeurs se suivent) : 2 Bonus + 1 Caillou,
- Full (3 dés identiques + 2 dés identiques) : 2 Kroms + [2 Cailloux ou 2 Bonus],
- Carré (4 dés identiques) : 3 Cailloux ou 3 Bonus,
- Jackpot (5 dés identiques) : 2 Cailloux + 2 Bonus + 2 Kroms + 2 points de vie.

COMBAT

Si plusieurs personnages se trouvent sur un même lieu au moment de résoudre leurs actions, un combat s'engage pour déterminer qui agit en premier :

Chaque joueur impliqué lance un dé. Celui qui obtient le meilleur score l'emporte et joue en premier. Les autres joueurs sur le lieu agissent ensuite dans l'ordre décroissant de leur résultat.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le poids en kg inscrit sur la carte de leur personnage : le plus lourd est prioritaire lorsque le combat a lieu dans la Caverne ou la Savane, le plus léger si le combat a lieu dans la Forêt ou à la Montagne.

En outre, chaque perdant lors d'un combat perd autant de points de vie que la différence entre son score et celui du vainqueur.

ASSOMMER

Si les points de vie d'un personnage tombent à 0, il est assommé et ne peut plus agir jusqu'au prochain tour.

Le vainqueur du combat qui a assommé un personnage peut lui voler une ressource (Bois, Caillou ou Os) ; ou la moitié de ses Kroms (arrondi au supérieur) ; ou une de ses cartes Bonus piochée au hasard dans sa main.

S'il y a plusieurs vainqueurs, un seul peut voler les perdants. Il est déterminé en fonction de leur poids respectif, comme pour départager les égalités lors d'un combat : le plus lourd dans la Caverne ou la Savane, le plus léger dans la Forêt ou à la Montagne.

Au début du tour suivant, un personnage assommé reprend ses esprits, récupère 6 points de vie et peut reprendre la partie normalement.

JOUER UN BONUS

Les cartes Bonus permettent de faire des coups bas divers et variés. Elles se conservent face cachée et peuvent se jouer à différents moments du tour de jeu. Les conditions d'utilisation sont indiquées sur chaque carte.

REALISER DES EVOLUTIONS

Un personnage peut réaliser une Évolution à tout moment lors de la phase d'action lorsque c'est à lui d'agir.

Pour cela il doit réunir l'ensemble des conditions indiquées sur la carte. Il dépense alors les ressources et/ou les Kroms éventuellement requis puis récupère la carte. Il la place face visible à côté de son personnage et marque le nombre de points d'évolution indiqué en haut à gauche de la carte. Une nouvelle carte Évolution est piochée à la fin du tour et placée face visible pour remplacer chaque carte récupérée.

Dès qu'un personnage a marqué le nombre de points d'évolution nécessaire, il gagne la partie.