

HÖYÜK

LIVRET
DE RÈGLES



2-5 JOUEURS - À PARTIR DE 10 ANS - DURÉE : 60MN

IMAGINEZ-VOUS 10 000 ANS EN ARRIÈRE...

VOTRE CLAN A DÉLAISSÉ SON EXISTENCE NOMADE ET S'EST INSTALLÉ AVEC QUATRE AUTRES CLANS DANS LA VALLÉE.

UNE FOIS DE PLUS, LES RÉCOLTES ONT ÉTÉ ABONDANTES, ET QUELQUES FAMILLES SE SONT PERFECTIONNÉES DANS L'ÉLEVAGE : LA PROCHAINE LUNE VERRA LA NAISSANCE D'UNE NOUVELLE GÉNÉRATION D'ANIMAUX.

NOUS LOUONS TOUS NOS PROPRES DIEUX AINSI QUE LA DÉESSE MÈRE POUR LEUR BIENVEILLANCE À NOTRE ÉGARD.

CETTE NOUVELLE ÈRE A APPORTÉ SON LOT DE CHANGEMENTS : LA RÉGION S'ÉTOFFE PEU À PEU, LES HABITATIONS SE CONSTRUISENT LES UNES CONTRE LES AUTRES. LES NOUVELLES GÉNÉRATIONS BÂTISSENT LEURS FOYERS SUR LES RUINES DE LEURS ANCÊTRES. NOS FAMILLES LES PLUS PRESTIGIEUSES ONT DÉSORMAIS LEURS DEMEURES DANS LES HAUTEURS, EXHIBANT FIÈREMENT LEURS TOTEMS ET LEUR RICHESSE AUX YEUX DE TOUS. **QUI SAIT QUEL CLAN RÉGNERA QUAND LES ENFANTS DE NOS ENFANTS VIENDRONT AU MONDE ?**

DANS **HÖYÜK**, CHAQUE JOUEUR INCARNE UN CLAN À L'ÈRE NÉOLITHIQUE. VOUS BÂTIREZ, SUR LE PLATEAU DE JEU, UNE VERSION MINIATURE DES VILLAGES ÉRIGÉS SUR LES TERRES D'ANATOLIE IL Y A PLUS DE 9 500 ANS.

QUEL CLAN MENEREZ-VOUS À LA VICTOIRE ?

LES EGUOR : TRÈS ATTACHÉS AUX VALEURS FAMILIALES, ILS SE SOUTIENNENT MUTUELLEMENT, DANS LES BONS MOMENTS COMME LES MAUVAIS. CE QUI VA À L'ENCONTRE DE LEUR NATURE SAUVAGE. LES EGUOR FONT TOUJOURS PREUVE DE COLÈRE ET D'AGRESSIVITÉ ENVERS LES NOUVEAUTÉS QU'ILS RENCONTRENT, ET ILS N'APPRÉCIENT GUÈRE DE PARTAGER LEURS TERRES AVEC LES AUTRES CLANS.

LES TREV : LEUR RELATION AVEC LA NATURE EST LEUR PRINCIPALE CARACTÉRISTIQUE. ILS ONT CONSACRÉ LEUR VIE À LEUR TERRE, ET À LA MANIÈRE D'EXPLOITER SES RICHESSES NATURELLES.

LES ENUAJ : ILS JALOUSENT TOUT LE MONDE, ET TOUT CE QU'ILS NE POSSÈDENT PAS. CETTE CUPIDITÉ LES AMÈNE À ATTAQUER ET À PILLER LES AUTRES CLANS.

LES TEOIV : UN PEUPLE RELIGIEUX QUI AIME À VÉNÉRER SES DIEUX. LEUR VIE ENTIÈRE CONSISTE EN UNE MYSTÉRIEUSE CÉRÉMONIE QUI DÉBUTE À LEUR RÉVEIL ET QUI SE TERMINE QUAND ILS S'ENDORMENT.

LES UELB : AUSSI APPELÉS LES GUÉRISSEURS. ILS SUIVENT LEUR CHEF CHAMAN EN QUÊTE DE NOUVEAUX REMÈDES ET DE NOUVELLES THÉRAPIES.

CHAQUE CLAN A UNE CAPACITÉ SPÉCIALE QUI PEUT ÊTRE UTILISÉE LORS DES PARTIES EN MODE EXPERT. CES CAPACITÉS SPÉCIALES SONT DÉTAILLÉES À LA **PAGE 17**.



CONTENU



5 LOTS DE 25 MAISONS



40 TUILES ENCLOS



20 PIONS FOUR



20 PIONS TOTEM



1 PION CHAMAN



5 JETONS JOUEUR



20 PIONS VILLAGEOIS



20 PIONS BETAIL



1 MARQUEUR DE TOUR



24 CARTES CALAMITÉS



1 PLATEAU DE JEU



70 CARTES ASPECT



15 TUILES DE CONSTRUCTION



SYSTEME DE BASE

1. CHAQUE JOUEUR PREND LE LOT DE MAISONS CORRESPONDANT À SON CLAN (**25 AU TOTAL**) ET LES PLACE EN FACE DE LUI. IL PREND ÉGALEMENT SON JETON (DE LA MÊME COULEUR QUE SES MAISONS) ET LE PLACE SUR LA CASE 0 DU COMPTEUR DE SCORE (**VOIR L'IMAGE CI-DESSOUS - B**).

CHAQUE JOUEUR PREND 25 TUILES MAISONS. LA GRILLE SUR LE PLATEAU DE JEU (A) PERMET DE DISPOSER FACILEMENT VOS MAISONS.

PLACEZ LES CARTES CALAMITÉS FACE CACHÉE SUR LA CASE "CAL". RÉPARTISSEZ LES CARTES D'ASPECT EN 3 PILES DE 10 CARTES ET PLACEZ-LES SUR LES CASES H.

SUR CE CÔTÉ DU PLATEAU, PLACEZ LES TUILES ENCLOS AINSI QUE TOUS LES PIONS RESTANTS.

LES PIONS CORRESPONDANT AUX CASES E ET F SONT UTILISÉS DANS LE MODE DE JEU EXPERT.

DANS LE COIN EN BAS À GAUCHE, VOUS TROUVEREZ UN RÉCAPITULATIF ILLUSTRÉ DES DIFFÉRENTES PHASES DE TOUR ET LES CONDITIONS POUR MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE EN COURS DE JEU.

2. LE JEU COMPREND 24 CARTES CALAMITÉS. LE MODE DE DIFFICULTÉ CHOISI DÉTERMINERA QUELLES CARTES METTRE EN JEU. EN MODE DÉBUTANT, UTILISEZ 12 CALAMITÉS : **TREMBLEMENT DE TERRE (x2), TORNADE (x2), MAUVAISE SAISON (x2), SACRIFICE (x2), INVASION DE SAUTERELLES (x2) ET INCENDIE (x2)**. MÉLANGEZ LES CARTES CALAMITÉS ET PLACEZ LE TAS FACE CACHÉE SUR LA CASE CORRESPONDANTE DU PLATEAU DE JEU (**VOIR L'IMAGE CI-DESSOUS - "CAL"**). LES EFFETS DES CARTES CALAMITÉS UTILISÉES DANS LES PARTIES CLASSIQUES SONT DÉCRITS **PAGES 9 ET 10** DE CE LIVRET.

3. PLACEZ LES TUILES ENCLOS AINSI QUE LES PIONS TOTEM ET FOUR SUR LEURS CASES RESPECTIVES DU PLATEAU DE JEU (**VOIR L'IMAGE CI-DESSOUS - "G, C ET D"**). AU TOTAL, DANS LES PARTIES CLASSIQUES, VOUS UTILISEREZ LES CASES **A, B, C, D, G, H, CAL ET CON**.



4. REPÉREZ LA ZONE "H" DU PLATEAU SUR LA PAGE PRÉCÉDENTE. CHAQUE EMPLACEMENT DE CETTE ZONE EST APPELÉ **BASE DE CARTE D'ASPECT**. POUR JOUER UNE PARTIE CLASSIQUE, CHOISISSEZ LES 3 CASES AVEC LES SYMBOLES ENCLOS, TOTEM ET FOUR, ET RÉPARTISSEZ 10 CARTES D'ASPECT FACE VISIBLE.

NOTE : LES CARTES D'ASPECT ET DE CALAMITÉS ONT CHACUNE UN DOS DIFFÉRENT.

POUR UNE PARTIE CLASSIQUE, UTILISEZ : 7 CARTES D'ASPECT AVEC LE SYMBOLE **TOTEM**, 7 AVEC LE SYMBOLE **FOUR**, 7 AVEC LE SYMBOLE **ENCLOS**, 3 CARTES **JOKER**, 6 AVEC LE SYMBOLE **MAISON**.



5. PLACEZ 10 TUILES CONSTRUCTIONS SUR 15, FACE CACHÉE, SUR LA CASE CORRESPONDANTE DU PLATEAU ("CON" SUR L'IMAGE DE LA PAGE PRÉCÉDENTE).

VOUS ÉCARTEREZ LES 5 TUILES SUIVANTES :



6. LA ZONE CENTRALE DU PLATEAU ("A" SUR LA PAGE PRÉCÉDENTE) EST LA ZONE DE JEU. ELLE EST VIDE EN DÉBUT DE JEU, MAIS CHAQUE JOUEUR Y CONSTRUIRA LE VILLAGE.

NOTE : LES MAISONS NE PEUVENT PAS ÊTRE CONSTRUITES SUR LE COMPTEUR (ZONE "B").



7. POUR DÉTERMINER QUI JOUERA EN PREMIER, PRENEZ 2 MAISONS À CHAQUE JOUEUR, MÉLANGEZ-LES SANS REGARDER ET TIREZ-EN UNE AU SORT. LE JOUEUR À QUI APPARTIENT LA MAISON COMMENCE LE JEU ET PREND LA TUILE MARQUEUR DE TOUR. **CE MARQUEUR INDIQUE QUE CE JOUEUR EST LE "PREMIER JOUEUR" LORS DU PREMIER TOUR.**

RÉSUMÉ DU TOUR



LE JEU EST DIVISÉ EN TOURS DE JEU. UN TOUR DE JEU EST LUI-MÊME DIVISÉ EN 4 PHASES :

- 1) CONSTRUCTIONS X2
- 2) CALAMITÉS (SAUF AU PREMIER TOUR)
- 3) CARTES D'ASPECT
- 4) FIN DU TOUR

C'EST TOUJOURS LE PREMIER JOUEUR (**CELUI QUI POSSÈDE LE MARQUEUR DE TOUR**) QUI COMMENCE À JOUER POUR CHACUNE DES PHASES DU TOUR, EN TOURNANT ENSUITE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

A LA FIN DE LA PHASE 4, LE TOUR SE TERMINE. VOUS RECOMMENCEZ UN NOUVEAU TOUR DEPUIS LA PHASE 1. LE PREMIER JOUEUR CHOISIT UN AUTRE JOUEUR À QUI IL DONNE LE MARQUEUR DE TOUR ET QUI DEVIENT LE NOUVEAU PREMIER JOUEUR POUR LE TOUR SUIVANT. **SI UN JOUEUR POSE SA 25ÈME MAISON, LE JEU SE TERMINE À LA FIN DE LA PHASE 4 DU TOUR.**

VARIANTE : POUR DES PARTIES PLUS COURTES, VOUS POUVEZ DÉCIDER ENSEMBLE DE FINIR LE JEU À LA 20ÈME OU 15ÈME MAISON POSÉE.

RÈGLE OPTIONNELLE : L'AIRE DE JEU ÉTANT LIMITÉE, N'UTILISEZ QUE 20 MAISONS SI VOUS JOUEZ À 5 JOUEURS. SI VOUS AJOUTEZ LES ENCLOS QUI SERONT CONSTRUITS AUTOUR DES MAISONS, IL NE RESTERA PLUS BEAUCOUP DE PLACE.

DESCRIPTION DU TOUR

PHASE 1 - CONSTRUCTION

PENDANT CETTE PHASE, VOUS UTILISEREZ LES TUILES DE CONSTRUCTION POUR BÂTIR **6 NOUVEAUX ÉLÉMENTS**, EN DEUX ÉTAPES DE 3 ÉLÉMENTS CHACUNE.

LA TUILE DE **CONSTRUCTION A** SUR LA DROITE INDIQUE LES 3 ÉLÉMENTS QUE VOUS POUVEZ BÂTIR EN LA PIOCHANT. LA TUILE DE **CONSTRUCTION B** VOUS PERMET DE CONSTRUIRE 2 MAISONS, ET LE TROISIÈME ÉLÉMENT PEUT ÊTRE UNE TROISIÈME MAISON, UN FOUR, UN ENCLOS OU UN TOTEM.

LES DEUX ÉTAPES DE CONSTRUCTION SE JOUENT DE LA MÊME MANIÈRE :

- LE PREMIER JOUEUR DISTRIBUE UNE TUILE CONSTRUCTION À CHACUN DES AUTRES JOUEURS, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. TOUT LE MONDE PLACE LA TUILE EN FACE DE SOI, FACE VISIBLE.

- EN COMMENÇANT PAR LE PREMIER JOUEUR, CHACUN CONSTRUIT LES 3 ÉLÉMENTS INDICQUÉS SUR LA TUILE.

À LA FIN DE LA PREMIÈRE ÉTAPE, TOUTES LES TUILES CONSTRUCTION SONT DÉFAUSSÉES (ELLES NE PEUVENT PAS ÊTRE PIOCHÉES À LA SECONDE ÉTAPE). LES TUILES RESTANTES SONT DISTRIBUÉES À LEUR TOUR POUR LA SECONDE ÉTAPE DE CONSTRUCTION.

RAPPEL : LE JEU COMPREND 15 TUILES CONSTRUCTION, MAIS VOUS N'EN UTILISEZ QUE 10 DANS LE MODE DÉBUTANT. LES 5 AUTRES, UTILISÉES DANS LE MODE DE JEU EXPERT, SONT DÉCRITES À LA PAGE 4.

IL Y A QUELQUES RÈGLES RÉGISSANT LA CONSTRUCTION DES MAISONS, ENCLOS, FOURS ET TOTEMS. CES RÈGLES SONT DÉTAILLÉES DANS LES **RÈGLES DE CONSTRUCTION PAGES 6 À 8.**

QUAND TOUS LES JOUEURS ONT BÂTI LEURS 6 ÉLÉMENTS, LA PHASE DE CONSTRUCTION EST TERMINÉE, ET VOUS PASSEZ À LA PHASE SUIVANTE (**PHASE 2 - CALAMITÉS**).

NOTE : QUAND LES 10 TUILES DE CONSTRUCTION ONT ÉTÉ UTILISÉES, VOUS LES REMÉLANGEZ AFIN DE REFORMER UNE PIOCHE. NE REFORMEZ CETTE PIOCHE QUE QUAND TOUTES LES CARTES ONT ÉTÉ UTILISÉES !

CONSTRUCTION A



CONSTRUCTION B



LA TUILE A VOUS PERMET DE CONSTRUIRE 2 MAISONS ET 1 TOTEM.

LA TUILE B VOUS PERMET DE CONSTRUIRE 2 MAISONS ET LE TROISIÈME ÉLÉMENT EST LAISSÉ À VOTRE CHOIX (SOIT UNE AUTRE MAISON, UN ENCLOS, UN FOUR OU UN TOTEM).



PARTIE CLASSIQUE : RÈGLES DE CONSTRUCTION DES MAISONS, ENCLOS, FOURS ET TOTEMS

PLACEMENT DES MAISONS

LES MAISONS PEUVENT ÊTRE CONSTRUITES SEULES, CRÉANT AINSI UN NOUVEAU QUARTIER, OU LES UNES CONTRE LES AUTRES, AFIN DE CRÉER UNE FAMILLE.



QUAND DES MAISONS SONT ADJACENTES, ELLES DOIVENT ÊTRE ALIGNÉES.

LE PLACEMENT EN DIAGONALE DES MAISONS N'EST PAS AUTORISÉ.



PLACEMENT DES ENCLOS

LES ENCLOS SONT PLACÉS CONTRE LES MAISONS.



LA BARRIÈRE DE L'ENCLOS (REPRÉSENTÉE PAR LA FLÈCHE BLANCHE) INDIQUE LA MAISON À LAQUELLE IL EST RATTACHÉ.

IL PEUT Y AVOIR UN ENCLOS PAR FAÇADE.

LES ENCLOS DOIVENT TOUJOURS AVOIR AU MOINS UN CÔTÉ DE LIBRE (POUR LAISSER LE BÉTAIL ENTRER ET SORTIR). AUCUNE CONSTRUCTION NE DOIT VENIR BLOQUER CETTE SORTIE.



RIEN NE PEUT ÊTRE CONSTRUIT ICI.

PLACEMENT DES FOURS ET DES TOTEMS



LES FOURS ET LES TOTEMS SE PLACENT SUR LES MAISONS.

UNE MAISON NE PEUT PAS AVOIR À LA FOIS UN FOUR ET UN TOTEM.



UNE MAISON AVEC UN ENCLOS PEUT AVOIR SOIT UN FOUR, SOIT UN TOTEM.

MAISONS EN RUINES

UNE MAISON EST DITE EN RUINES QUAND ELLE EST ABANDONNÉE PAR SES HABITANTS ET QUE SES MURS SONT DÉMANTELÉS POUR CONSTRUIRE UNE NOUVELLE MAISON. UNE MAISON PEUT ÊTRE DÉMOLIE PAR LES CALAMITÉS (VOIR CALAMITÉS). LES JOUEURS NE PEUVENT PAS PROVOQUER D'EUX-MÊME LA RUINE DE LEUR MAISON AUTREMENT QU'AVEC UNE CALAMITÉ. UNE MAISON EN RUINES EST SYMBOLISÉE PAR LA FACE "RUINES" DE LA TUILE.

LORSQU'UNE MAISON À DEUX ÉTAGES TOMBE EN RUINES, L'ÉTAGE SUPÉRIEUR EST RETIRÉ DU JEU, ET L'ÉTAGE INFÉRIEUR RETOURNÉ CÔTÉ "RUINES". **UNE MAISON EN RUINES EST CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT AU NIVEAU DU SOL.**

SI UN ENCLOS EST RATTACHÉ À UNE MAISON TOMBÉE EN RUINES, IL EST DÉTRUIT ET REPLACÉ SUR LE BORD DU PLATEAU.



SI UNE MAISON TOMBANT EN RUINES COMPORTAIT UN TOTEM OU UN FOUR, ILS SONT ÉGALEMENT DÉTRUITS, ET REPLACÉS SUR LE BORD DU PLATEAU.

UNE TUILE CÔTÉ "RUINES" NE POURRA PLUS ÊTRE RETOURNÉE CÔTÉ MAISON. POUR CONSTRUIRE UNE NOUVELLE MAISON SUR LES DÉCOMBRES, VOUS DEVEZ RETIRER LA TUILE "RUINES" DU JEU ET LA REMPLACER PAR LA NOUVELLE MAISON.



PARTIE CLASSIQUE : RÈGLES DE CONSTRUCTION POUR LES FAMILLES ET LES QUARTIERS

FAMILLES ET QUARTIERS

UNE **FAMILLE** EST CONSTITUÉE DE TOUTES LES MAISONS ADJACENTES D'UNE MÊME COULEUR. UNE FAMILLE SE DIVISE EN DEUX FAMILLES PLUS PETITES SI SES MAISONS VIENNENT À ÊTRE SÉPARÉES PAR DES RUINES. DE MÊME, UNE NOUVELLE MAISON ENTRE DEUX FAMILLES D'UNE MÊME COULEUR, LES FUSIONNERA POUR NE FAIRE PLUS QU'UNE SEULE ET UNIQUE FAMILLE.

VOUS NE POUVEZ PAS VOLONTAIREMENT CRÉER UNE NOUVELLE FAMILLE DANS UN QUARTIER OÙ VOUS ÊTES DÉJÀ PRÉSENT. UNE NOUVELLE MAISON DANS CE QUARTIER DEVRA ÊTRE CONSTRUITE ADJACENTE À CETTE FAMILLE (**VOIR L'IMAGE CI-DESSOUS**).

VOUS NE POUVEZ DIVISER UNE GRANDE FAMILLE EN PLUSIEURS PETITES (DANS UN MÊME QUARTIER) QUE LORS D'UNE CALAMITÉ, DONT L'EFFET TRANSFORMERAIT UNE OU PLUSIEURS MAISONS EN RUINES.

SUIS-JE OBLIGÉ DE TOUJOURS ÉTENDRE MA FAMILLE, OU PUIS-JE DÉMARRER UNE NOUVELLE FAMILLE OU UN NOUVEAU QUARTIER ?

LES DEUX, EN RESPECTANT LES CONDITIONS SUIVANTES :

A) SI VOUS AVEZ DÉJÀ DES MAISONS DANS LE QUARTIER, VOUS DEVEZ PLACER LA NOUVELLE MAISON À CÔTÉ D'UNE AUTRE DÉJÀ EN PLACE (**VOIR SCHÉMA A, B ET C**).

B) SI VOUS N'AVEZ PAS DE MAISON DANS LE QUARTIER, VOUS DEVEZ LA PLACER CONTRE LA MAISON D'UN ADVERSAIRE (**VOIR SCHÉMA A2**).

VOICI COMMENT PLACER CORRECTEMENT VOS MAISONS POUR FORMER UNE FAMILLE



VOUS NE POUVEZ PAS PLACER VOS MAISONS AINSI POUR CRÉER PLUS DE FAMILLES DANS LE MÊME QUARTIER



UN **QUARTIER** EST FORMÉ PAR TOUS LES ENCLOS, MAISONS ET RUINES ADJACENTES, PEU IMPORTE LEUR COULEUR.

UNE MAISON ISOLÉE FORME UN QUARTIER À ELLE SEULE (UNE SEULE FAMILLE AVEC UNE SEULE MAISON).

UN QUARTIER N'EST PAS DIVISÉ EN DEUX QUARTIERS PLUS PETITS QUAND DES MAISONS TOMBENT EN RUINES. AINSI, DEUX FAMILLES PEUVENT OCCUPER LE MÊME QUARTIER SANS ÊTRE DIRECTEMENT ADJACENTES.

DANS L'EXEMPLE SUIVANT, LE QUARTIER ÉTAIT UNE SEULE FAMILLE DE 7 MAISONS, MAIS IL Y A DÉSORMAIS DEUX RUINES AU CENTRE. PAR CONSÉQUENT, LE QUARTIER EST DÉSORMAIS COMPOSÉ DE 2 FAMILLES DIFFÉRENTES, SÉPARÉES PAR LES RUINES. ELLES PEUVENT ÊTRE RÉUNIES EN CONSTRUISANT UNE NOUVELLE MAISON EN A OU EN B.



IL N'EST PAS PERMIS DE RELIER DEUX QUARTIERS EN PLAÇANT UNE MAISON OU UN ENCLOS ENTRE EUX. LES QUARTIERS NE PEUVENT PAS ÊTRE FUSIONNÉS. DEUX MAISONS RELIÉES ENTRE ELLES SEULEMENT PAR UN ENCLOS FONT PARTIE DU MÊME QUARTIER.



RIEN NE PEUT ÊTRE CONSTRUIT ICI.

QUE SE PASSE-T-IL S'IL N'Y A PLUS DE PLACE POUR CONSTRUIRE ?

CE CAS DE FIGURE PEUT ARRIVER QUAND IL Y A 5 JOUEURS AVEC 25 MAISONS CHACUN. QUAND IL N'Y A PLUS DE PLACE POUR CONSTRUIRE, LA PARTIE SE TERMINE APRÈS LA QUATRIÈME PHASE DE CE TOUR, ET VOUS COMPTEZ LES POINTS.

NOTE : SI LES JOUEURS NE PEUVENT PLUS CONSTRUIRE DE MAISON, IL LEUR RESTE LA POSSIBILITÉ DE CONSTRUIRE UN AUTRE ÉLÉMENT EN UTILISANT LES TUILES CONSTRUCTION.



PARTIE CLASSIQUE : RÈGLES DE CONSTRUCTION DES MAISONS À ÉTAGE

CONSTRUIRE DES MAISONS PLUS HAUTES

LES MAISONS PEUVENT ÊTRE EMPILÉES. LA MAISON DESSOUS EST CONSIDÉRÉE COMME LE PREMIER ÉTAGE, LA MAISON EN HAUT COMME LE SECOND. **VOUS NE POUVEZ PAS CONSTRUIRE PLUS DE 1 ÉTAGE.**



NOTE : VOUS NE POUVEZ PAS AJOUTER D'ÉTAGE À LA MAISON D'UN AUTRE JOUEUR.

UNE MAISON PEUT ÊTRE CONSTRUITE SUR UNE RUINE MÊME SI ELLE A APPARTENU À UN AUTRE JOUEUR AVANT DE TOMBER (**LES RUINES SONT DES TERRAINS "NEUTRES"**). VOUS DEVEZ ALORS RETIRER LA MAISON EN RUINES DU JEU, ET LA REMPLACER PAR VOTRE NOUVELLE MAISON.



VOUS NE POUVEZ AJOUTER UN ÉTAGE QUE SI LE TOIT DE LA MAISON EST LIBRE (C'EST-À-DIRE SANS FOUR OU TOTEM). SI LA MAISON COMPORTE DÉJÀ UN FOUR OU UN TOTEM, VOUS DEVEZ LES ENLEVER POUR AJOUTER L'ÉTAGE (LES PIONS ENLEVÉS RETOURNENT SUR LE BORD DU PLATEAU).

NOTE : LA CONSTRUCTION DE MAISONS EN HAUTEUR EST UN ÉLÉMENT IMPORTANT DU JEU QUI VOUS PERMETTRA DE GAGNER PLUS DE CARTES D'ASPECT.

EN EFFET, LES MAISONS À ÉTAGE PERMETTENT DE DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS DURANT LA PHASE OÙ VOUS INSPECTEZ LES QUARTIER DE LA VILLE (**LORS DE LA PHASE 3**).



VOUS NE POUVEZ AJOUTER UN ÉTAGE QUE SI AU MOINS UN DES CÔTÉS DE LA MAISON EST LIBRE (AU MOINS UN DES CÔTÉS N'EST PAS ADJACENT À UN ENCLOS OU UNE AUTRE MAISON).



LES RUINES SONT CONSIDÉRÉES COMME UN TERRAIN LIBRE. AINSI, DANS CET EXEMPLE, VOUS POUVEZ CONSTRUIRE UN DEUXIÈME ÉTAGE, LA MAISON ÉTANT ACCESSIBLE PAR LE CÔTÉ GAUCHE.

QUE SE PASSE-T-IL SI UN JOUEUR (ICI LE VERT) CONSTRUIT UNE MAISON SUR LES RUINES APRÈS LA CONSTRUCTION D'UN SECOND ÉTAGE PAR UN AUTRE JOUEUR (ICI LE BLEU) ? L'ÉTAGE EST-IL ANNULÉ ?

NON, L'ÉTAGE DE LA MAISON BLEUE N'EST PAS ANNULÉ, PUISQU'IL A ÉTÉ CONSTRUIT QUAND IL Y AVAIT ENCORE UN CÔTÉ LIBRE.

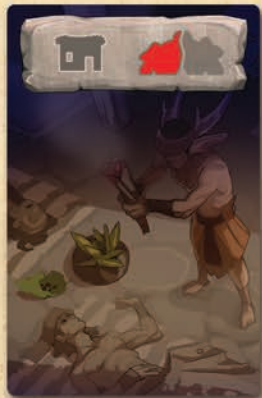
IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE DÉTRUIRE L'ÉTAGE POUR CONSTRUIRE UN FOUR OU UN TOTEM. IL EST ALORS PLACÉ SUR LA PILE DE TUILES "MAISON".



PHASE 2 - CALAMITÉS

IL N'Y A PAS DE CALAMITÉ DE TIRÉE AU PREMIER TOUR. VOUS COMMENCEZ À LES JOUER À PARTIR DU 2ÈME TOUR DE JEU.

LE PREMIER JOUEUR PIOCHE LA PREMIÈRE CARTE CALAMITÉ, LIT SON EFFET À VOIX HAUTE ET L'APPLIQUE, SUIVI DES AUTRES JOUEURS, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. CHAQUE CALAMITÉ AFFECTERA UN OU PLUSIEURS QUARTIERS DU VILLAGE ET FERA PERDRE À SES OCCUPANTS DES MAISONS, UNE CARTE D'ASPECT, ETC. QUAND TOUS LES JOUEURS ONT APPLIQUÉ L'EFFET DE LA CARTE, ELLE EST REPLACÉE SOUS LA PILE.



DOS DE LA CARTE

LES MAISONS AFFECTÉES PAR UNE CALAMITÉ NE SONT PAS RETIRÉES DU JEU. ELLES RESTENT AU MÊME ENDROIT, ET SONT Tournées CÔTÉ RUINES. IL Y A 24 CARTES CALAMITÉS DANS LE JEU, MAIS SEULEMENT 12 SONT UTILISÉES DANS UNE PARTIE CLASSIQUE.

L'ACTION SE DÉROULANT IL Y A 10 000 ANS, LES CALAMITÉS PEUVENT ÊTRE RAVAGEUSES. NE SOYEZ PAS SURPRIS SI UNE GROSSE PARTIE D'UN QUARTIER EST EN RUINES APRÈS L'ÉVÉNEMENT (VOIR LES EFFETS DES CALAMITÉS CI-DESSOUS).

NOTE : QUAND VOUS DEVEZ DÉTRUIRE LA MOITIÉ DE VOS MAISONS, EN CAS DE NOMBRE IMPAIR, ARRONDISSEZ À L'INFÉRIEUR. PAR EXEMPLE, SI VOUS AVEZ 7 MAISONS, VOUS EN PERDEZ 3. SI VOUS N'AVEZ QU'UNE SEULE MAISON DANS LE QUARTIER CONCERNÉ, VOUS DEVEZ LA DÉTRUIRE. SI PLUSIEURS QUARTIERS CORRESPONDENT AUX PRÉ-REQUIS DE LA CALAMITÉ, ILS SONT TOUS AFFECTÉS. LES RUINES ET LES ENCLOS NE SONT PAS PRIS EN COMPTE POUR LA TAILLE DU QUARTIER.

CALAMITOLOGIE



→ **MAUVAISE SAISON N°1 :** TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER QUI A LE MOINS DE TOTEMS DOIVENT DÉTRUIRE UNE MAISON.



→ **MAUVAISE SAISON N°2 :** TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER QUI A LE PLUS DE TOTEMS DOIVENT DÉTRUIRE UNE MAISON.



→ **SÉCHERESSE N°1 :** TOUS LES HABITANTS DU PLUS PETIT QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEUR BÉTAIL.



→ **SÉCHERESSE N°2 :** TOUS LES HABITANTS DU PLUS GRAND QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEUR BÉTAIL.



→ **ÉPIDÉMIE N°1 :** TOUS LES HABITANTS DU PLUS GRAND QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS VILLAGEOIS.



→ **ÉPIDÉMIE N°2 :** TOUS LES HABITANTS DU PLUS PETIT QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS VILLAGEOIS.



→ **TREMBLEMENT DE TERRE N°1 :** TOUS LES HABITANTS DU PLUS PETIT QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS MAISONS.



→ **TREMBLEMENT DE TERRE N°2 :** TOUS LES HABITANTS DU PLUS GRAND QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS MAISONS.



- 
 → **INCENDIE N°1** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER QUI COMPORTE LE PLUS DE FOURS PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS MAISONS.
- 
 → **INCENDIE N°2** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER QUI COMPORTE LE MOINS DE FOURS PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS MAISONS.
- 
 → **INONDATION N°1** : ENLEVEZ LE PION CHAMAN ET REMETTEZ-LE SUR LE BORD DU PLATEAU.
- 
 → **INONDATION N°2** : ENLEVEZ LE PION CHAMAN ET REMETTEZ-LE SUR LE BORD DU PLATEAU.
- 
 → **INVASION DE SAUTERELLES N°1** : LE PLUS PETIT QUARTIER EST ENVAHI DE SAUTERELLES. VOUS NE POUVEZ DONC PLUS GAGNER DE CARTE D'ASPECT POUR CE QUARTIER DANS CE TOUR.
- 
 → **INVASION DE SAUTERELLES N°2** : LE PLUS GRAND QUARTIER EST ENVAHI DE SAUTERELLES. VOUS NE POUVEZ DONC PLUS GAGNER DE CARTE D'ASPECT POUR CE QUARTIER DANS CE TOUR.
- 
 → **PILLEURS N°1** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER LE PLUS GRAND PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS TOTEMS.
- 
 → **PILLEURS N°2** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER LE PLUS PETIT PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS TOTEMS.
- 
 → **SACRIFICE N°1** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER COMPORTANT LE PLUS D'ENCLOS PERDENT UNE MAISON.
- 
 → **SACRIFICE N°2** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER COMPORTANT LE MOINS D'ENCLOS PERDENT UNE MAISON.
- 
 → **TORNADE N°1** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER AYANT LE PLUS DE MAISONS À ÉTAGE PERDENT UNE DE LEURS MAISONS.
- 
 → **TORNADE N°2** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER AYANT LE MOINS DE MAISONS À ÉTAGE PERDENT UNE DE LEURS MAISONS.
- 
 → **VOLCAN N°1** : TOUS LES HABITANTS DU PLUS PETIT QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS ENCLOS.
- 
 → **VOLCAN N°2** : TOUS LES HABITANTS DU PLUS GRAND QUARTIER PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS ENCLOS.
- 
 → **LOUPS N°1** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER LE PLUS GRAND PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS FOURS.
- 
 → **LOUPS N°2** : TOUS LES HABITANTS DU QUARTIER LE PLUS PETIT PERDENT LA MOITIÉ DE LEURS FOURS.



LES CARTES CALAMITÉS COMPORTENT DEUX PARTIES. CELLE DE GAUCHE REPRÉSENTE LA TAILLE ET PRÉCISE DONC SI LA CALAMITÉ TOUCHE LES QUARTIERS LES PLUS PETITS OU LES PLUS GRANDS. LA PARTIE DE DROITE REPRÉSENTE L'EFFET À APPLIQUER (PAR EXEMPLE, UNE MAISON DÉTRUITE, LA MOITIÉ D'UN CERTAIN TYPE D'ÉLÉMENT DÉTRUITE, ETC.)

PHASE 3 – CARTES D'ASPECT

LORS DE CETTE PHASE, CHAQUE **QUARTIER** SERA INSPECTÉ AFIN DE DÉTERMINER QUEL JOUEUR L'EMPORTE POUR CHAQUE ASPECT (FOURS, TOTEMS ET ENCLOS POUR LA PARTIE CLASSIQUE). CE JOUEUR GAGNE UNE CARTE D'ASPECT, À PIOCHER DANS LA PILE CORRESPONDANTE.

LE PREMIER JOUEUR CHOISIT LE PREMIER QUARTIER À OBSERVER, LE SECOND LE SUIVANT, ET AINSI DE SUITE, JUSQU'AU DERNIER QUARTIER.

AVANT DE PASSER AU QUARTIER SUIVANT, VOUS DEVEZ FINIR DE COMPARER LES TROIS ASPECTS DU QUARTIER EN COURS, ET **CHAQUE QUARTIER NE PEUT ÊTRE COMPARÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PHASE D'ASPECT**.

DANS LA PARTIE CLASSIQUE, LES TROIS ASPECTS SUIVANT SONT PRIS EN COMPTE :



FOURS : LE JOUEUR QUI DÉTIENT LE PLUS DE FOURS DANS LE QUARTIER PIOCHE LA PREMIÈRE CARTE DU TAS CORRESPONDANT.

TOTEMS : LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE TOTEMS DANS LE QUARTIER PIOCHE LA PREMIÈRE CARTE.

ENCLOS : LE JOUEUR QUI POSSÈDE LE PLUS D'ENCLOS DANS LE QUARTIER PIOCHE LA PREMIÈRE CARTE.

QUAND UNE PILE EST VIDE, LES JOUEURS NE PEUVENT PLUS DÉFAUSSER OU PIOCHER DE CARTE DANS CE TAS JUSQU'À LA FIN DU JEU.

SI UN QUARTIER N'EST PAS CONCERNÉ PAR UN ASPECT (PAR EXEMPLE S'IL N'Y A AUCUN ENCLOS), PERSONNE NE REMPORTE LA CARTE CORRESPONDANTE.

EN CAS D'ÉGALITÉ ENTRE PLUSIEURS JOUEURS, LA CARTE VA À CELUI QUI POSSÈDE LE PLUS DE MAISONS À ÉTAGE DANS LE QUARTIER. S'ILS ONT AUSSI LE MÊME NOMBRE D'ÉTAGES, ALORS PERSONNE NE L'EMPORTE ET AUCUNE CARTE D'ASPECT N'EST PIOCHÉE POUR CETTE CATÉGORIE.

SI UN JOUEUR EST SEUL DANS UN QUARTIER, IL N'OBTIENDRA AUCUNE CARTE POUR CELUI-CI. LES TROIS ASPECTS NE SONT COMPARÉS QUE DANS LES QUARTIERS D'AU MOINS DEUX JOUEURS. IL EST DONC AVISÉ DE SUIVRE UN JOUEUR QUI COMMENCE À CONSTRUIRE UN NOUVEAU QUARTIER.

SI UNE PILE DE CARTE EST VIDÉE, AUCUNE CARTE NE PEUT Y ÊTRE PIOCHÉE TANT QU'ELLE N'EST PAS RÉAPPROVISIONNÉE. TOUTES LES PIOCHES ONT 10 CARTES AU DÉBUT DU JEU, MAIS CETTE QUANTITÉ PEUT ÉVOLUER EN FONCTION DE VOS ACTIONS DANS LE JEU (VOIR PAGE 13 - DÉPENSER LES CARTES D'ASPECT).

LES CARTES D'ASPECT PEUVENT ÊTRE JOUÉES AU DÉBUT DE CHACUNE DES 4 PHASES DE JEU (**VOIR PAGE 13**).



EXEMPLES DE COMPARAISONS DE QUARTIERS

PRENONS LES JOUEURS BLEU ET ROUGE. LE VILLAGE EST CONSTITUÉ DE 3 QUARTIERS DIFFÉRENTS (A, B ET C). "LE QUARTIER A" A UNE FAMILLE SÉPARÉE PAR LA MAISON EN RUINES X, MAIS CETTE FAMILLE FAIT TOUJOURS PARTIE DU QUARTIER A.



COMPARONS LE QUARTIER A :

- **LES TOTEMS** SONT À ÉGALITÉ (IL N'Y EN A PAS)
- **LES ENCLOS** SONT REMPORÉS PAR LE JOUEUR ROUGE (LES JOUEURS ONT CHACUN UN ENCLOS, MAIS L'ENCLOS DE LA FAMILLE ROUGE EST RELIÉ À UNE MAISON À ÉTAGE).
- **LES FOURS** SONT REMPORÉS PAR LE JOUEUR BLEU (LE ROUGE A UN FOUR SUR UNE MAISON À ÉTAGE, MAIS LE BLEU EN A DEUX AU TOTAL). N'OUBLIEZ PAS, LES ÉTAGES NE SONT UTILISÉS QUE POUR DÉPARTAGER DEUX JOUEURS QUI ONT LE MÊME NOMBRE D'UN ASPECT.



COMPARONS LE QUARTIER B :

- **LES TOTEMS** SONT REMPORÉS PAR LE BLEU (LE ROUGE N'EN A AUCUN)
- **LES ENCLOS** SONT REMPORÉS PAR LE ROUGE (IL EN A 2, ALORS QUE LE BLEU N'EN A QU'UN)
- **LES FOURS** SONT REMPORÉS PAR LE ROUGE (LE BLEU N'EN A AUCUN).



C



COMPARONS LE QUARTIER C :

LE JOUEUR ROUGE EST LE SEUL HABITANT DU QUARTIER. IL NE PEUT OBTENIR AUCUNE CARTE D'ASPECT POUR CE QUARTIER. IL DOIT NÉGOCIER AVEC LES AUTRES JOUEURS AFIN DE LES CONVAINCRE À VENIR CONSTRUIRE DANS CE QUARTIER.

PHASE 4 – FIN DU TOUR

DANS CETTE PHASE FINALE, LES PILES CARTES D'ASPECT SONT REFAITES. EN COMMENÇANT PAR LE PREMIER JOUEUR, CHACUN RASSEMBLE LES CARTES D'ASPECT QU'IL A UTILISÉES DANS LE TOUR (VOIR LA PAGE SUIVANTE, "UTILISER LES CARTES D'ASPECT") ET LES REMET SOUS N'IMPORTE QUELLE PILE.

LES CARTES UTILISÉES SONT PLACÉES FACE VISIBLE SOUS LA PILE.

UN JOUEUR NE PEUT PAS DIVISER SES CARTES EN PLUSIEURS PILES. TOUTES LES CARTES D'UN JOUEUR DOIVENT ÊTRE REMISES ENSEMBLE SOUS LE MÊME TAS.

IL N'Y A PAS DE LIMITE AU NOMBRE DE CARTES DANS UNE PILE PENDANT LA PARTIE. EN THÉORIE, UN SEUL TAS POURRAIT REGROUPER TOUTES LES CARTES D'ASPECT. DES PILES PEUVENT RESTER VIDES POUR UN TOUR ENTIER OU MÊME PLUS LONGTEMPS. **ATTENTION : CECI POURRAIT PÉNALISER LES JOUEURS QUI CRÉENT LEURS FAMILLES EN FONCTION DES ASPECT VIDES.**



APRÈS AVOIR DÉFAUSSÉ LES CARTES UTILISÉES, LE PREMIER JOUEUR DONNE LE MARQUEUR AU JOUEUR DE SON CHOIX. CETTE ACTION MARQUE LA FIN DU TOUR EN COURS, ET LE DÉBUT DU TOUR SUIVANT. **CETTE ACTION EST OBLIGATOIRE : LE PREMIER JOUEUR NE PEUT GARDER LE MARQUEUR POUR LUI.**

UTILISER LES CARTES D'ASPECT

VOUS POUVEZ **UTILISER VOS CARTES D'ASPECT** DE DEUX MANIÈRES :
VOUS POUVEZ **CONSTRUIRE DES ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES** OU **MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE**.

LES CARTES D'ASPECT NE PEUVENT ÊTRE JOUÉES QU'AU DÉBUT DE CHACUNE DES 4 PHASES D'UN TOUR. DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, ET EN COMMENÇANT PAR LE PREMIER JOUEUR, CHACUN PEUT JOUER UNE OU PLUSIEURS DE SES CARTES D'ASPECT, OU S'ABSTENIR POUR CETTE PHASE. CECI NE PEUT ÊTRE FAIT QU'UNE SEULE FOIS AU DÉBUT DE CHAQUE PHASE. UNE FOIS QUE TOUS LES JOUEURS ONT PU DÉCIDER DE JOUER OU NON LEURS CARTES, LE PREMIER JOUEUR COMMENCE À JOUER LA PHASE EN COURS. **IL N'EST ALORS PLUS POSSIBLE DE JOUER UNE CARTE D'ASPECT AVANT LA PROCHAINE PHASE.**

DANS UN MÊME TOUR, VOUS POUVEZ **DÉPENSER UNE CARTE D'ASPECT PAR FAMILLE QUE VOUS POSSÉDEZ**. AINSI, SI VOTRE CLAN POSSÈDE 5 FAMILLES DANS LE VILLAGE, VOUS NE POUVEZ PAS DÉPENSER PLUS DE 5 CARTES D'ASPECT POUR TOUTES LES PHASES DE CE TOUR. SI VOUS N'AVEZ QU'UNE FAMILLE, VOUS NE POUVEZ DÉPENSER QU'UNE SEULE CARTE D'ASPECT.

AVANT DE COMMENCER À JOUER VOS CARTES D'ASPECT, VOUS DEVEZ DONC VOUS ASSURER QUE VOUS POSSÉDEZ ASSEZ DE FAMILLES POUR CELA. QUAND VOUS JOUEZ UNE CARTE D'ASPECT, POSEZ-LA FACE VISIBLE DEVANT VOUS JUSQU'À LA FIN DU TOUR, VOUS PERMETTANT AINSI DE GARDER FACILEMENT LE COMPTE DES CARTES JOUÉES.

SI VOUS PERDEZ DES FAMILLES PENDANT LA PHASE CALAMITÉS, ET QUE VOUS AVEZ DÉJÀ DÉPENSÉ DES CARTES D'ASPECT PENDANT LA PHASE DE CONSTRUCTION, IL SE PEUT QUE VOUS AYEZ DÉPENSÉ PLUS DE CARTES QUE NE LE PERMET VOTRE NOMBRE DE FAMILLES APRÈS DESTRUCTION. DANS CE CAS, VOUS NE PERDEZ PAS LES CARTES JOUÉES AU-DELÀ DU NOMBRE LIMITE, MAIS VOUS NE POURREZ PAS JOUER D'AUTRES CARTES POUR CE TOUR.



NOTE : LES DESSINS SUR LES CARTES N'ONT PAS D'INFLUENCE SUR LE JEU. ILS NE SONT LÀ QUE POUR LA TOUCHE ARCHÉOLOGIQUE.

IL Y A QUELQUES CARTES JOKER (LES CARTES "**MÉTAUX**") TELLES QUE CELLES REPRÉSENTÉES À GAUCHE. ELLES PEUVENT REMPLACER N'IMPORTE QUELLE CARTE POUR LA CONSTRUCTION DE NOUVEAUX ÉLÉMENTS OU POUR MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE.

1. CONSTRUIRE DES ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES

CHAQUE CARTE D'ASPECT PERMET DE CONSTRUIRE UN ÉLÉMENT.

CET ÉLÉMENT EST REPRÉSENTÉ EN HAUT À GAUCHE DE LA CARTE. VOUS POUVEZ PLACER CET ÉLÉMENT N'IMPORTE OÙ DANS LE VILLAGE, EN APPLIQUANT LES MÊMES RÈGLES QUE POUR LA PHASE DE CONSTRUCTION.

EXEMPLE
EN JOUANT CETTE CARTE, VOUS POUVEZ SOIT CONSTRUIRE UN TOTEM, SOIT (VOIR PAGE SUIVANTE)...



2. MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE



AU LIEU DE CONSTRUIRE UN ÉLÉMENT, VOUS POUVEZ AUSSI DÉPENSER UN GROUPE DE CARTES D'ASPECT AYANT LE MÊME SYMBOLE POUR MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE, OU VOUS POUVEZ AUSSI DÉPENSER UNE SEULE CARTE POUR MARQUER JUSTE UN POINT, COMME LE MONTRE LA CARTE À GAUCHE.

LE TOTAL DES POINTS EST LISTÉ SUR LE CÔTÉ GAUCHE DE CHAQUE CARTE.

LE CHIFFRE SUR FOND NOIR EST LE NOMBRE DE CARTES JOUÉES ENSEMBLE, ET LE CHIFFRE À CÔTÉ EST LE NOMBRE DE POINTS MARQUÉS. PLUS VOUS JOUEZ DE CARTES ENSEMBLE, PLUS VOUS MARQUEZ DE POINTS.

SUITE DE L'EXEMPLE :

... MARQUER 1 POINT DE VICTOIRE.

SI VOUS AVEZ AU MOINS 4 FAMILLES DANS LE VILLAGE, VOUS POUVEZ JOUER 4 CARTES ET MARQUER 4 POINTS, OU VOUS POUVEZ LES DÉPENSER POUR CONSTRUIRE LES ÉLÉMENTS CORRESPONDANTS.

NOTE : CI-CONTRE, LES 4 CARTES DU BAS ONT LE MÊME SYMBOLE (LA MAISON). VOUS POUVEZ DONC GAGNER 8 POINTS DE VICTOIRE (PUISQUE VOUS JOUEZ 4 CARTES). VOILÀ POURQUOI VOUS DEVREZ ÊTRE VIGILANTS SUR LES CARTES QUE VOUS GARDEZ EN MAIN ET COMMENT CELA INFLUENCERA VOTRE STRATÉGIE.

REMARQUE : VOUS NE POUVEZ PAS MARQUER AVEC PLUS DE 5 CARTES SIMILAIRES (COMME INDIQUÉ SUR LA CARTE). AUCUN BONUS N'EST ACCORDÉ POUR LES GROUPES DE PLUS DE 5 CARTES. SI VOUS AVEZ PLUS DE 5 CARTES AVEC LE MÊME SYMBOLE, VOUS DEVREZ LES SÉPARER EN PLUSIEURS GROUPES.

PAR EXEMPLE : SI VOUS AVEZ 8 CARTES D'ASPECT AVEC LE SYMBOLE DE LA FAMILLE, ET QUE VOUS VOULEZ TOUTES LES UTILISER POUR MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE, VOUS DEVREZ D'ABORD FAIRE UN GROUPE DE 5 (POUR 12 POINTS DE VICTOIRE) PUIS UN GROUPE DE 3 (POUR 5 POINTS DE VICTOIRE). VOUS MARQUEREZ DONC UN SCORE TOTAL DE 17 POINTS DE VICTOIRE.



QUAND VOUS DÉPENSEZ DES CARTES D'ASPECT POUR MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE, ILS SONT IMMÉDIATEMENT AJOUTÉS À VOTRE SCORE. LES CARTES DÉPENSÉES NE PEUVENT PLUS ÊTRE UTILISÉES POUR FORMER DES GROUPES PLUS IMPORTANTS (MÊME SI VOUS REMPORTEZ D'AUTRES CARTES PENDANT LE TOUR). AINSI, PAR EXEMPLE, SI VOUS JOUEZ TROIS CARTES AU DÉBUT DU TOUR POUR MARQUER 5 POINTS, ET QU'ENSUITE VOUS OBTENEZ DEUX CARTES DE PLUS AVEC LE MÊME SYMBOLE, VOUS NE POURREZ PAS AJOUTER LES DEUX NOUVELLES CARTES AUX TROIS DÉJÀ DÉPENSÉES. SI VOUS UTILISEZ CES DEUX NOUVELLES CARTES POUR MARQUER DES POINTS, VOUS EN GAGNEREZ 3 POUR LE GROUPE DE DEUX.



POUR NOTER LES POINTS DE CHACUN, UTILISEZ LE BORD DU PLATEAU DE JEU. CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR MARQUE, IL DÉPLACE SON JETON D'UNE CASE PAR POINT MARQUÉ.

NOTE : VOUS NE POUVEZ PAS REVENIR EN ARRIÈRE, DONC PERDRE DES POINTS.

FIN DE LA PARTIE

QUAND UN JOUEUR CONSTRUIT SA 25ÈME MAISON, LE JEU SE TERMINE À LA FIN DU TOUR. TOUS LES JOUEURS, Y COMPRIS CELUI QUI VIENT DE POSER SA DERNIÈRE MAISON, PEUVENT CONTINUER À CONSTRUIRE D'AUTRES ÉLÉMENTS (TOTEMS, FOUR, ENCLOS) JUSQU'À LA FIN DU TOUR. LES AUTRES JOUEURS PEUVENT AUSSI CONTINUER À CONSTRUIRE DES MAISONS. LA CONSTRUCTION DE LA 25ÈME MAISON MARQUE SIMPLEMENT LA FIN DU JEU.

VARIANTE : POUR DES PARTIES PLUS COURTES, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE JOUER SEULEMENT 15 OU 20 MAISONS AU LIEU DE 25.

SCORE FINAL

CHAQUE CARTE D'ASPECT RESTANTE EN MAIN À LA FIN DU JEU VAUDRA **1 POINT DE VICTOIRE**. IL N'EST PLUS POSSIBLE D'APPLIQUER LES BONUS DE GROUPE.



À LA FIN DU JEU, À LA FIN DE LA PHASE 4, VOUS COMPAREREZ LE VILLAGE UNE DERNIÈRE FOIS. **QUARTIER PAR QUARTIER, LA PLUS GRANDE FAMILLE DE CHAQUE QUARTIER RECEVRA UN POINT PAR MAISON LUI APPARTENANT.** LA PLUS GRANDE FAMILLE D'UN QUARTIER EST CELLE QUI A LE PLUS DE MAISONS ADJACENTES, SANS PRENDRE EN COMPTE LES ÉTAGES. EN CAS D'ÉGALITÉ, ALORS LE POINT VA À LA FAMILLE QUI A LE PLUS DE MAISONS À ÉTAGE. SI L'ÉGALITÉ PERSISTE, AUCUN JOUEUR NE REÇOIT LA RÉCOMPENSE.

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI A LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE. EN CAS D'ÉGALITÉ, C'EST CELUI QUI A LE PLUS DE MAISONS À ÉTAGE QUI GAGNE. S'IL Y A TOUJOURS ÉGALITÉ, LA PARTIE FINIT SUR UN MATCH NUL.

NOTE IMPORTANTE : UNE MAISON CONSTRuite SUR UNE AUTRE MAISON EST UNE SEULE MAISON, MAIS À DEUX ÉTAGES. CECI EST IMPORTANT LORS DES CALAMITÉS.

PARTIE INTERMÉDIAIRE

POUR UNE PARTIE PLUS STRATÉGIQUE, UTILISEZ DEUX PILES DE CARTES D'ASPECT EN PLUS (**NOMBRE DE MAISONS ET HAUTEUR DES MAISONS / ZONE I DU PLATEAU**). DISTRIBUEZ 20 CARTES DE PLUS ENTRE CES DEUX PILES. TOUTES LES PIOCHES DOIVENT ÊTRE VISIBLE (**VOIR LE SCHEMA PAGE 11**). EN MODE INTERMÉDIAIRE VOUS UTILISEZ AU TOTAL 50 CARTES RÉPARTIES COMME SUIT : 11 CARTES D'ASPECT AVEC LE LOGO TOTEM, 11 AVEC LE LOGO FOUR, 11 AVEC LE LOGO ENCLOS, 9 JOKERS ET 8 AVEC LE LOGO MAISON.

LES RÈGLES DE LA PARTIE INTERMÉDIAIRE SONT LES MÊMES QUE POUR UNE PARTIE CLASSIQUE, AVEC QUELQUES AJOUTS :

1. PENDANT LA PHASE 3, COMPAREZ AUSSI LA HAUTEUR DES MAISONS POUR CHAQUE QUARTIER. LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE MAISONS À ÉTAGE GAGNE UNE CARTE ASPECT. EN CAS D'ÉGALITÉ, AUCUN JOUEUR NE REÇOIT DE CARTE (**PAR EXEMPLE, SI 2 JOUEURS ONT CHACUN 3 MAISONS À ÉTAGE**).

2. PENDANT LA PHASE 3, COMPAREZ ÉGALEMENT LE NOMBRE DE MAISONS DANS CHAQUE QUARTIER. LE JOUEUR QUI EN A LE PLUS GAGNE UNE CARTE D'ASPECT. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR QUI A LE PLUS D'ÉTAGES GAGNE LA CARTE. SI L'ÉGALITÉ PERSISTE, AUCUN JOUEUR NE GAGNE DE CARTE.

NOTE : VOUS NE POUVEZ PAS CONSTRUIRE D'ÉTAGE SUR LA MAISON D'UN AUTRE JOUEUR !



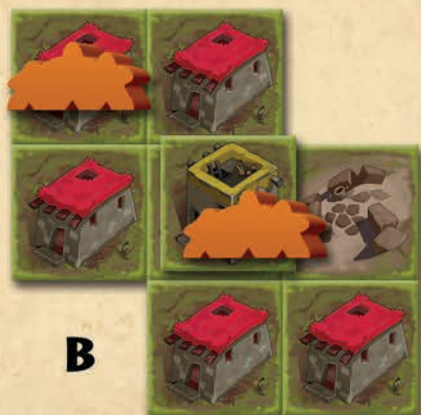
PARTIE EXPERTE

POUR JOUER EN MODE EXPERT, AJOUTEZ LES 20 DERNIÈRES CARTES D'ASPECT, FACE VISIBLE, SUR LES DEUX DERNIÈRES CASES ASPECT DU PLATEAU (**BÉTAIL ET VILLAGEOIS**), EN DEUX PILES DE 10. PLACEZ ENSUITE LES PIONS BÉTAIL ET VILLAGEOIS SUR LEURS EMPLACEMENTS RESPECTIFS DU PLATEAU (**ZONES BÉTAIL ET VILLAGEOIS**), COMME LE MONTRE L'IMAGE CI-CONTRE. ENSUITE, PLACEZ LE CHAMAN SUR SA CASE DU PLATEAU. DANS LE MODE EXPERT, UTILISEZ LES 24 CARTES CALAMITÉS.

MÉLANGEZ LES 15 TUILES CONSTRUCTION ET PLACEZ-LES FACE CACHÉE SUR LA CASE CORRESPONDANTE (EN BAS À GAUCHE).



A



B

EN MODE EXPERT, UTILISEZ LES MÊMES RÈGLES QUE LES PARTIES CLASSIQUES ET INTERMÉDIAIRES, AVEC QUELQUES AJOUTS :

1. AU COURS DE LA PHASE 3, COMPAREZ EN PLUS LE NOMBRE DE PIONS BÉTAIL PLACÉS DANS LES ENCLOS. LE JOUEUR QUI POSSÈDE LE PLUS GRAND BÉTAIL GAGNE UNE CARTE D'ASPECT. SI PLUSIEURS JOUEURS ONT LE MÊME NOMBRE DE BÊTES DANS LEURS ENCLOS, CELUI QUI A LE PLUS D'ENCLOS AVEC BÉTAIL RELIÉS À UNE MAISON À ÉTAGE L'EMPORTE. SI L'ÉGALITÉ PERSISTE, AUCUN JOUEUR NE GAGNE DE CARTE. **(DANS L'EXEMPLE A, À GAUCHE, LE JOUEUR BLEU GAGNE UNE CARTE D'ASPECT POUR LE QUARTIER A, PARCE QU'IL A DU BÉTAIL DANS UN ENCLOS RELIÉ À UNE MAISON À ÉTAGE)**

2. AU COURS DE LA PHASE 3, COMPAREZ LE NOMBRE DE PIONS VILLAGEOIS PLACÉS SUR LES MAISONS. LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE VILLAGEOIS DANS CHAQUE QUARTIER GAGNE UNE CARTE D'ASPECT. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE VILLAGEOIS SUR DES MAISONS À ÉTAGE L'EMPORTE. SI L'ÉGALITÉ PERSISTE, PERSONNE NE GAGNE LA CARTE. **(DANS L'EXEMPLE B, LE JOUEUR JAUNE GAGNE UNE CARTE D'ASPECT POUR LE BLOC B, PUISQUE SES VILLAGEOIS SONT DANS UNE MAISON À ÉTAGE)**



RÈGLES POUR LE BÉTAIL

- A) LES PIONS BÉTAIL SE PLACENT DANS LES ENCLOS. PAR CONSÉQUENT, VOUS DEVEZ CONSTRUIRE UNE MAISON, AJOUTER UN ENCLOS, ET ENSUITE Y FAIRE ENTRER LE BÉTAIL (VOUS PLACEZ LE PION SUR LA TUILE ENCLOS).
- B) VOUS NE POUVEZ PLACER QU'UN BÉTAIL PAR ENCLOS.
- C) SI VOTRE MAISON RELIÉE À UN ENCLOS AVEC BÉTAIL EST DÉTRUITE PAR UNE CALAMITÉ, VOUS RETOURNEZ LA TUILE MAISON CÔTÉ RUINES, ET VOUS REMETTEZ LA TUILE ENCLOS ET LE PION BÉTAIL SUR LE BORD DU PLATEAU.
- D) VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UN PION BÉTAIL DANS L'ENCLOS D'UN AUTRE JOUEUR.
- E) FIN DU JEU : À LA FIN DE LA PHASE 4, VOUS COMPAREZ LE VILLAGE UNE DERNIÈRE FOIS, BLOC PAR BLOC. LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE PIONS BÉTAIL DANS CHAQUE BLOC GAGNE UN POINT DE VICTOIRE. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE BÉTAIL RELIÉ À UNE MAISON À DEUX ÉTAGES L'EMPORTE. SI IL Y A TOUJOURS ÉGALITÉ, PERSONNE NE GAGNE LE POINT.

RÈGLES POUR LES VILLAGEOIS

- A) LES PIONS VILLAGEOIS NE PEUVENT ÊTRE PLACÉS QUE SUR DES MAISONS. PAR CONSÉQUENT, VOUS DEVEZ D'ABORD ACHETER UNE MAISON ET ENSUITE Y PLACER UN PION VILLAGEOIS.
- B) VOUS NE POUVEZ PLACER QU'UN PION VILLAGEOIS PAR MAISON.
- C) SI UNE MAISON AVEC VILLAGEOIS EST DÉTRUITE, LA TUILE EST RETOURNÉE CÔTÉ RUINES ET LE PION VILLAGEOIS REMIS SUR LE BORD DU PLATEAU.
- D) VOUS NE POUVEZ PAS PLACER DES VILLAGEOIS DANS UNE MAISON QUI NE VOUS APPARTIENT PAS.
- E) APRÈS AVOIR PLACÉ UN VILLAGEOIS DANS UNE MAISON, VOUS NE POUVEZ PLUS AJOUTER D'ÉTAGE. POUR CELA, VOUS DEVEZ D'ABORD RETIRER LE VILLAGEOIS, LE REMETTRE SUR LE BORD DU PLATEAU, CONSTRUIRE LE SECOND ÉTAGE. PUIS, SI VOUS PIOCHEZ À NOUVEAU UNE TUILE CONSTRUCTION QUI PERMET DE PLACER UN VILLAGEOIS, VOUS POUVEZ LE REMETTRE SUR LA MAISON À ÉTAGE. SOYEZ PRUDENTS DANS VOTRE MANIÈRE DE CONSTRUIRE.
- F) UNE MAISON PEUT ABRITER UN VILLAGEOIS EN PLUS D'UN FOUR OU D'UN TOTEM, MAIS PAS LES TROIS À LA FOIS. IL N'Y A DE LA PLACE QUE POUR UN SEUL PION EN PLUS DU VILLAGEOIS, PAS DEUX.
- G) FIN DU JEU : À LA FIN DE LA PHASE 4, COMPAREZ LE VILLAGE UNE DERNIÈRE FOIS, BLOC PAR BLOC. LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE VILLAGEOIS DANS UN BLOC GAGNE UN POINT DE VICTOIRE. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE POINT VA AU JOUEUR QUI A LE PLUS DE VILLAGEOIS DANS DES MAISONS À ÉTAGE. S'IL Y A TOUJOURS ÉGALITÉ, PERSONNE NE GAGNE LE POINT.

RÈGLES POUR LE CHAMAN

SI VOUS TROUVEZ LE CHAMAN SUR UNE TUILE CONSTRUCTION, VOUS PLACEZ LE PION CHAMAN DANS LE BLOC DE VOTRE CHOIX, SUR UNE DE VOS PROPRES MAISONS. CE BLOC-LÀ NE SERA PAS AFFECTÉ PAR LA PROCHAINE CALAMITÉ QUI DEVRAIT NORMALEMENT LE VISER. À LA FIN DE CE TOUR, SI LE CHAMAN A ÉTÉ UTILISÉ POUR REPOUSSER UNE CALAMITÉ, IL EST RETIRÉ DU BLOC ET REPLACÉ SUR LE BORD DU PLATEAU.

POUVOIRS DES CLANS

COMME MENTIONNÉ AU DÉBUT DU LIVRET DE RÈGLES, IL Y A 5 CLANS DIFFÉRENTS : **EGUOR, TREV, UELB, ENUJ ET TEOIV**. CHAQUE CLAN A UNE CAPACITÉ SPÉCIALE QUI PEUT ÊTRE UTILISÉE AU COURS DE LA PARTIE. LES POUVOIRS DE CLAN NE SONT PAS UNE VARIANTE OU UNE RÈGLE ADDITIONNELLE. C'EST UNE COMPOSANTE DU JEU, ET CHACUN PEUT UTILISER LA CAPACITÉ DE SON CLAN EN MODE EXPERT. POUR DÉCLENCHER LA CAPACITÉ SPÉCIALE DE VOTRE CLAN, VOUS DEVEZ D'ABORD RÉUNIR 5 CARTES D'ASPECT AVEC LE MÊME SYMBOLE ET LES DÉFAUSSER AFIN DE MARQUER 12 POINTS. À CHAQUE FOIS QUE VOUS MARQUEZ 12 POINTS D'UN COUP, VOUS POUVEZ UTILISER CETTE CAPACITÉ. **VOUS NE POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS SPÉCIALES QUE DANS LE MODE EXPERT.**

EGUOR: DÉTRUISEZ UNE MAISON D'UN AUTRE JOUEUR (AINSI QUE LES ÉLÉMENTS QUI Y SONT RATTACHÉS LE CAS ÉCHÉANT) ADJACENTES À UNE DE VOS PROPRES MAISONS, ET CONSTRUISEZ AUSSITÔT UNE MAISON (SANS AUCUN ÉLÉMENT) À LA PLACE.

TREV: PIOCHEZ GRATUITEMENT UN ENCLOS ET UN PION BÉTAIL, ET PLACEZ-LES IMMÉDIATEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU.

UELB: PIOCHEZ GRATUITEMENT UN ENCLOS ET UN VILLAGEOIS ET PLACEZ-LES IMMÉDIATEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU.

ENUAJ: VOLEZ DEUX ÉLÉMENTS DE VOTRE CHOIX (HORMIS LES MAISONS) À UN JOUEUR ET PLACEZ-LES IMMÉDIATEMENT.

TEOIV: CONSTRUISEZ UNE MAISON SELON LES RÈGLES HABITUELLES DE CONSTRUCTION ET PLACEZ-Y LE CHAMAN.



FAQ

1. QUE SE PASSE-T-IL QUAND UNE MAISON AVEC UN FOUR OU UN TOTEM EST DÉTRUITE PAR UNE CALAMITÉ ?

LE TOTEM / FOUR EST REMIS SUR LE BORD DU PLATEAU. QUANT À LA MAISON, ELLE EST DÉTRUITE ET RETOURNÉE CÔTÉ RUINES.

2. QUE SE PASSE-T-IL SI JE PIOCHE UNE TUILE CONSTRUCTION QUI ME PERMET DE CONSTRUIRE UN ENCLOS, UN TOTEM OU UN FOUR, ET QU'IL N'Y A PLUS DE TUILES OU PIONS CORRESPONDANTS ?

VOUS NE POUVEZ CONSTRUIRE QUE DES ÉLÉMENTS QUI SONT DISPONIBLES (POUR LESQUELS IL RESTE DES TUILES OU PIONS).

3. COMMENT MARQUER DES POINTS ?

VOUS GAGNEZ DES POINTS À CHAQUE FOIS QUE VOUS DÉPENSEZ DES CARTES D'ASPECT DANS CET OBJECTIF (ET NON QUAND VOUS LES UTILISEZ POUR CONSTRUIRE DES ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES). VOUS MARQUEZ ÉGALEMENT DES POINTS À LA FIN DU JEU, QUAND VOUS COMPAREZ QUI A LA PLUS GRANDE FAMILLE DANS CHAQUE QUARTIER. ENFIN, VOUS MARQUEZ DES POINTS POUR CHAQUE CARTE D'ASPECT QUE VOUS AVEZ ENCORE EN MAIN À LA FIN DU JEU.

4. LE NOMBRE DE CARTES D'ASPECT EN MAIN EST-IL LIMITÉ ?

NON, IL N'Y A AUCUNE LIMITE.

5. EST-IL POSSIBLE DE RETIRER UN FOUR OU UN TOTEM DE MA MAISON AFIN DE CONSTRUIRE UN ÉTAGE ?

OUI. REMETTEZ-LE SUR LE BORD DU PLATEAU ET CONSTRUISEZ UN DEUXIÈME ÉTAGE SUR LA MAISON. BIEN SÛR, CELA AURA UN IMPACT SUR LA STRATÉGIE QUE VOUS ADOPTEREZ, PUISQU'À LA PHASE DE COMPARAISON, VOUS DEVREZ COMPTER LES FOURS ET TOTEMS DE CHAQUE QUARTIER, ET VOUS DÉPARTAGER EN CAS D'ÉGALITÉ. CHAQUE DÉCISION A UN IMPACT SUR LE JEU.

6. EST-IL POSSIBLE DE DÉPLACER UNE MAISON D'UN QUARTIER À L'AUTRE ?

NON, UNE FOIS QU'UNE MAISON EST CONSTRuite, VOUS NE POUVEZ PLUS LA DÉPLACER.

7. POUVEZ-VOUS RÉCAPITULER LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU ?

CLASSIQUE : JOUEZ AVEC SEULEMENT 3 PILES DE CARTES D'ASPECT (FOUR, TOTEM ET ENCLOS) ET LES ÉLÉMENTS CORRESPONDANTS. N'UTILISEZ QUE 10 DES 15 TUILES CONSTRUCTION (**VOIR PAGE 4**).

INTERMÉDIAIRE : AJOUTEZ DEUX PILES DE CARTES D'ASPECT (ÉTAGES ET NOMBRE DE MAISONS). DANS CE MODE, VOUS N'UTILISEZ PAS D'ÉLÉMENT SUPPLÉMENTAIRE HORMIS LES 20 CARTES D'ASPECT (10 PAR NOUVELLE PILE).

EXPERT : UTILISEZ TOUTES LES CARTES D'ASPECT (70 RÉPARTIES EN 7 PILES DE 10). TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU SONT UTILISÉS.

8. LES DIFFÉRENTS MODES RENDENT-ILS LE JEU PLUS DIFFICILE ?

PAS FORCÉMENT. CHAQUE MODE AU-DESSUS DE LA PARTIE CLASSIQUE APPORTE SIMPLEMENT PLUS DE CHOIX, ET PAR CONSÉQUENT, PLUS DE STRATÉGIE.

9. QUELLES SONT LES RAISONS STRATÉGIQUES DE COMMENCER UN NOUVEAU QUARTIER ?

QUAND VOUS COMMENCEZ UN NOUVEAU QUARTIER, VOUS CRÉEZ UNE NOUVELLE FAMILLE. VOUS POUVEZ DONC UTILISER PLUS DE CARTES D'ASPECT. DE PLUS, CELA PERMET D'ÉQUILIBRER LES EFFETS DES CARTES CALAMITÉS AU COURS DU JEU.

10. QUELLES SONT LES RAISONS STRATÉGIQUES DE CONSTRUIRE DES MAISONS DANS LE QUARTIER CRÉÉ PAR UN AUTRE JOUEUR ?

SI UN JOUEUR RESTE SEUL DANS UN QUARTIER, IL NE PEUT EN GAGNER AUCUNE CARTE D'ASPECT. SI CHAQUE JOUEUR CONSTRUIT DANS SON COIN, PERSONNE NE GAGNERA DE CARTE D'ASPECT. IL EST DONC IMPORTANT DE NÉGOCIER AVEC LES AUTRES JOUEURS EN LES SUIVANT DANS UN QUARTIER, AFIN DE GAGNER DES CARTES D'ASPECT.



11. QUAND JE CONSTRUIS UNE MAISON DANS UN QUARTIER OÙ J'AI DÉJÀ D'AUTRES MAISONS, SUIS-JE OBLIGÉ DE LES PLACER CÔTE-À-CÔTE ? OU PUIS-JE LA CONSTRUIRE N'IMPORTE OÙ DANS LE QUARTIER ?

VOUS DEVEZ PLACER VOTRE NOUVELLE MAISON CONTRE UNE MAISON DÉJÀ EXISTANTE, OU SINON CRÉER UN NOUVEAU QUARTIER.

NOTES



CREDITS

EDITION

ALEXANDER ARGYROPOULOS, MICHAEL ANDRESAKIS

CONCEPTION

PIERRE CANUEL

ILLUSTRATIONS

ANTHONY COURNOYER

SYSTÈME DE RÈGLES

MICHAEL ANDRESAKIS, ALEXANDER ARGYROPOULOS, MARC SPECTER
ROBERT SEARING, RAHDO, MALTE KÜHLE, TONYA COCKRELL

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS

ALEXANDER ARGYROPOULOS

CHAMANISME

MICHAEL ANDRESAKIS

MODÉLISATION 3D

PAUL PRESLEY

PLAYTESTEURS & SOUTIENS

DUSAN TAKAC AND HIS GAMING GROUP, PACO GARCIA JAEN, TONY CIMINO, ANDREAS TEMMINGK RAHDO, UNDEAD VIKING, MALTE KÜHLE, MARKUS WEIHRACH, ERIC BRYAN SEUTHE II, DAVID MCMILLAN, DAVID MCMILLAN, LUCA COLANERI, BEN GERBER, JOHN DIGIACOMO, JUSTIN LOMPNEY, NERDBLOGGERS, BEN SEARCY, ROBERT KIRBY, MATTHEW HENRICKS, CARL MILLER JEREMY, ISABELLE, FRANCOIS, MARIELENE, SYLVIE (ET CAMILLE), CHRISTOPHE, ETIENNE, JOSEPH, LOUISE KLAUS, LUISA, GENIA, LUCI, MONICA, FAFASE, PHILO, THE IMDRASIL TEAM (ARNSTEIN, IDAR JOHN, JORN, ROY, STEIN, THOR ANDRE, CHRISTIAN, MICHAL, ALESSIO, MARTIN, S.BRUCK, PASCAL CORMIER, TONYM301, THE R&S TEAM, THE RUPHUS TEAM (EIRIK, IDAR, JOHN MAGNE, JULIUS, KIM, NICOLAI VEGARD), JEAN MARC, ANNA, DAVID, MATTHIAS, ADRIEN, ANTOIRE ET AMAURY, AARON.

DES REMERCIEMENTS PARTICULIERS À IAN HODDER POUR SON SOUTIEN ENTHOUSIASTE.

