



# NETA TANKA

## (LA BOITE DE JEU)



LE RESPECTABLE NETA TANKA SE MEURT ET CHERCHE SON SUCCESSEUR. VOUS ÊTES UN JEUNE CHEF À LA TÊTE D'UNE TRIBU DE NOMADE. FAITES PREUVE DE GÉNÉROSITÉ ET MARCHEZ SUR LES PAS DU VÉNÉRABLE ANCIEN. VOUS FEREZ PROFITER LES AUTRES TRIBUS DE VOTRE CHASSE, CUISINEREZ LA VIANDE ET LES CHAMPIGNONS ET ÉRIGEREZ LE PLUS HAUT TOTEM AU MILIEU DE VOS TENTES FRAÎCHEMENT CONSTRUITES.

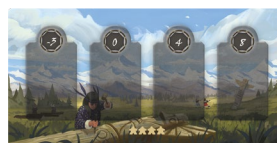
## 1 / MISE EN PLACE



### PLATEAU CENTRAL

- Placez le **plateau Village** sur la face de votre choix.
- Faites une réserve générale avec toutes les **ressources**, à côté du plateau.
- Mélangez les **cartes Neta Tanka** et placez-en 5 face visible près du plateau. Retournez la 1ère carte de la pioche : Elle remplacera la prochaine carte prise.
- Mélangez les **cartes Artisanat** et placez-en 5 face visible près du plateau. Retournez la 1ère carte de la pioche : Elle remplacera la prochaine carte prise.
- **Emplacement Faire du commerce** :
  - Placez 4/6/9 tuiles **Commerce** pour 2/3/4 joueurs. Rajoutez à cette pile une des 4 tuiles **Finale** (fond noir) piochées au hasard. Retournez la 1ère tuile.
  - Placez le jeton **Compte-tours** sur la piste, selon le nombre de joueurs.
  - Déposez le jeton **Nomade Visiteur** à côté.

- Placez le **plateau Totem** selon le nombre de joueurs. Chacun y dépose son **jeton Totem** sur la case la plus à gauche.
- Placez 3 **Bois** et 1 **Champignon** sur la **zone La Forêt**.
- Placez 3 **Cuir** et 3 **Viande** sur la **zone de Tannage**.
- Placez les 2 jetons **Buffle**, face cachée, sur la **zone de Chasse**.



### PLATEAU CLAN

- Placez votre **tuile Pouvoir de copie** sur son emplacement (entre les marmites).
- Récupérez 2 **Cuir** et 1 **Bois**.
- Le **2ème joueur** récupère 1 **Champignon**. Le **3ème joueur** : 1 **Champignon** et 1 pt de **Générosité**. Le **4ème joueur** : 2 **Champignons** et 1 pt de **Générosité**.
- Récupérez 3 **Nomades** (4 joueurs) / 4 **Nomades** (3 joueurs) / 4 **Nomades** de sa couleur et 4 **Nomades** d'une autre couleur (2 joueurs).
- Récupérez une **carte Objectif** secrète.

## 2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE SE DÉROULE EN 10 TOURS À 4 JOUEURS, 7 TOURS À 3 JOUEURS, ET 5 À 2 JOUEURS. UN TOUR DE JEU SE DÉCOUPE EN 3 PHASES SUCCESSIVES :

### 1) PLACEMENT DES NOMADES :

- Les joueurs placent, chacun leur tour, **un seul** pion **Nomade** sur le plateau. Répétez ceci, jusqu'à avoir placé la totalité de vos pions **Nomade**.
- Certains lieux sont des emplacements uniques, réservés à un seul pion (★), d'autres peuvent recevoir plusieurs pions (★).

### 2) RÉOLUTION DES ACTIONS :

- En partant du 1er joueur, chacun effectue la totalité de ses actions dans l'ordre de son choix. Pour effectuer son action, le joueur **couche son pion**.

#### BÛCHERONNER (action obligatoire) (★) (🕒)

- Récupérez 1 point de **Générosité** (🕒) puis ajoutez (depuis la réserve) 3 **Bois** et 1 **Champignon** sur l'emplacement **La Forêt** (au dessus), même s'il y a déjà des ressources dessus.

#### RÉCUPÉRER DU BOIS (★) (🕒)

- Récupérez 2 **Bois** depuis l'emplacement **La Forêt**, dans la **limite des stocks disponibles**.

#### RAMASSER DU BOIS OU DES CHAMPIGNONS (★) (🕒)

- Prenez 1 **Bois** ou **tous** les jetons **Champignon** disponibles dans **La Forêt**.

#### ÉRIGER SON TOTEM (★) (🕒)

- Prenez 1 **Bois** de votre **Réserve Personnelle** et placez-le sur le **Totem** de votre plateau **Clan** (au centre).
- Le **1er joueur** à ériger son **Totem** prend la place la plus à **droite** du plateau **Totem**. Si un adversaire **dépasse** ce joueur en **nombre de jetons** dans son **Totem**, il **prend sa place**, décalant son adversaire vers la case qui précède, vers la gauche. Les autres cases sont occupées selon le nombre d'éléments dans les **Totems** de chaque joueur : le(s) plus faible(s) sur la case la plus à gauche.

#### VISITER L'ANCIEN DE LA FORÊT (★) (🕒) (👤)

- Vous pouvez au choix : Recevoir 1 **Bois** de la Réserve Générale **OU** placer 1 **Bois** de votre Réserve Personnelle sur le **Totem** de votre plateau **Clan**.
- A la **fin du tour**, vous ne pourrez **pas récupérer** votre **jeton Nomade**. Il ira **automatiquement** sur l'emplacement **Bûcheronner** dont vous devrez faire l'action au prochain tour.

#### VISITER L'ANCIEN DE L'ARTISANAT (★) (🕒) (👤)

- Vous pouvez au choix : Prendre une carte **Artisanat** disponible **OU** placer un **Bois** ou un **Cuir** (depuis votre réserve) sur un emplacement libre d'une de vos cartes **Artisanat**.

#### FABRIQUER DES OBJETS (★) (🕒)

- Placer un **Bois** ou un **Cuir** (depuis votre réserve) sur un emplacement libre d'une de vos cartes **Artisanat**.

#### FAIRE UNE OFFRANDE (🕒)

- Vous pouvez faire jusqu'à 3 offrandes (**identiques ou différentes**) :
  - Échanger 1 pt de **Générosité** contre une ressource au choix **OU** donner une ressource (à un adversaire) contre 1 pt de **Générosité**.
  - Défaussez 1 point de **Générosité** pour récupérer 1 carte **Artisanat** disponible.
  - Défaussez 1 point de **Générosité** pour copier n'importe qu'elle liaison du plateau. Si vous faites l'action **plusieurs fois**, vous ne **pouvez pas** copier plusieurs fois la **même liaison**.



- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)



## 2 / TOUR DE JEU (SUITE)

### CONSTRUIRE DES TENTES

- Prenez jusqu'à 3 ressources *Bois* et/ou *Cuir* dans votre Réserve et placez-les dans la section *Tentes* de votre plateau *Clan*.
- Certaines *Tentes* ne peuvent **pas être construites** si vous n'avez pas déposé un *Champignon* ou une *Viande* sur la *case précédente*.

### SE RECUEILLIR

- Récupérez un point de *Générosité* dans la Réserve.

### CHASSER (action obligatoire)

- Récupérez un jeton *Générosité* et retournez un des jetons *Buffle* sur sa face *chassé*.

### TANNER

- **Action obligatoire** : Si un jeton *Buffle* est sur sa face *chassé*, retournez le. Ajoutez 3 pions *Viande* et 3 pions *Cuir* au stock **déjà présent** dans la zone de *Tannage* (au-dessus). Si aucun jeton *Buffle* n'est sur sa face *chassé*, rien ne se passe.
- **Action Normale** : prenez 2 *Cuir* dans la zone de *Tannage*, dans la **limite des stocks disponibles**.

### VISITER L'ANCIEN DE LA CHASSE

- Vous pouvez au choix : recevoir une *Viande* de la réserve **OU** placer 1 *Cuir* ou un *Bois* de votre réserve dans la section *Tente* de votre plateau personnel.
- A la **fin du tour**, vous ne **pourrez pas** récupérer votre jeton *Nomade*. Il ira **automatiquement** sur l'**emplacement Chasser** dont vous devrez faire l'action au prochain tour.

### FUMER LA VIANDE

- Dépensez 1 *Bois* pour récupérer 2 pions *Viande* dans la zone de *Tannage*, dans la **limite des stocks disponibles**.

### NOURRIR SON CLAN

- Prenez 1 *Viande* ou 1 *champignon* de votre Réserve Personnelle et placez le sur la section *Nourriture* (chaudron) de votre plateau *Clan*.

### VISITER L'ANCIEN DE LA NOURRITURE

- Vous pouvez au choix : prendre un *Champignon* de la réserve **OU** placer 1 *Champignon* ou 1 *Viande* sur section *Nourriture* de votre plateau personnel.

### FAIRE DU COMMERCE

- Vous ne pouvez faire qu'**une seule** des 2 actions présentes sur la tuile. Changez de tuile à chaque tour.



### CONSULTER LE NETA TANKA

- Un seul emplacement disponible à **2 joueurs**. A **3/4 joueurs**, le même joueur ne peut pas occuper les 2 emplacements.
- Dépensez 1 *Viande* ou 2 pions *Champignon* pour effectuer une seule des actions suivantes :
  - Placer 1 jeton *Os* depuis votre Réserve Personnelle sur votre *Totem*.
  - Prendre une des 5 cartes *Neta Tanka* disponibles. Les cartes *Neta Tanka* donnent des ressources (recto) **ou 1 point de Générosité** (verso). Une fois jouée, elle est défaussée.

### LES POUVOIRS SPÉCIAUX

#### - Le pouvoir de copie :

- Il se débloque lorsque vous déposez 1 *Champignon* ou 1 *Viande* sur la marmite qui suit la tuile.
- Vous pouvez poser un de vos pion *Nomade* sur un *Lieu* à emplacement unique (sauf *lieu des Anciens*) déjà occupé par un *Nomade d'une autre couleur*.

#### - Le nomade visiteur :

- Il se récupère lors d'une action sur une des tuiles *Faire du commerce*.
- Il vient s'ajouter à vos pions *Nomade* pour le prochain tour.
- Il ne peut être placé que sur un emplacement où se trouve déjà un *Nomade (vous ou adversaires)*, sauf *Lieu des anciens*.
- Il ne **peut pas créer de liaison** avec un de vos pions *Nomade*.

### LES LIAISONS

- Si vous possédez deux pions *Nomade* (à 2 joueurs, 2 pions *Nomade* de la même couleur) sur deux lieux reliés par une liaison, vous pouvez bénéficier du bonus de cette liaison. Placez alors un *jeton Rappel* de votre couleur sur la *Liaison*.
- Les bonus avec l'icône *Main bleue*, vous invitent à prendre la ressource depuis la *réserve personnelle*, sinon récupérez la ressource sur le plateau.
- Les icônes présentes sur les liaisons reprennent les éléments des différents lieux. Quelques précisions sur certaines :

- : Prenez 1 *Os* de la Réserve Générale.
- : Prenez une de ces 4 ressources (*Bois/Cuir/Viande/Champignon*) au choix dans la Réserve Générale.
- : Supprimez 2 cartes *Artisanat* disponibles et remplacez-les par 2 nouvelles.

### 3) FIN DU TOUR :

- Si un joueur à récupéré le *Nomade visiteur*, il récupère le *jeton 1er joueur*.
- Si les jetons *Buffle* sont tous les **deux** sur leur face *chassé*, remettez-en un sur sa face *non-chassé*.
- S'il y a **plus de 3 jetons Viande** dans la zone de *Tannage*, enlevez le surplus.
- Tous les joueurs reprennent leurs pions *Nomade*, sauf ceux qui ont visité les *Anciens de la Chasse* et de *La Forêt*.
- Défaussez la tuile *Commerce* du dessus de la pile et avancez le jeton *Compte-tour* d'une case.

## 3 / FIN DE PARTIE



A la fin de la partie, chaque joueur comptabilise ses points dans les différents domaines :

- **LES TENTES** : les Tentes doivent être complètes et se suivre. Additionnez les points de chaque Tente valide.
- **LE TOTEM** :
  - Vous marquez 5 points pour chaque combinaison de 2 *Bois* et 1 *Os* présente dans votre totem, qu'importe l'ordre des jetons.
  - Marquez les points de la case où se trouve votre jeton sur le plateau *Totem*.
- **NOURRIR SON CLAN** : Marquez 2 points pour chaque *Viande* et 1 point pour chaque *Champignon* posé sur une *Marmite* de votre plateau.
- **ARTISANAT** : Chaque carte *Artisanat* complétée rapporte le nombre de points indiqué sur la carte. Recevez un bonus de 5 points si vous avez complété 3 cartes *Artisanat* d'objets différents.
- **LES OBJECTIFS** : Si vous remplissez les conditions de votre carte *Objectif*, vous marquez 3 points.
- **LES POINTS DE GÉNÉROSITÉ** : Chaque jeton *Générosité* en votre possession en fin de partie, vous rapportent 1 point.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)