



⚙️ ✨ NIKLAS HOOK

MOOCHNI

RÈGLES

v1.501

AL'AUBE DE L'HUMANITÉ, alors que les feux des civilisations à venir n'étaient pas encore allumés, des tribus d'hommes et de femmes préhistoriques parcouraient les vastes étendues sauvages. Ils vivaient en harmonie avec la terre, tirant leur subsistance de sa générosité et se forgeant une existence au milieu de forêts imposantes et de plaines étendues.

Mais au fil du temps, les tribus commencèrent à s'entremêler, leurs chemins se rejoignant comme les ruisseaux impétueux qui creusaient le terrain accidenté. Ce fut une époque de grands changements, une époque où les liens de parenté furent mis à l'épreuve et où de nouvelles alliances furent forgées. Pourtant, au milieu de cette fusion des tribus, un besoin primitif, un désir féroce brûlait en chacun des membres de ces anciens clans - le désir de diriger, de se tenir à l'avant-garde de leur peuple et de le guider vers la grandeur.

Alors il fut décidé d'organiser une épreuve de force et de bravoure, afin de déterminer qui, parmi eux, était digne de diriger. Le défi était simple mais intimidant : chasser les bêtes les plus puissantes qui rôdaient sur la terre, prouver leurs prouesses en tant que chasseurs et revendiquer le titre de chef pour eux-mêmes.

Parmi les créatures qui rôdent dans la nature, aucune n'est plus grande ou plus redoutable que le Moogh - un immense mastodonte dont les pas tonitruants résonnent dans les plaines. Cette bête colossale était à la fois vénérée et crainte, un symbole de force et de puissance qui mettait à l'épreuve même les âmes les plus courageuses.

C'est ainsi que, le cœur rempli de détermination et la lance brandie haute, les hommes et femmes préhistoriques se mirent en chasse. À travers de vastes plaines et de perfides marécages ils voyagèrent, leurs sens aiguisés sur le fil du rasoir pour traquer leur proie. Chaque pas les rapprochait de leur but, de la chance de prouver qu'ils étaient les plus puissants des guerriers. Alors qu'ils s'aventuraient plus profondément dans la nature, l'air se chargeait d'une tension augmentant à chaque instant. Ils savaient qu'au-delà de la prochaine colline, au-delà du prochain coude de la rivière, les attendait le défi ultime - un affrontement avec le légendaire Moogh.

TABLE DES MATIÈRES

3	Matériel
4	Aperçu du jeu
5	Mise en place
6	Comment jouer
7	Actions des hommes et femmes préhistoriques
11	Ce que vous devez savoir
12	Terrain
12	Bêtes
14	Actions des bêtes
16	Jeu solo et coopératif

MATÉRIEL



Ce livret de règles & un livret de scénarios



10 pièges



8 cubes d'action



3 disques d'action



12 pions de rage



1 marqueur de tour



17 cartes d'idée



8 dés d'os



4 cartes de bêtes



8 cartes d'actions des bêtes



10 cartes d'objet



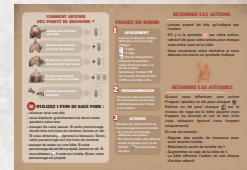
3 dés de vie



1 carte de début de tour



23 cartes d'ordre du tour



4 aides de jeu



5 plateaux de jeu



24 pions de bravoure



16 silhouettes de bêtes et d'hommes et femmes préhistoriques ainsi que leurs socles



4 cartes de chef

& 4 cartes d'acolyte



APERÇU DU JEU

DES TRIBUS D'HOMMES et de FEMMES PRÉHISTORIQUES **unissent leurs forces.** Pour décider qui doit diriger la nouvelle tribu rassemblée, ils vont chasser de **grosses bêtes** et l'équipe la plus brave pourra alors revendiquer la direction de la tribu - si elle survit à la chasse. Avec votre tribu, essayez d'être malin, d'anticiper, faites vos actions et lancez des dés afin de vaincre les grosses bêtes.

FORMAT DE JEU

Vous pouvez jouer soit en campagne soit en escarmouches.

Si vous choisissez le format campagne, jouez les scénarios du livret de Scénarios (et suivez les règles spéciales expliquées dans le livret).

Si vous choisissez le format escarmouche, jouez le scénario de votre choix. Aucune règle de campagne ne s'applique. Que ce soit en campagne ou en escarmouche, vous pouvez jouer n'importe quel scénario en solo, en coopération ou en compétition (voir p.16).

DIFFICULTÉ

Chaque scénario peut être joué soit en mode Traqueur, Chasseur ou Prédateur.

Si vous découvrez le jeu, nous vous conseillons de jouer en mode Traqueur. Dès que vous vous sentirez plus en confiance, vous pourrez expérimenter le mode Chasseur ! Et si vous êtes suffisamment téméraire, alors le mode Prédateur est là pour vous.

Les modes Chasseur et Prédateur

Les différences avec le mode Traqueur sont soulignées dans la mise en place (il peut y avoir plus de bêtes, des créatures plus fortes et/ou des bêtes avec plus de points de vie en modes Chasseur et Prédateur) et par le fait que les bêtes s'activeront plus souvent. Préparez-vous, ce ne sera pas facile.

Quand vous jouez en mode de difficulté Chasseur ou Prédateur, vous devrez, pour chaque bête, mélanger sa carte ordre du tour supplémentaire (avec ce symbole 🎲) avec les cartes basiques ordre du tour. De cette façon les bêtes s'activeront plus souvent.

La différence entre les modes Chasseur et Prédateur

est qu'en mode Chasseur, chaque homme et femme préhistorique commence avec un pion de rage.

Ce n'est pas le cas en mode Prédateur. Soyez attentif à prendre les bonnes bêtes et à correctement mettre leur santé et leur rage de départ.

JEU COMPÉTITIF

À partir de maintenant, nous allons détailler comment jouer compétitivement.

Les règles générales sont les mêmes pour les parties compétitives, coopératives et solo, lisez donc bien ces règles, quelle que soit la manière dont vous voulez jouer. Si vous recherchez les règles spécifiques pour le coopératif ou le solo, allez en p.16.

FIN DE PARTIE

La fin de partie dépend de votre mode de jeu.

En jeu compétitif, la partie se termine immédiatement si :

- ♦ Vous avez atteint le ou les objectif(s) du scénario
- ♦ Le ou les objectif(s) du scénario ne peuvent plus être remplis (par exemple, si vous devez tuer une grosse bête mais qu'elle est sortie du plateau).
- ♦ Il n'y a plus qu'une tribu en jeu (les autres tribus ont perdu tous leurs membres)



CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand la partie se termine, vérifiez ces conditions pour déterminer le vainqueur :

- ♦ S'il n'y a plus qu'une seule tribu, elle l'emporte !
- ♦ Si les conditions de victoire sont remplies ou si au moins une bête a été tuée, la tribu (parmi celles qui restent) qui a le plus de points de bravoure l'emporte !
- ♦ Si les conditions de victoire ne sont pas remplies et qu'aucune bête n'a été tuée, tout le monde perd la partie.

En cas d'égalité, la tribu avec le plus d'hommes et de femmes préhistoriques encore en vie l'emporte. S'il y a toujours égalité, la tribu avec le plus de personnages indemnes l'emporte. S'il y a encore égalité, les tribus concernées se partagent la victoire et dirigeront ensemble.

MISE EN PLACE

- 1. Choisissez les membres de votre tribu** selon le nombre de joueurs :
2 joueurs – chaque joueur choisit et contrôle une tribu (un chef  et un acolyte ).
3 et 4 joueurs – chaque joueur choisit et contrôle un chef.
4 joueurs (2 contre 2) – chaque camp choisit une tribu (un joueur contrôle le chef, l'autre l'acolyte).
- 2.** Placez chacun et chacune de vos **hommes et femmes préhistoriques** face indienne visible devant vous. Prenez un cube, de la couleur de votre tribu, pour chacun de vos hommes et femmes préhistoriques.
- 3.** Mettez les **plateaux** au centre de la table, comme indiqué par le scénario.
- 4.** Placez les **silhouettes** des bêtes comme indiqué par le scénario.
- 5.** Prenez les **cartes d'action des bêtes** correspondant aux bêtes en jeu et placez-les à côté du plateau. Choisissez aléatoirement l'une ou l'autre de leurs faces. Finalement, placez un disque d'action en bas à gauche de chaque carte d'action de bête (dans le cas où le scénario indique que la bête commence avec un niveau de rage supérieur, placez le disque d'action sur la ligne de ce niveau, toujours sur la case le plus à gauche). Placez un dé de vie (dé rouge) sur le symbole de santé de chaque carte de bête. Il doit indiquer la valeur précisée par le scénario. Ceci constitue la santé de la bête.
- 6.** Prenez les **cartes de bête** correspondant aux bêtes en jeu et placez-les également à côté du plateau.
- 7.** Prenez les **cartes d'ordre du tour** pour chaque bête, homme et femme préhistorique en jeu. Placez-les en ordre aléatoire à la suite de la carte de début de tour. Placez le marqueur de tour sous la carte de début de tour.
- 8.** En commençant par le dernier homme ou femme préhistorique dans l'ordre du tour et en remontant jusqu'au premier, **placez vos personnages sur le plateau**. Pour cela, regardez le scénario que vous jouez et placez-les n'importe où dans la zone hachurée en vert. Vous ne pouvez pas les placer dans une case en contenant déjà un ou une autre.
- 9.** Placez la réserve de **pions de rage** et de **pions de bravoure** à portée. Placez les **dés d'os** à côté.
- 10.** Mélangez les **cartes d'idée** et placez-en trois face visible sur la table.
- 11.** Si vous jouez en **mode Chasseur**, toutes les femmes et hommes préhistoriques démarrent avec un pion de rage. Les bêtes ont une carte de tour supplémentaire dans ce mode, qu'il ne faut pas oublier d'ajouter.



COMMENT JOUER

Une partie se déroule en rounds alternant entre les personnages et les bêtes. Chaque round est divisé en trois phases :

1. PHASE D'APAISEMENT

Ignorez cette phase pendant le premier round

- ◆ Lancez un dé pour chaque bête pour voir si sa rage change.



Diminuez le niveau de rage de la bête une fois. Ceci ne déclenche pas d'action.



Augmentez le niveau de rage de la bête une fois. Ceci ne déclenche pas d'action.



Rien ne se passe.

- ◆ Déplacez la première carte de l'ordre du tour (que ce soit une carte de bête ou d'homme ou femme préhistorique) à la fin de la ligne.



2. PHASE DE PROGRAMMATION

Cette phase est simultanée. Jouez-là tous en même temps.

- ◆ Prenez votre ou vos cubes d'action et placez un cube sur chacun de vos personnages. Pour cela, placez-le sur la case colorée entre deux icônes

Les deux icônes reliés par votre cube sont les actions que votre personnage tentera d'effectuer pendant la phase suivante.



3. PHASE D'ACTION

Au début du round, le marqueur de tour est toujours sur la carte la plus à gauche.

- ◆ **L'homme/femme préhistoriques ou la bête** correspondant à cette carte **effectue ses actions.**

- ◆ S'il s'agit d'un homme ou femme préhistorique, effectuez **0, 1 ou les 2 actions** reliées par son cube d'action. Vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix et aucune d'elle n'est obligatoire (voir Actions des hommes et femmes préhistoriques, ci-dessous).

- ◆ S'il s'agit d'une bête, **effectuez ses actions** (voir Actions des bêtes, p.14). Elles sont obligatoires.

- ◆ **Déplacez le marqueur de tour** sur la prochaine carte dans l'ordre du tour. L'homme/femme préhistorique ou bête correspondant à cette carte effectue ses actions, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages et bêtes aient joué. Puis, un nouveau round commence.



ACTIONS DES HOMMES ET FEMMES PRÉHISTORIQUES

Quand c'est votre tour d'effectuer vos actions, vous pouvez faire 0, 1 ou les 2 actions reliées par votre cube d'action, dans n'importe quel ordre. Il y a deux types d'actions : les **actions basiques** (Bouger et Réfléchir) et les **actions audacieuses** (toutes les autres actions). Quand vous effectuez une **action basique**, vous la faites tout simplement, sans aucune condition. Quand vous effectuez une **action audacieuse**, vous devez lancer un ou plusieurs dés afin de voir si vous la réussissez ou non.

L'icône indique quelle action vous effectuez.

Lancez ce nombre de dés quand vous effectuez l'action. Ici, vous lancez 6 dés.



Vous devez obtenir **ce symbole** sur **au moins un dé** pour réussir votre action. Tout symbole supplémentaire obtenu n'est pas pris en compte. Si vous n'obtenez aucun symbole demandé, l'action échoue et rien ne se passe.

S'il y a cet icône, soustrayez un dé à votre action pour chaque case entre vous et votre cible.

ADJACENCE

L'adjacence apparaîtra plusieurs fois dans ce livret. Vous êtes considéré adjacent à quelque chose quand vous êtes orthogonalement ou diagonalement adjacent. Les deux sont toujours considérés valides.

CARTES DE HOMMES & FEMMES PRÉHISTORIQUES



Côté indemne



Côté blessé





BOUGER

Foncez sur la bête comme le chasseur intrépide que vous êtes, ou fuyez si la bête semble trop affamée !

C'est une action basique. Aucun jet de dé n'est nécessaire.

Bougez votre personnage jusqu'à deux cases.

Quand vous le bougez, placez-le sur n'importe quelle case adjacente. Vous ne pouvez pas bouger dans une case contenant un rocher, une falaise, un autre homme ou femme préhistorique ou une bête. Vous ne pouvez pas sortir du plateau.

Si vous vous tenez sur une bête, vous pouvez bouger vers n'importe quelle case adjacente à la bête.



RÉFLÉCHIR

Prenez le temps d'observer votre environnement et tirez-en quelque chose.

C'est une action basique. Aucun jet de dé n'est nécessaire.

Piochez deux cartes d'idée et choisissez-en une que vous révélez et que vous ajoutez aux autres cartes d'idée. Défaussez celle que vous n'avez pas choisie. Puis choisissez une des cartes d'idée. Si vous remplissez ses conditions, **appliquez ses effets.**

Les idées sont partagées, ne défaussez donc pas la carte que vous venez d'utiliser, laissez-la avec les autres cartes d'idée.



SE REPOSER

Même des chasseurs chevronnés ont besoin de se reposer lorsqu'ils combattent de telles créatures !

Vous devez déjà être blessé.

Si vous obtenez un symbole indiqué dans l'éclat rouge, **vous vous reposez et vous vous soignez.** Retournez votre carte de personnage sur son autre face.



POSER UN PIÈGE

Nul besoin de courir vers votre mort. Si vous posez ce piège ici, ce sera peut-être aussi efficace qu'une lance.

Vous devez être adjacent à au moins une case vide. Si vous obtenez un symbole indiqué dans l'éclat rouge, vous posez un piège ! Placez un pion de piège dans une case vide adjacente à votre personnage.

Si une bête bouge sur le piège :

- ◆ Son tour se termine immédiatement.
- ◆ Gagnez **1 point de bravoure.**
- ◆ **Réduisez la santé de la bête de 1.**
- ◆ **Augmentez la rage de la bête de 1** (déplacez son disque d'action d'un cran vers le haut).
- ◆ **La bête effectue l'action** de la nouvelle position de son disque d'action (voir Actions des bêtes, p.14).
- ◆ Retirez le pion de piège du plateau.

Si un homme ou une femme préhistorique bouge sur un piège, elle est blessée (voir Être blessé, p.11) et vous retirez le pion de piège du plateau.



SOIGNER

Avec cette recette, un smilodon mourant se remettrait sur ses pattes !

Vous devez être adjacent à un homme ou une femme préhistorique blessée.

Si vous obtenez un symbole indiqué dans l'éclat rouge, vous le soignez. Retournez la carte du personnage soigné sur son autre face. **Ce personnage bénéficie immédiatement d'une action gratuite** de son choix, parmi celles qu'il peut effectuer.





FRAPPER

Essayer de toucher votre féroce adversaire de toutes vos forces.

Vous devez être adjacent à la bête que vous tentez de toucher. Regardez le nombre de dés associés à cette action, puis :



- ◆ Ajoutez 1 dé à votre attaque pour chaque point faible indiqué sur la carte de la bête à l'endroit d'où vous attaquez (voir Autour de la bête, p.13).
- ◆ Soustrayez 1 dé de votre attaque pour chaque défense que la bête a. On trouve ces icones sur la carte d'actions de la bête, sur la ligne où se trouve son disque d'action, ainsi que sur la carte de la bête à l'endroit d'où vous attaquez (voir Autour de la bête, p.13). Vous devez soustraire les deux.

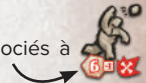


LANCER

Attrapez la chose la plus tranchante autour de vous et lancez-la sur votre proie.

Vous devez pouvoir voir la bête en ligne droite d'où vous êtes, orthogonalement ou diagonalement (voir exemple ci-dessous).

Regardez le nombre de dés associés à cette action, puis :



- ◆ Soustrayez 1 dé à votre attaque pour chaque défense que la bête a sur la ligne où son disque d'action se trouve. **Ne prenez pas en compte la défense et les points faibles sur la carte de la bête.**
- ◆ Soustrayez 1 dé pour chaque case entre votre homme/femme préhistorique et la bête visée. Ne soustrayez rien si vous êtes adjacent à la bête.

Si vous avez obtenu **au moins un symbole** indiqué dans l'éclat rouge, **vous touchez la bête !**

- ◆ Obtenez des **points de bravoure** pour votre attaque réussie (voir points de bravoure, p.11)
- ◆ **Réduisez la santé de la bête de 1.**
- ◆ **Augmentez la rage de la bête de 1** (déplacez son disque d'action d'un cran vers le haut).
- ◆ **La bête effectue l'action** de la nouvelle position de son disque d'action (voir Actions de la bête, p.14).

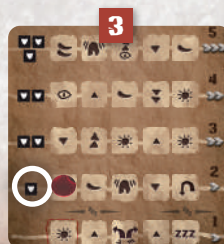
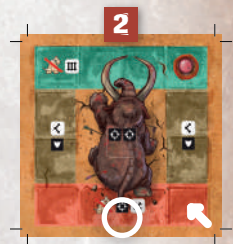
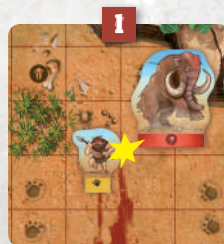
QUI POUVEZ-VOUS VOIR ?



EXEMPLE DE FRAPPE

Votre homme préhistorique se tient derrière la bête **1**. Il attaque à partir d'un angle, ce qui est représenté par la case mise en évidence sur la carte de la bête **2**. Cette case fait partie de la zone rouge. Il bénéficie donc d'un point faible , ce qui lui permet de lancer un dé supplémentaire. Mais la rage de la bête est à 2, la bête a donc une défense supplémentaire **3**. Vous lancez 4 dés, comme indiqué par votre action **4**, puisque le point faible (+1) et la défense (-1) s'annulent l'un l'autre. Vous obtenez donc vous touchez la bête !

Vous gagnez 1 point de bravoure, la bête perd 1 point de vie, sa rage augmente de 1 et elle effectue l'action où se déplace son disque d'action.





GRIMPER

Grimpez sur la bête pour trouver son point faible ! Mais soyez prudent. Si la bête se secoue, vous tomberez !

Vous devez vous trouver dans une case adjacente à une bête.

Vous devez également vérifier sur la carte de la bête si vous n'êtes pas dans une case d'où vous ne pouvez pas grimper (voir exemple ci-contre).

Si vous avez obtenu **au moins un symbole** indiqué dans l'éclat rouge, **vous êtes monté sur la bête !**

S'il y a déjà un personnage sur la bête, échangez sa position avec votre personnage.

Si vous vous tenez sur une bête, vous ne pouvez que Bouger ou Frapper.



CALMER

Votre connaissance des herbes est impressionnante. Vous pouvez facilement calmer n'importe quelle bête avec cette concoction... si vous arrivez à la toucher avec..



PROVOQUER

Si vous attirez son attention, peut-être qu'elle pourra piétiner une personne ou deux...

Vous devez être capable de voir une bête en ligne droite depuis votre position, orthogonalement ou diagonalement.

Regardez combien de dés sont associés avec cette action, puis :

- ◆ Soustrayez 1 dé pour chaque case entre votre personnage et la bête visée. Ne soustrayez rien si vous êtes adjacent.
- ◆ **Ceci n'est pas une attaque, ne prenez donc pas en compte les symboles de défense ▼ ou les points faibles ⊕.**

Si vous obtenez un symbole indiqué dans l'éclat rouge, **vous avez calmé la bête !**

- ◆ Si la **rage de la bête** est supérieure à 2, **réduisez-la de 1**. Déplacez son disque sur l'icône immédiatement dessous.
- ◆ Ceci ne déclenche pas une action de la bête.

De cette façon, vous diminuerez la défense de la bête et pourrez la toucher plus facilement.

Si vous obtenez un symbole indiqué dans l'éclat rouge, vous avez provoqué la bête !

- ◆ La bête fait un quart de tour dans la direction de votre personnage.
- ◆ Si vous étiez directement derrière la bête, choisissez le sens de la rotation.
- ◆ Ceci ne déclenche pas une action de la bête.

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

POINTS DE BRAVOURE

Dans une partie compétitive, vous en avez besoin pour gagner. Montrez votre force et rassemblez-en autant que possible ! À chaque fois que vous gagnez un **point de bravoure (PB)**, prenez un pion de PB et gardez-le avec vous. Il est partagé avec toute votre tribu.

Voici les différentes façons de gagner des PB :

- ◆ Quand vous **touchez une bête**, gagnez 1PB.
- ◆ Quand vous **touchez une bête en étant sur elle**, gagnez 1PB supplémentaire.
- ◆ Quand vous **touchez une bête en étant face à elle**, gagnez 1PB supplémentaire. Vous ne pouvez pas gagner ce bonus avec un piège.



- ◆ Quand vous infligez la **blessure mortelle** à une bête, gagnez 2PB supplémentaires.
- ◆ Quand un de vos personnages **est blessé**, gagnez 1PB.



ÊTRE BLESSÉ

Au début de chaque partie, chaque homme et femme préhistorique commence indemne (sa carte ne comporte pas de sang).

Si votre personnage est indemne lorsqu'il est blessé :

- ◆ Retournez sa carte sur son côté blessé. Repositionnez immédiatement son cube d'action, où vous voulez.
- ◆ Prenez un pion de rage et placez-le à côté de ce personnage.
- ◆ Gagnez 1PB pour cet acte héroïque.

Si votre personnage était déjà blessé, il est mis hors de combat et retiré du jeu. Votre tribu gagne malgré tout 1PB pour sa bravoure.

PIONS DE RAGE

Quand un homme ou une femme préhistorique est blessée, elle obtient un pion de rage.

Chaque personnage ne peut pas avoir plus d'un pion de rage à la fois.

Vous pouvez **défausser un pion de rage** afin que votre personnage effectue **une** des actions suivantes :

- ◆ **Relancer** tous ses dés.
- ◆ **Bouger** gratuitement jusqu'à deux cases pendant son tour.
- ◆ **Essayer de se sauver**. Si votre personnage doit être mis hors de combat, jetez un dé. Si vous obtenez un **III**, ignorez la blessure. Sinon, votre personnage est mis hors de combat.
- ◆ **Essayer de rester sur une bête**. Si votre personnage doit être projeté, jetez un dé. Si vous obtenez un **III**, il reste sur la bête. Sinon, il est projeté (voir Secouer, p.15).

CAPACITÉS DE CHEF

Chaque chef de tribu a une capacité passive inscrite sur sa carte. Faites-en bon usage.

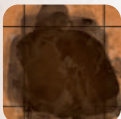
TERRAIN

Certains éléments du plateau ont un effet sur le jeu.



BUISSONS

Les attaques réussies depuis les buissons n'augmentent pas la rage de la bête. Les buissons ne sont pas des obstacles.



EAU - BOUE

Chaque pas que vous faites dans l'eau ou la boue est difficile.

Chaque fois que vous entrez dans une case contenant de l'eau ou de la boue, lancez un dé. Sur un **X**, votre mouvement s'arrête immédiatement. Les bêtes ne sont pas affectées par l'eau et la boue.



ARBRE

Les hommes et femmes préhistoriques ne sont pas affectés par les arbres. Ils peuvent se trouver sur une case avec un arbre. Par contre, **les arbres sont des obstacles pour les bêtes**. Elles ne peuvent pas se trouver sur une case avec un arbre.



ROCHER

Les rochers sont des obstacles pour les hommes/femmes préhistoriques et les bêtes. Ils ne peuvent pas se tenir sur une case avec un rocher.



HÜTTES

Elles servent dans quelques scénarios. Ce ne sont pas des obstacles.



FALAISE

Les falaises représentent une coupure entre deux niveaux d'élévation. Un personnage ne peut pas se déplacer du bas vers le haut de la falaise. Il ne peut pas non plus se déplacer volontairement du haut vers le bas, mais s'il est poussé dans ce sens, il tombe et est retiré du jeu. Une bête ne peut pas se déplacer du bas vers le haut, mais elle peut se déplacer du haut vers le bas. Si, lors d'un tel mouvement, elle se déplace entièrement hors de la falaise, elle tombe et meurt immédiatement. Essayez d'utiliser cela à votre avantage !

LES BÊTES

TAILLE

Pendant vos chasses, vous rencontrerez à la fois des petites et des grosses bêtes. Chaque scénario vous indiquera quelles bêtes vous devrez vaincre pour atteindre le dénouement. C'est très facile de reconnaître les bêtes : les petites prennent une case sur le plateau alors que les grosses en prennent quatre (2x2).




ORIENTATION

Au début de la partie, placez la silhouette de chaque bête et leur carte respective dans la même orientation. Cela veut dire que si une bête fait face à un joueur, sa carte de bête doit faire face à ce même joueur. Cela rendra beaucoup plus facile de voir où les points faibles et les défenses supplémentaires s'appliquent, ainsi que les cases d'où il est impossible de grimper.

À chaque fois qu'une bête tourne, tournez sa carte dans la même direction.

COLÈRE

Les bêtes peuvent avoir différentes versions. Pas toutes, malgré tout.

Habituellement, une bête calme  est plus facile à vaincre qu'une bête en colère . Mais les deux verront leur rage augmenter quand elles sont blessées, soyez donc prudents malgré tout. Il y a également un gentil petit Moogh . Celui-ci n'est pas une grosse menace, mais si vous jouez avec des enfants, vous pouvez remplacer une bête avec le petit Moogh pour rendre la partie plus facile.

SANTÉ

Chaque bête a une carte d'action de bête. Le scénario que vous jouerez vous indiquera avec combien de vie chaque bête commence. Placez un dé de vie (dé rouge) sur l'icône de santé de chaque carte d'action de bête. Il doit être sur la valeur indiquée par le scénario.

Chaque fois qu'une bête subit des blessures (en étant touchée ou en marchant sur un piège), diminuez la valeur du dé de un. Quand une bête perd son dernier point de vie, elle est tuée. Retirez-la de la partie avec sa ou ses cartes de tour.

DÉFENSE

Quand vous effectuez une attaque contre une bête, lancez un dé de moins pour chaque défense

☑ que la bête a.

- ◆ Pour un lancer, prenez en compte les ☑ indiqués sur la carte d'action de la bête, sur la ligne du disque d'action.
- ◆ Pour une frappe, prenez en compte les ☑ indiqués sur la carte d'action de la bête, comme pour un Lancer, plus les ☑ indiqués sur sa carte de bête à l'endroit d'où vous attaquez (voir Autour de la bête).

SUR LA BÊTE

Quand vous grimpez sur une bête, vous en voyez les points faibles. Si vous la frappez, vous pouvez alors jeter plus de dés et ainsi avoir plus de chances de la toucher. Quand vous êtes sur une bête, vous ne pouvez que Bouger et Frapper.

Si vous bougez, vous pouvez le faire vers n'importe quelle case adjacente à la bête sur le plateau.

Si la bête bouge alors que vous êtes sur elle, votre personnage reste sur son dos et bouge avec elle.

Il ne peut y avoir qu'un seul personnage sur une bête. Quand vous grimpez sur une bête, s'il y a déjà un personnage sur son dos, intervertissez vos positions.

RAGE

La rage de la bête détermine combien d'actions elle fera pendant son tour et combien de points de défense la bête a. Tout ceci est indiqué sur la

gauche ☑ et la droite ➡ de la ligne où son disque d'action se trouve. Quand vous devez augmenter la rage d'une bête, déplacez son disque d'action sur l'espace directement au-dessus **1**. Quand vous devez diminuer la rage d'une bête, déplacez son disque d'action sur l'espace directement en-dessous **2**. Si vous déplacez le disque d'action pour avoir touché la bête, effectuez immédiatement l'action où le disque finit.

Rage maximale - si la bête est déjà à son niveau maximal de rage et que vous la blessez, déplacez



son disque d'action d'un cran vers la droite et elle effectue immédiatement l'action.

AUTOUR DE LA BÊTE

Quand vous voulez frapper une bête ou grimper sur elle, la case où vous vous tenez est très importante. Selon où vous êtes, vous pouvez bénéficier de bonus (☑), la bête peut avoir des points de défense supplémentaires ☑ ou il peut être impossible de grimper sur elle (🚫).

Regardez la carte de la bête pour voir si une des situations ci-dessus s'applique. Les grosses bêtes sont entourées de 12 cases adjacentes, les petites de 8. Toutes ces cases adjacentes sont indiquées sur la carte de la bête.

Chaque bête a quatre côtés. Le côté avant et le côté arrière incluent les cases des angles, ceci expliquant pourquoi ces cases ont la même couleur sur la carte de la bête.

Un symbole dans une case sur le côté avant de la bête s'applique à n'importe quelle case du côté avant. Un symbole dans une case sur le côté gauche de la bête s'applique à n'importe quelle case du côté gauche et ainsi de suite.

RÉSOLUTION D'ACTION

Quand c'est au tour d'une bête, elle effectue ses actions. Le nombre d'actions qu'elle effectue dépend de son niveau de rage. Sur la droite de la carte, sur la ligne où se trouve le disque d'action, le nombre de flèches détermine le nombre d'actions que la bête va effectuer pendant ce tour.



À chaque fois que la bête effectue une action, déplacez son disque d'action d'un cran sur la droite et effectuez l'action correspondant à l'espace où est désormais le disque (voir Actions des bêtes, p.14).

Si la bête doit effectuer plusieurs actions (parce qu'il y a plusieurs flèches à droite de sa ligne de rage actuelle), effectuez-les dans l'ordre, l'une après l'autre. Quand le disque est dans l'espace le plus à droite et que vous devez l'avancer, placez-le sur l'espace le plus à gauche de la même ligne.

ACTIONS DES BÊTES

Quand c'est au tour de la bête d'effectuer une action (déplacez son disque d'un cran vers la droite), ou quand une bête est blessée (déplacez son disque d'un cran vers le haut), son disque d'action bouge et la bête effectue l'action où le disque d'action a fini.

▲ AVANCER

La bête avance d'autant de cases qu'il y a de flèches. Si elle rencontre un obstacle (voir ci-dessous), alors son mouvement prend fin.

Tout personnage ou petite bête sur le chemin de la bête qui avance est poussé sur le côté le plus proche. Poussez-le orthogonalement s'il n'y a pas d'obstacle dans la case de destination. Si la case est occupée par un obstacle, déplacez-le dans la case libre la plus proche de votre choix.

Quand un personnage ou une petite bête est **poussé contre un obstacle**, il est **blessé**.

Si un personnage ou une petite bête est poussée par une petite bête, jetez un dé. Sur un III, il est poussé sur la droite. Sur un ◀ ou ✕, il est poussé sur la gauche.

Si une bête se déplace entièrement hors du plateau, elle s'est échappée. Elle sort alors de la partie.



EXEMPLE - DÉPLACEMENT D'UNE BÊTE

Ici, la bête doit avancer tout droit de trois cases. À cause du rocher, elle n'avancera que de deux. L'homme préhistorique sur son chemin est poussé sur la gauche de la bête (il est poussé sur le côté le plus proche de la bête). Puisqu'il y a un deuxième rocher, l'homme préhistorique est blessé et vous décidez de le déplacer à droite du rocher. À cause de la blessure, retournez sa carte sur son côté blessé et gagnez un point de bravoure et un pion de rage.

Obstacles – Ils sont différents que vous les voyez du point de vue d'une bête ou d'un personnage. Pour les bêtes, les obstacles sont les rochers, les grosses bêtes, les arbres et le bas des falaises. Pour les personnages, les obstacles sont les rochers, le bas des falaises, les bêtes (quelle que soit leur taille) et les autres personnages.

▼ RECULER

Cela fonctionne de la même façon qu'Avancer, mais la bête va vers l'arrière, sans se tourner.

☀ SE SAUVER

La bête tente de trouver une échappatoire pour s'enfuir !

Afin de déterminer quel chemin la bête va suivre, regardez tous les obstacles. Pour chaque direction que la bête peut prendre, sauf vers l'arrière (devant, à gauche et à droite), **comptez le nombre de cases sans obstacle** de la bête au bord du plateau.

Une grosse bête prend quatre cases, chaque direction a deux lignes à prendre en compte. Pour compter le nombre de cases sans obstacle dans une direction, ne prenez en compte que l'obstacle le plus proche de la bête.

La bête se tourne en direction du plus long chemin sans obstacle. Si ce chemin est sur sa droite ou sa gauche, tournez la bête. S'il est tout droit, laissez la bête comme elle est. S'il y a une égalité parmi les chemins les plus longs, la bête ne peut pas se décider et fait demi-tour à la place.

EXEMPLE - SE SAUVER

Ici, le Moogh a des obstacles face à lui, sur sa gauche et sur sa droite. La bête doit tourner à gauche ou à droite, puisqu'il y a deux cases vides avant un obstacle et seulement une face à lui. Mais comme la bête ne peut pas se décider, elle fait demi-tour et espère qu'il y aura un chemin par là.



CHERCHER UNE CIBLE


Cette action fonctionne de la même façon que Se Sauver, sauf que la bête cherche l'homme ou la femme préhistorique la plus proche au lieu du chemin le plus proche pour s'échapper. Si la bête ne voit aucune cible, elle effectue un demi-tour.

S'il y a une égalité pour la cible la plus proche devant elle et sur au moins un côté, la bête ne tourne pas. Cependant, si l'égalité pour la cible la plus proche est entre son côté droit et son côté gauche, lancez un dé. Sur un **III**, la bête se tourne vers la droite. Sur un **<** ou un **✘**, la bête se tourne vers la gauche.

PIÉTINER UNE CIBLE

Lorsque plusieurs icônes sont réunis, commencez à résoudre l'icône le plus en bas. Ici, la bête cherche d'abord une cible, puis elle avance tout droit de deux cases.

ATTAQUE

Pour chaque icône , la bête attaque une fois. Lorsque la bête attaque, lancez un dé pour déterminer la section qu'elle attaque. Regardez la carte de la bête pour voir si le symbole obtenu correspond à l'avant de la bête, à ses côtés ou à son arrière. Chaque personnage ou bête se trouvant sur un endroit attaqué subit une blessure.



MORSURE

Tout homme ou femme préhistorique **adjacent à la bête et se trouvant dans la case devant elle** (ou dans l'une des deux cases devant une grosse bête) subit une blessure.

GRIFFE

Tout homme ou femme préhistorique **adjacent à la bête et se trouvant dans un coin autour d'elle** subit une blessure.

COUP DE QUEUE

Tout homme ou femme préhistorique **adjacent à la bête et se tenant dans l'une des trois cases à l'arrière de celle-ci** (ou dans l'une des quatre cases à l'arrière d'une grosse bête) subit une blessure.

SECOUR

S'il n'y a pas d'homme ou de femme préhistorique sur le dos de la bête, il ne se passe rien. Mais **s'il y a un personnage sur le dos** de la bête, **il est projeté**. À droite de la carte d'action de la bête, sur la rangée où se trouve le disque d'action, le **nombre de flèches** détermine de **combien de cases** le personnage est projeté.

Pour déterminer la direction dans laquelle le personnage est projeté, lancez un dé. Sur un **III**, il est projeté **à droite** de la bête. Sur un **<**, il est projeté **à gauche**. Sur un **✘**, il est projeté **dans la direction dans laquelle la bête regarde**. Il y a toujours deux rangées possibles (dans n'importe quelle direction) à partir du dos d'une grosse bête. Le contrôleur du personnage choisit la rangée à prendre. Si le personnage rencontre un obstacle (une pierre, le bas d'une falaise, une bête ou un autre homme ou femme préhistorique) ou atteint la fin du plateau, il s'arrête et est blessé. Déplacez alors le personnage vers la case libre la plus proche. N'oubliez pas que vous pouvez éviter d'être projeté en utilisant un jeton de rage et en réussissant le jet (sur un **III**).

FAIRE DEMI-TOUR

La bête se tourne dans la direction opposée.

TOURNER ALÉATOIREMENT

Lancez un dé. Sur un **III**, la bête tourne à droite. Sur un **<**, elle tourne à gauche. Sur un **✘**, elle ne bouge pas. Dans tous les cas, elle reste sur la même case.

ZZZ SOMMEIL

La bête est soit confuse, soit très détendue. Elle ne fait rien.

JEU SOLO

FIN DE PARTIE

Lorsque vous jouez en solo, la partie se termine immédiatement si :

- ♦ vous avez atteint le ou les objectif(s) du scénario.
- ♦ le ou les objectif(s) du scénario ne peuvent plus être atteints (par exemple, si vous devez tuer une grosse bête mais qu'elle s'enfuit du plateau).
- ♦ vous dépassez le temps imparti.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si vous avez atteint l'objectif du scénario, vous gagnez ! Dans le cas contraire, vous perdez.

MISE EN PLACE

Seules les consignes qui diffèrent de la mise en place habituelle sont indiquées ci-dessous. Sinon, installez la partie comme d'habitude.

1. Choisissez les membres de votre tribu en fonction du niveau de difficulté :

Mode chasseur - prenez quatre hommes/femmes préhistoriques. L'un d'entre eux peut être un chef, les autres doivent être des acolytes.

Mode prédateur - prenez trois hommes/femmes préhistoriques. L'un d'entre eux peut être un chef, les autres doivent être des acolytes.

Vous ne pouvez pas jouer en mode traqueur.

2. Ensuite, placez vos hommes et femmes préhistoriques face indienne devant vous. Prenez un cube - de n'importe quelle couleur - pour chacun d'entre eux.

PHASE D'APAISEMENT

En solo, il y a une limite de temps à ne pas dépasser. Sinon, le soleil se couche, les bêtes s'enfuient et vous perdez la partie. Pendant la phase d'apaisement (la première phase), placez un point de bravoure sur la carte de début de tour. Ignorez cela au tout premier tour.

Si une bête s'est enfuie au tour précédent, placez trois points de bravoure au lieu d'un sur la carte de début de tour.

Lorsque vous avez placé un point de bravoure de cette façon, vérifiez combien de points de bravoure se trouvent sur la carte de début de tour. S'il y a autant de points ou plus que la limite de temps indiquée par le scénario que vous jouez, la partie se termine et vous avez perdu. Dans le cas contraire, commencez un nouveau tour comme d'habitude. Il n'y a pas d'autres changements dans les règles du jeu en solo.

JEU COOPÉRATIF

Le jeu se déroule exactement de la même manière que le jeu en solo, sauf que l'étape 2 de la mise en place dépend du nombre de joueurs et non de la difficulté choisie (vous ne pouvez toujours choisir qu'entre le mode chasseur et le mode prédateur) :

Choisissez les membres de votre tribu en fonction du nombre de joueurs autour de la table :

2 joueurs – prenez un chef chacun.

3 joueurs – prenez un chef et deux acolytes au total.

4 joueurs – prenez un acolyte chacun.

Ensuite, chaque joueur place ses hommes et femmes préhistoriques face indienne devant lui. Chacun d'entre vous prend un cube de la couleur de son personnage. Rien d'autre ne change.

CRÉDITS

Création du jeu : Niklas Høok • **Développement** : Guillaume Sandance, Yohann Hériot • **Illustrations** : Niklas Høok • **Création graphique** : Niklas Høok, Angelica Caradec, Henri Kermarrec • **Relectures** : Scott Moore, Arnaud Moyon, Andrew Lynch et Marco Pourté • **Traduction française** : Arnaud Moyon



www.nutspublishing.com
Nuts! Publishing
118 avenue de Fouesnant
29950 Bénodet, France



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr