

Fiche de démarrage rapide pour «LES 1ères ÉTINCELLES»



MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend 17 membres de clan à sa couleur, 7 nourritures (1 herbe verte = 1/ 1 blé jaune = 3) visibles de tous, 2 cartes aide de jeu (clan et phases). On prend les cartes terrain «herbes » et on en sélectionne autant (des plus petits numéros en haut à gauche) que de joueurs (par exemple celles de 1 à 4 pour 4 joueurs). Les autres sont écartées du jeu. On distribue au hasard à chacun 1 de ces terrains à chacun. Selon le numéro de sa carte, chacun se place sur la piste d'ordre du tour sur le plateau de jeu (+ grand chiffre = 1er etc). Chacun place 1 membre de son clan sur la piste de la taille des clans (numérotée de 1 à 15) du plateau.

Préparer les 4 double-tuiles hexagonales de base pour un jeu à 3 joueurs + 1 marquée 4-6 pour un jeu à 4 joueurs + 1 marquée 5-6 pour un jeu à 5-6 joueurs (à 5 ou 6, on utilise donc les 6 tuiles). Mélanger les tuiles paysages, face cachée, puis chacun va en piocher une et la poser sur la table. La 2ème tuile doit être adjacente à 1 côté de la 1ère, les suivantes adjacentes à 2 tuiles au moins.

En fonction du nombre de joueurs, approvisionner le plateau en nourritures. Seules les herbes/céréales seront illimitées : A 2 joueurs, on ajoute 2 baies, 1 poisson, aucun ours ni mammouth. A 3 joueurs, on ajoute 3/2/1/1. A 4 joueurs, 4/2/1/1. A 5 joueurs, 5/3/2/1 Et à 6 joueurs 6/4/3/1.

De plus, on ajoute 1 animal pour chaque hexagone sur lequel il est représenté. Pour bien visualiser le total (qui sera le même pour chaque tour), utiliser les marqueurs spéciaux (animal + chiffre) et les poser sur le plateau, dans la partie réservée à chaque sorte de nourriture. Le reste des animaux/poissons/baies sont mis à part, à la « banque ». Voir les règles spéciales pour un jeu à 2, en fin de fiche.

Former le marché aux enchères en plaçant les cartes numérotées de 7 à 14 en 2 lignes. Celle du haut, avec les 7 à 10 et celle du bas de 11 à 14. Les cartes seront toujours classées dans l'ordre croissant au fur à mesure du jeu, ainsi, lorsqu'une nouvelle carte apparaît, on décale les autres pour tout remettre en ordre, toujours sur 2 lignes de 4 cartes. La ligne du bas n'est pas accessible aux enchères, elle montre simplement le marché futur.

Mélanger les cartes restantes, sauf la carte « mélanger ». En défausser selon le nombre de joueurs (6 à 3 joueurs, 3 à 4 j, 0 à 5j). Enfin, placer la carte « mélanger » sous la pile et poser cette pioche près du plateau. (A 6 joueurs : La carte 15 sera posée au-dessus de la pioche).

Sur la plus petite carte (la 7), on pose 1 herbe (verte). On fera de même, à chaque phase de bureaucratie, sur la carte ayant le + petit numéro.

Le joueur qui achètera cette carte prendra la nourriture avec.

TOUR DE PLACEMENT POUR DÉMARRER :

Si vous n'avez jamais joué, il est préférable de lire la fiche entièrement avant de commencer, ou de jouer un « faux » 1er tour complet.

Le 1er joueur place gratuitement 1 homme sur une région vide. Puis chacun à son tour place 1 membre où il le désire. Ensuite, en commençant cette fois dans l'ordre inverse des joueurs, chacun peut décider de payer pour poser un 2ème homme. On ajuste la taille des clans et l'ordre du jour selon les règles, sur le plateau. Voir le paragraphe « phase 5 » pour le coût et les règles de placement.

Pour vous aider à décider, consultez la carte d'aide de jeu reprenant la valeur de chaque aliment en nourritures (1herbe = 1/ 1 blé = 3/1 baie = 2 /1 poisson = 3/1 ours = 3/1 mammouth = 4 nourritures).

FIN DU JEU :

Dès qu'au moins 1 joueur pose son 13ème homme (ou +), la partie s'arrête, juste avant la bureaucratie. Le joueur avec le plus grand clan (pions) gagne (En cas d'égalité, celui à qui il reste le + de nourriture).

DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule en 6 phases (Acheter des cartes, défausser la nourriture périmée, chasser, nourrir son clan, agrandir son clan, bureaucratie). Chacun va acheter des outils (panier, arc, lance, canne à pêche ou terrain herbeux) et se placer sur des lieux qui permettent l'utilisation de ces outils, pour récolter/chasser afin de nourrir son clan. On peut également acheter des connaissances (Le feu, la parole, l'intelligence, l'air, le transport) pour avoir des capacités spéciales.

PHASE 1 : Achat de nouvelles technologies.

1 seul achat par tour. Une fois « servi » on ne participe plus à cette phase jusqu'au prochain tour.

A son tour, en commençant par le 1er joueur, chacun pourra :

- Soit : Passer définitivement (dans ce cas il n'achètera pas de carte ce tour-ci).

- Soit : Proposer une carte à l'achat (toujours de la ligne supérieure uniquement).

Dans ce cas, on demande à chaque joueur (qui n'a pas encore passé ou acheté de carte ce tour-ci), dans l'ordre inverse du tour cette fois, s'il désire acheter cette carte (prix indiqué en haut à droite de la carte). Si personne n'en veut, le joueur dont c'est le tour DOIT l'acheter.

Les cartes ainsi achetées sont placées devant soi. Chacun ne peut en posséder que 3 cartes technologies (paniers, armes...) maximum, mais autant de cartes connaissances que souhaité. Il devra donc défausser 1 carte de son choix pour la remplacer par une meilleure, si besoin.

On peut défausser celle que l'on vient juste d'acheter !

On pioche une nouvelle carte pour réapprovisionner le marché, en

replaçant/décalant bien toutes les cartes dans l'ordre croissant, sur 2 lignes (certaines cartes peuvent donc avoir été disponibles pour un joueur puis ne plus l'être pour le joueur suivant car entre temps une + petite a été piochée, faisant descendre la carte du haut).

Si on a pioché une carte plus petite que celle sur laquelle il y avait une nourriture, on défausse la nourriture sans remplacement. Si la carte avec la nourriture n'a pas été achetée, on la retire du jeu.

Dans la pioche : (Moins les cartes défaussées au hasard en début de jeu) On peut trouver 9 champs de 2 à 10 herbes. 6 paniers à baies. 5 cannes à pêche. 4 arcs à ours. 4 lances à mammouths.

Plus les cartes ont un numéro élevé, plus les outils sont performants. Les connaissances sont en 1 exemplaire, sauf le feu et la parole en double.

Cas de la carte « Mélanger » : Lorsqu'elle est piochée, la considérer provisoirement comme une carte au numéro le + élevé. Procéder au choix d'une carte, puis quand il faudra réapprovisionner le marché, mélanger les cartes de la pioche et continuer la phase d'achat comme d'habitude. Cette carte « Mélanger » sera ensuite défaussée en phase de bureaucratie.





PHASE 3 : Chasser

Dans l'ordre inverse des joueurs, chacun à son tour va chasser/récolter de la nourriture selon sa capacité (ses outils sur les cartes et éventuellement sa présence sur le terrain adéquat). Un joueur possédant une carte herbe n'a pas besoin d'être présent sur un terrain en particulier, il prend juste la nourriture auquel il a droit selon indiqué sur sa/ses carte(s).

Par contre, pour la chasse ou la cueillette, le joueur doit être muni d'une carte outil ET être présent sur un terrain correspondant. Il peut alors prendre sur plateau, autant de baies/animaux, qu'indiqué sur sa carte.

Comprendre le tableau des cartes : sur la ligne du dessus, la carte indique le nombre de nourriture qui sont disponibles sur le plateau. Sur la ligne du dessous, le nombre de nourriture que le joueur pourra prendre, selon la quantité disponible. Ainsi, si une carte indique 1-3 / 4+ en haut et 1 / 2 en dessous, cela veut dire que s'il y a de 1 à 3 res-

sources disponibles sur le plateau, le joueur pourra récolter 1 ressource. S'il y en a 4 ou plus il pourra en prendre 2. Il faut 1 outil par homme, donc pour récolter 2 fois la même chose, il faut 2 cartes outils ET 2 hommes sur ce type de terrain. S'il peut récolter plusieurs nourritures identiques, le joueur choisit quelle carte il utilise en 1er. C'est ensuite au joueur suivant de récolter ce qu'il peut, en fonction de ce qui reste maintenant disponible sur le plateau.

S'il n'y a plus de baies/animaux/poissons disponibles sur le plateau, le joueur ne peut pas les prendre à la « banque » ! Seules les herbes et céréales sont illimitées sur le plateau.

Bonus : Si un joueur possède des hommes sur 2 ou 3 hexagones (pas zones) de chasse identiques, il considèrera alors qu'il y a 1 nourriture virtuelle de + disponible sur le plateau. Cela pourrait donc le faire passer dans la tranche suivante et prendre plus de nourriture.

PHASE 4 : Nourrir le clan

Chaque membre de son clan consomme 1 nourriture. Chacun paye à la banque, surtout pas sur le plateau ! Tout homme non alimenté mourra de faim. Le joueur choisit alors quel(s) pion homme(s) il retire de quelle(s) tuile(s) terrain. S'il en retire plusieurs, ils doivent être sur des régions adjacentes.

PHASE 5 : Etendre le clan

Attention : Au début du jeu, les joueurs pourraient être tentés de s'étendre rapidement. Or, après avoir nourri le clan, il ne restera alors plus grand-chose pour acheter un nouvel outil indispensable pour s'étendre encore par la suite ! Les conséquences peuvent être juste ennuyeuses (perdre un tour avant de pouvoir économiser suffisamment de nourriture pour acheter une carte) ou carrément désastreuses (incapacité à économiser car la nourriture récoltée suffit juste à nourrir). Il est donc préférable de limiter la taille de son clan à 2 ou 3 hommes au début.

Un joueur ne peut poser qu'un seul homme par zone d'hexagone, mais il peut y avoir autant d'hommes que de joueurs (1 de chaque couleur, donc). Une fois posés, ces hommes ne pourront jamais se déplacer. Pour agrandir son clan, un joueur peut poser un nouveau membre sur une zone adjacente à l'un de ses hommes déjà en place. Que ce soit sur une même tuile ou pas. Consulter la carte d'aide pour le coût

des nouveaux membres. Si le joueur ajoute 1 homme durant ce tour, il paiera 1 nourriture. S'il en ajoute 2, il paiera 3 nourritures etc. $3 = 6 / 4 = 10/5 = 15$.

A ce prix s'ajoutent d'éventuels coûts additionnels : Si le joueur doit poser 1 homme sur une région adjacente séparée par une montagne, il doit payer 1 nourriture pour franchir cette montagne. Si d'autres joueurs sont déjà présents sur la région où il pose son homme, il devra payer autant de nourriture que d'hommes présents après avoir posé le sien ! Ex : S'il y a déjà 2 joueurs présents sur un terrain, le nouvel arrivant paiera un surcoût de 3 nourritures.

Pour favoriser le décompte du coût total, il est conseillé de coucher les nouveaux arrivants. S'il faut ensuite les enlever, finalement, faute de nourriture suffisante pour payer, ce sera ainsi plus facile d'identifier les derniers arrivants. Surtout en fin de jeu !

Chacun pense ensuite à déplacer son pion sur la piste de la taille des clans du plateau, selon le nombre total d'hommes constituant son clan.

PHASE 6 : Bureaucratie

- La carte ayant le plus grand numéro est remise sous la pioche. On en pioche une autre à la place, ce qui peut nécessiter un réarrangement des cartes. On pose une herbe sur celle avec le plus petit numéro.

- On établit le nouvel ordre du tour en fonction du nombre d'hommes dans le clan de chacun. Celui qui en a le plus devient 1er (et ainsi de suite). En cas d'égalité, celui qui possède la carte avec le numéro le + élevé passe en 1er).

- Réapprovisionner la réserve de nourriture disponible sur le plateau, selon le nombre de joueurs (Le marqueur animal dans chaque case du plateau indique normalement le nombre exact à ajouter, voir « mise en place »).

- Si la carte « Mélanger » a été piochée durant le tour, il faut l'enlever ainsi que la carte la + faible. Il y aura désormais seulement 6 cartes, toutes disponibles au marché. On n'enlèvera plus la + carte la plus forte.

PARTIE À 2 JOUEURS :

Règles spéciales avec un clan neutre.

Ne prendre que les cartes « herbes » 1 et 2. Créer le plateau avec 3 tuiles au hasard (le 1er joueur en place 2 et le second 1). Les cartes technologie 10, 11, 15, 20, 24, 26, 33 et 39 sont définitivement écartées du jeu. Le marché sera constitué de 2 lignes de 3 cartes seulement. Mélangez les cartes restantes puis en écartez 2 de plus, piochées face cachée au hasard. Placer la carte « Mélanger » sous la pioche.

Utiliser une 3ème couleur de clan en guise de joueur neutre. Et placer un de ses pions sur

la case 1 de la taille de clan. Le 2ème joueur place un homme neutre sur une région vide. Puis les 2 joueurs comme dans les règles de base. Ajuster les tailles de clans et ordre du tour.

Achat de technologies : le 1er joueur n'est pas obligé d'acheter la 1ère carte qu'il choisit si l'autre ne veut pas l'acheter. Il peut décider de l'écartier du jeu. S'il s'agissait d'un outil (pour baie/poisson/ours/mammouth), il retire du plateau les jetons nourriture correspondant en suivant les règles de chasse (par exemple : s'il y en a de 1-6 sur la case du plateau, on en

retire 1). Puis il choisit une autre carte. Cette fois, si le second joueur n'en veut pas, il sera obligé de l'acheter.

Etendre son clan : Le 2ème joueur pose des membres du clan neutre avant de placer les siens. Suffisamment pour que le neutre ait autant d'hommes que dans le clan du 1er joueur. Pas de coût pour le neutre. Même règles que pour le jeu habituel.

Quand la carte « Mélanger » sera piochée, le marché sera réduit à 4 cartes toutes disponibles.

