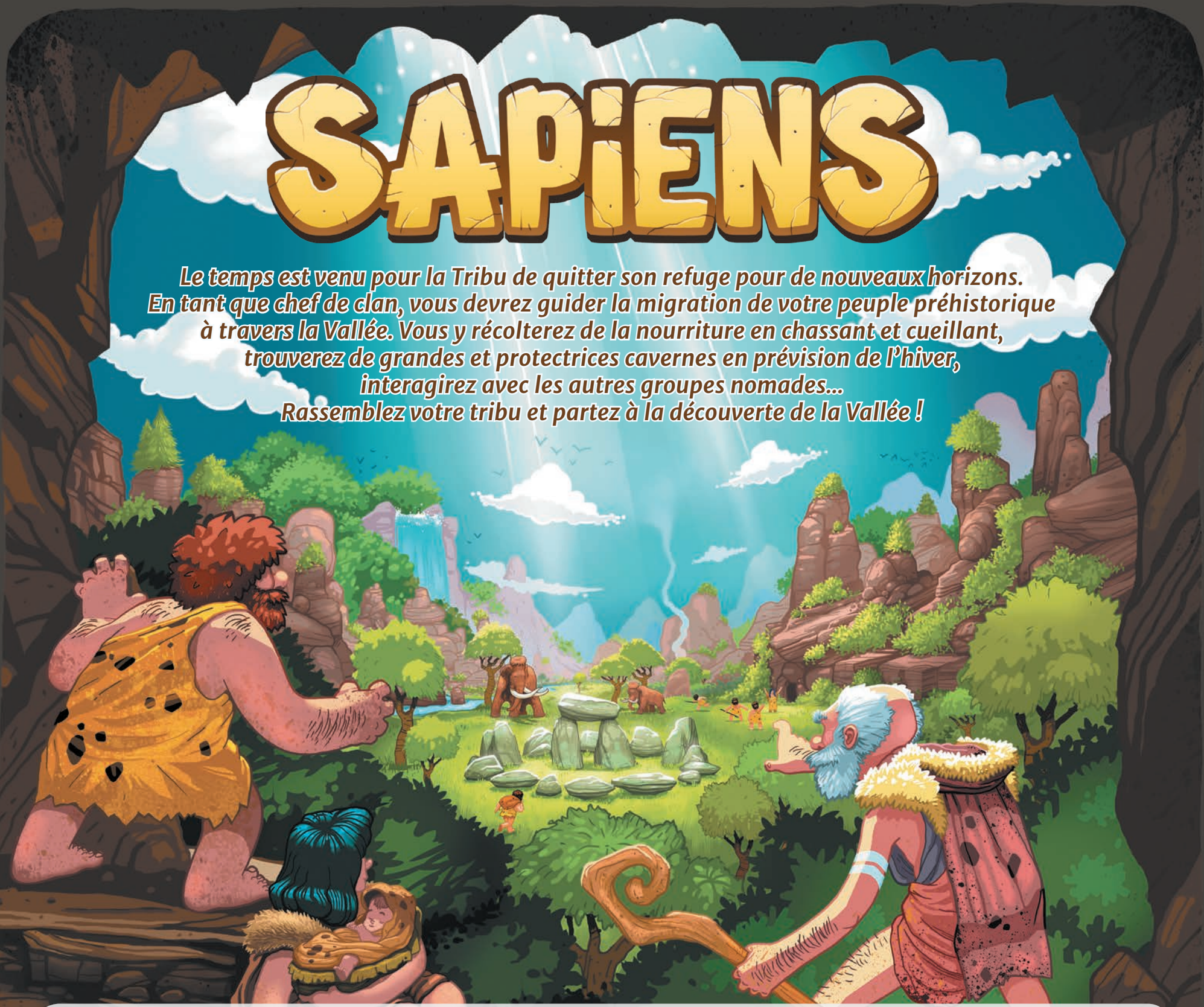
SAPIENS

Le temps est venu pour la Tribu de quitter son refuge pour de nouveaux horizons.
En tant que chef de clan, vous devrez guider la migration de votre peuple préhistorique
à travers la Vallée. Vous y récolterez de la nourriture en chassant et cueillant,
trouverez de grandes et protectrices cavernes en prévision de l'hiver,
interagirez avec les autres groupes nomades...
Rassemblez votre tribu et partez à la découverte de la Vallée !



Un jeu de Cyrille Leroy, développé par Cyrille Leroy et Catch Up Games, illustré par Marc-Antoine Allard, mis en page par Clément Milker - Catch Up Games © 2014

Cyrille remercie: ma moitié Marie-Jo et mon fils Vianney. La Team Kawa (Fred, Caro, Thib, TiChris, Angèle et Lorelei), Séb "Joceran", ma formidable soeur Céline, Franck et Sophia G, Jean-Charles, "Calo", Delphine Michaux et Valentin, Nicolas et Sabrina Schlewitz et leurs gônes. Lyse et Vincent, Anita et Garry, Xavier, Matt et Friend, Béa et Paulo, Valérie Pérel. Guillaume Lemery, les équipes et adhérents des ludothèques d'Arras et de Billy Berclau, Mélanie Bridoux, Magali Viart et les élèves de l'atelier jeux de société du collège Paul Verlaine de Saint Nicolas, Aurélien Dhesdin et sa Taverne des nains. Julien Gaillet et le FM2J. Marco. Merci à tous pour cette belle aventure.

Marc-Antoine remercie Anaïs pour sa patience et son soutien.

Catch Up Games remercie Cyrille et Marco. Julien, Hugo, J-B, Séb et Marie. Gabriel Durnerin, Didier Delhez, Pascal Hugonie, Alexis Lainel. Les Aventuriers du Rhône et tous les joueurs dont les retours ont influencé le jeu. Clément remercie Anne-Lise et Marceau, Joël et Marie-Claude, les collègues et amis qui ont soutenu le projet. Sébastien remercie Christiane, Daniel (RIP), Armelle et Jules, Djohor et Claude, Jérôme et tous les amis.

Matériel de jeu



1 plateau Piste de Score



8 demi-plateaux Vallée recto/verso
(4 gauche et 4 droite)



63 tuiles Tribu, chacune
composée de deux Scènes



Dos d'une tuile Tribu



12 jetons Baston, 3 par couleur



32 jetons Montagne, un ensemble
de 8 icônes de Scènes par joueur



4 marqueurs Points de Nourriture



1 marqueur
Premier Joueur



18 jetons Steak
de Mammouth



Dos d'un jeton Montagne
du joueur Vert



4 marqueurs Points d'Abri

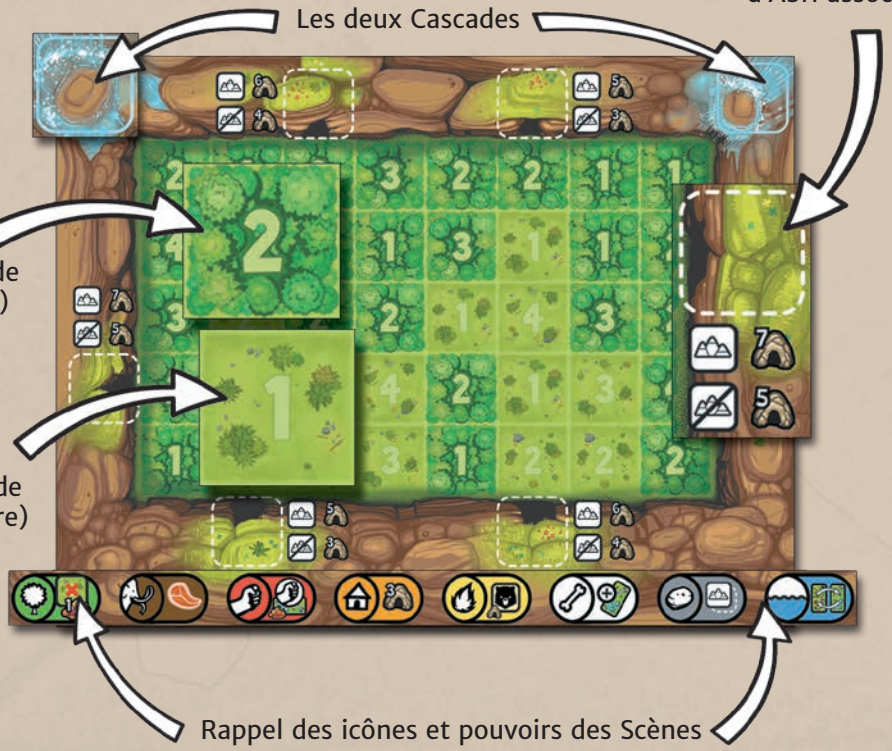


18 jetons
Ours

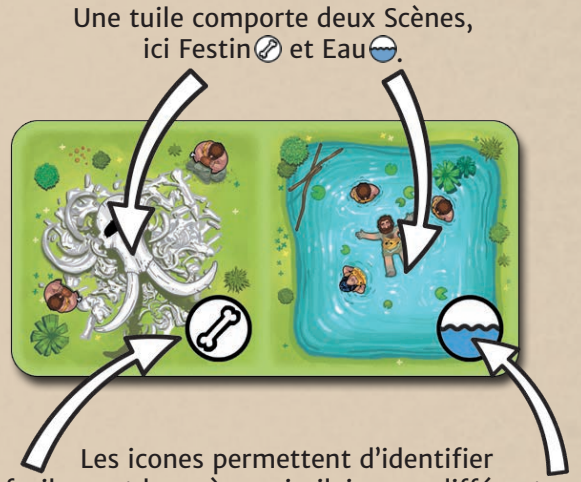


Dos d'un jeton
Ours

Détail d'un plateau personnel



Détail d'une tuile Tribu



Les huit Scènes du jeu sont détaillées en page 8

Répartition des tuiles

Chaque combinaison de deux Scènes différentes existe en deux exemplaires, excepté les tuiles contenant les Scènes Cueillette, présentes en trois exemplaires.

Mise en place

La Piste de Score ❶ est mise en place sur la table et les jetons Steak de Mammouth ❷ et Ours ❸ sont disposés à côté.
Les 63 tuiles Tribu sont mélangées et placées à proximité de la piste de score, en plusieurs piles, face cachée ❹.
Des tuiles sont retirées au hasard de la partie, sans être révélées :

À 2 joueurs, retirer 12 tuiles
À 3 joueurs, retirer 18 tuiles
À 4 joueurs, retirer 6 tuiles

Les tuiles restantes constituent la pioche.
Cinq de ces tuiles sont révélées et placées face visible, à portée de tous, pour former la Réserve Commune ❺.

Chaque joueur prend au hasard un demi-plateau gauche et un demi-plateau droite, et les assemble pour constituer son plateau Vallée ❻.
Il prend les huit jetons Montagne à sa couleur et les dispose au hasard, icônes de Scènes visibles, sur les huit emplacements en pourtour de son plateau Vallée : les six cases Caverne et les deux Cascades ❼.
Chaque joueur pioche quatre tuiles Tribu qu'il place près de son plateau, face visible, pour former sa Réserve Personnelle ❽.
Enfin, il prend les trois jetons Baston à sa couleur ❾ et place ses marqueurs Points d'Abri et Points de nourriture au bord de la Piste de Score, à côté de la première case ❿.
Le joueur le plus jeune prend devant lui le jeton Premier Joueur ⓫, c'est lui qui débutera la partie.

Exemple de mise en place à 3 joueurs



Principe du jeu

Chaque joueur a pour objectif de répondre aux besoins de sa tribu dans deux domaines distincts : nourriture et abri. Pour cela, les joueurs vont faire progresser leur tribu dans la vallée en connectant des tuiles, récoltant au passage de la nourriture et rejoignant de nouveaux abris. En fin de partie, on compare le domaine le plus faible de chacun des joueurs. Le gagnant est celui qui compte le plus de points dans son domaine le plus faible.

Déroulement du jeu

Caverne de départ et première tuile

Avant de débuter la partie, les joueurs doivent commencer par choisir leur caverne de départ. Le premier joueur prend une tuile de sa Réserve Personnelle et la pose sur une Caverne de son plateau Vallée. L'icône de la Scène qu'il place sur cette Caverne doit être identique à celle représentée sur le jeton Montagne qui s'y trouve. L'autre Scène de la tuile doit recouvrir la case adjacente dans la vallée. Si cette case est une Plaine, la Scène en question ne peut pas être une Cueillette.

Le joueur récupère ce Jeton Montagne devant lui. Il marque le nombre de Points d'Abri le plus fort indiqué à côté de cette Caverne, en déplaçant son marqueur de Points d'Abri sur la Piste de Score.



Marceau doit choisir une Caverne de départ recouverte par un jeton Montagne qui correspond à une Scène présente sur une de ses tuiles.
Il choisit de démarrer sur la Caverne recouverte par le jeton Chasse. Il récupère le jeton et pose donc une Scène Chasse sur la caverne.
L'autre Scène de la tuile posée recouvre la seule case adjacente à cette case Caverne, dans la Vallée. Comme il y avait un jeton au moment de poser la tuile, il marque 7 Points d'Abri.

Le joueur choisit une tuile dans la Réserve Commune et la place dans sa Réserve personnelle pour la compléter à quatre tuiles. Il remplace la tuile qu'il vient de prendre dans la Réserve Commune par une tuile de la pioche, qu'il révèle à cette occasion.



Pour préparer les prochains tours, Marceau a besoin d'une tuile avec une scène de Baston. Il la choisit parmi les cinq à sa disposition dans la Réserve Commune.
Il la remplace par une nouvelle tuile issue de la pioche.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place sa première tuile en jeu, marque ses premiers points d'Abri et complète les réserves de tuiles.

Déroulement des tours de jeu

Une fois que chacun a posé sa première tuile, la partie peut commencer. A son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes, toujours dans cet ordre :

1) Poser une tuile Tribu depuis sa Réserve Personnelle sur son plateau Vallée.
2) Compléter sa Réserve Personnelle et la Réserve Commune.

Tant qu'il n'a pas complété les Réserves, le joueur a, en plus, la possibilité d'utiliser un unique jeton Montagne en sa possession. Les jetons Montagne peuvent être joués durant le tour où ils ont été récupérés, mais il est interdit d'en jouer lors du choix de la Caverne de départ.

Les tours s'enchaînent de cette manière dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie.

Poser une tuile

Le joueur choisit une tuile de sa Réserve Personnelle et la pose sur des cases (Forêt, Plaine et/ou Caverne) sur lesquelles ne se trouve encore ni une tuile Tribu, ni un jeton Ours. Il doit respecter les règles suivantes :

- La nouvelle tuile doit être connectée à au moins une tuile déjà en jeu. Une tuile est dite connectée lorsqu'au moins un côté (pas une diagonale) d'une de ses deux Scènes est en contact avec une autre tuile.
- Toutes les scènes connectées doivent toujours être identiques.
- Une Scène de Cueillette, qu'elle soit connectée ou non, ne peut pas être posée sur une case Plaine.



Les Scènes connectées sont identiques



Les doubles connexions sont autorisées



Toutes les Scènes connectées doivent être identiques



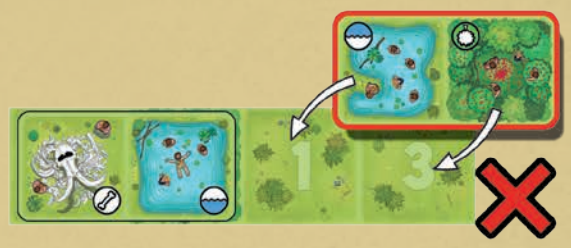
Les tuiles ne peuvent pas être superposées



Ces tuiles ne sont pas connectées



Les Scènes connectées doivent être identiques



Les Scènes de Cueillette ne peuvent pas être posées sur une case Plaine

Gain de Points de Nourriture (PN)

Au moment de la pose, chaque Scène sur la tuile que le joueur vient de poser lui rapporte des Points de Nourriture si elle est connectée à une ou plusieurs Scènes déjà en jeu. Sur la Piste de Score, le joueur avance son marqueur Points de Nourriture d'un nombre de cases équivalent au chiffre indiqué sur la case que la Scène recouvre.

Effets des tuiles

En plus de la récolte de PN, chaque Scène qui vient d'être connectée à une ou plusieurs tuiles déjà en jeu, permet au joueur de bénéficier de l'effet lié à cette Scène. Un joueur n'est jamais obligé d'appliquer l'effet d'une Scène connectée.
Si les deux Scènes de la tuile posée sont connectées, le joueur peut résoudre les deux effets dans l'ordre de son choix.

Les Scènes et leurs effets sont décrits en page 8.



En choisissant de poser sa tuile ici, Vianney marque les 3 Points de Nourriture inscrits sur la case qu'il recouvre avec la Scène du Festin et peut ensuite utiliser l'effet du Festin. Il ne marque pas les points indiqués sous la Scène du Rituel, ni ne bénéficie de son effet, car cette Scène n'est pas connectée à une autre tuile en jeu.

Compléter les Réserves

Le joueur complète sa Réserve Personnelle à quatre tuiles, en prenant la ou les tuiles de son choix dans la Réserve Commune. Il remplace ensuite les tuiles manquantes dans la Réserve Commune par autant de nouvelles tuiles issues de la pioche. Lorsque la pioche est vide, la Réserve Commune n'est plus complétée.



Vianney n'a plus que deux tuiles à la fin de son tour. Il choisit les deux tuiles entourées de rouge dans la Réserve Commune pour compléter son jeu à quatre. Il révèle ensuite deux tuiles de la pioche pour les ajouter à la Réserve Commune et la ramener à cinq.

Important - Dans une partie à deux joueurs, n'oubliez pas, à cette étape, de retirer du jeu une tuile supplémentaire, comme indiqué dans l'adaptation des règles pour deux joueurs (voir page 7).

Cavernes, Jetons Montagne et Points d'Abri (PA)

Les Cavernes, recouvertes ou non par des jetons Montagne, sont des cases sur lesquelles une tuile Tribu peut être posée, dans le respect des règles de pose, pour gagner des Points d'Abri.
La Scène posée sur la Caverne doit être identique à celle du jeton qui s'y trouve. Si aucun jeton n'est placé sur la Caverne, n'importe quelle Scène peut être posée dessus.
Le joueur bénéficie d'abord des PN et de l'effet de sa connexion. Puis il récupère l'éventuel jeton Montagne se trouvant sur la Caverne et marque les Points d'Abri indiqués à côté : le score le plus fort si la Caverne était obstruée par un jeton, le plus faible s'il n'y avait pas de jeton.



La tuile de Marceau peut à la fois être connectée à sa Tribu et recouvrir la case Caverne avec la Scène demandée par le jeton Montagne. Il peut donc amener sa tribu sur la Caverne.
Il récupère le jeton et pose sa tuile. Il récolte 2 PN et bénéficie de l'effet de la Scène du Rituel.
Comme il y avait un jeton au moment de poser sa tuile, il marque 7 PA. S'il n'y avait pas eu de jeton Montagne, il aurait pu poser n'importe quelle Scène sur la Caverne, mais il n'aurait marqué que 5 PA.

Jouer un jeton Montagne

Une fois par tour, juste avant ou après avoir posé une tuile, le joueur peut utiliser un jeton Montagne en sa possession. Il applique l'effet du jeton et le retire de la partie. Cela peut être un jeton qu'il vient juste de récupérer à ce tour.
Les effets des jetons sont décrits en page 8.



Les jetons Montagne, huit pour chaque joueur.

Abandonner sa Tribu

À son tour, si un joueur ne peut pas poser de tuile, il doit abandonner sa Tribu pour en débuter une nouvelle. Il choisit une Caverne libre et retire du jeu l'éventuel jeton Montagne qui s'y trouve. Il y pose une tuile de son choix et marque les Points d'Abri les plus faibles, considérant qu'il n'y avait pas de jeton sur la Caverne.
Cette nouvelle Tribu devient sa Tribu active, la seule à laquelle il peut connecter de nouvelles tuiles. Une Tribu active ne peut jamais être connectée à une Tribu Abandonnée.
Pour indiquer qu'une Tribu a été abandonnée, le joueur peut retourner face cachée toutes les tuiles de cette Tribu.



Vianney ne peut pas poser de tuile et doit donc abandonner sa Tribu. Parmi les Cavernes disponibles pour sa nouvelle Tribu active, il choisit celle avec l'icône de Cueillette et défausse le jeton Montagne.
Il peut dès lors poser la tuile de son choix, et marquer les 5 PA correspondant à l'absence de jeton Montagne.
Il aurait également pu choisir une Caverne sur laquelle ne se trouvait aucun jeton.

Attention : la partie d'un joueur peut s'achever avant celle des autres si, à son tour, il lui est impossible de poser une tuile en jeu, même en abandonnant sa Tribu. Il comptera normalement ses points en fin de partie.

Fin de partie

La fin de partie se déclenche lorsque la pioche et la Réserve Commune sont épuisées. Terminez le tour de table en cours afin que chacun ait pu jouer le même nombre de tours.
Les joueurs comptabilisent leurs points. Chacun retire de la Piste de Score son marqueur le plus élevé, entre les Points de Nourriture et les Points d'Abri. Est déclaré vainqueur le joueur à qui il reste le meilleur score. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.



Vianney (vert) a 38 PN et 28 PA. Il retire donc son marqueur de PN de la piste.

Marceau (jaune) a 30 PN et 31 PA. Il retire quant à lui son marqueur de PA.

Marceau remporte la partie avec 30 points, contre 28 points pour Vianney.

Sapiens à 2 joueurs

Une partie à deux joueurs se joue normalement, avec une exception : à chaque tour, après avoir complété sa Réserve Personnelle, le joueur retire de la partie une tuile de la Réserve Commune, avant de la compléter à cinq tuiles.

Effets des Scènes



Festin : poser une tuile supplémentaire

Le joueur met en jeu une tuile supplémentaire de sa Réserve Personnelle. Il ne peut bénéficier ni de la récolte de PN, ni des effets liés à cette pose supplémentaire. Par contre, si cette tuile lui permet de rejoindre une Caverne, il marque les PA correspondants.

" Le ventre plein, la tribu voyage plus rapidement vers les cavernes et les zones abondantes "





Cueillette : + 1 PN / interdit en plaine

Le joueur gagne 1PN, en plus des PN récoltés de manière classique à la pose. Cette scène ne peut pas être posée sur une case Plaine, même hors connexion.

" Certaines forêts cachent de précieux trésors pour nourrir une tribu "





Rituel : prendre un jeton Montagne

Le joueur récupère un jeton Montagne encore en place sur une Caverne ou une Cascade de son plateau, et le place devant lui. S'il n'y en a plus aucun, il peut récupérer un jeton Montagne déjà utilisé.

" La superstition et les croyances sont les alliés ancestraux de l'homme face à ce qu'il ne peut expliquer "





Baston : placer un jeton Baston / +1 - 1 PN

Le joueur place l'un de ses jetons Baston sur une tuile, soit dans une Réserve Personnelle, soit dans la Réserve Commune. Quand un joueur pose une tuile comportant un jeton Baston, il perd 1 PN et le propriétaire du jeton en gagne 1. Les PN sont ajustés avant la résolution de la pose.
S'il y a plusieurs jetons Baston sur la tuile, ils sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur. Si ce dernier n'a pas de PN au moment de résoudre un jeton, celui-ci est sans effet. Un joueur peut récupérer n'importe lequel de ses jetons Baston à tout moment.

" Quand la survie est en jeu, la loi du plus fort reprend ses droits "





Eau : échanger une tuile

Le joueur échange une tuile de sa Réserve Personnelle avec la tuile de son choix dans la Réserve Commune ou dans la Réserve d'un autre joueur. Les éventuels jetons Baston restent en place sur leurs tuiles respectives.

" Les points d'eau sont à la fois des lieux de rencontre et la source de conflits tribaux "





Campement : + 3 PA

Le joueur gagne 3 Points d'Abri.

" Etablir des campements permet à la tribu de s'abriter et de conserver ses vivres "





Chasse : prendre un jeton steak / convertir

Le joueur prend un jeton Steak de Mammouth dans la réserve. Il peut ensuite convertir la totalité de ses jetons Steak contre des PN. S'il ne le souhaite pas, il devra attendre la prochaine Chasse pour en avoir à nouveau l'opportunité. Le total de points à gagner en fonction du nombre de jetons convertis est indiqué sur la Piste de Score. 5 jetons ou plus rapportent 10 PN. Les jetons convertis sont remis dans la réserve de jetons. En fin de partie, les jetons Steak restants ne rapportent rien.

" Les chasseurs partent en quête de viande de mammouth. Quand reviendront-ils? "





Feu : poser (+ PA) ou retirer un jeton ours

Le joueur peut prendre un jeton Ours de la réserve et le poser sur le plateau d'un autre joueur. Il doit choisir une case libre, adjacente à n'importe quelle tuile déjà en jeu. Il gagne alors autant de PA qu'il y a de tuiles connectées à ce jeton. Aucune tuile ne peut être posée sur une case contenant un jeton Ours.

Plutôt que de poser un jeton Ours et de gagner des PA, il peut choisir d'enlever un jeton Ours qui se trouve sur son propre plateau.

" Grâce au feu, les bêtes sauvages se rabattront sur des tribus moins protégées "



Jetons Montagne

Les jetons Montagne ont, au moment où ils sont utilisés, les mêmes effets que les Scènes correspondantes, à deux exceptions près :



Chasse : pas de conversion possible

Le joueur récupère un jeton Steak de Mammouth mais n'a pas la possibilité de convertir sa collection de jetons en PN.



Cueillette : pose autorisée en plaine

Pendant le reste du tour, le joueur peut poser des Scènes de Cueillette sur des cases Plaine.