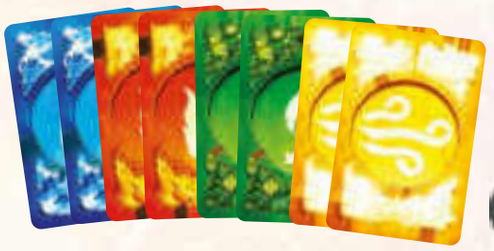
LES TRIBUS DU VENT

MATÉRIEL

5 plateaux Joueur

5 supports de cartes



80 cartes Élément

30 cartes Village

20 cartes Guide

39 tuiles Forêt / Village

5 tuiles de Départ

25 pions Village

20 pions Temple

35 pions Voltigeur

90 jetons Pollution

76 jetons Eau

6 jetons Eau ×5

1 jeton Fin de Partie

BUT DU JEU

Après des siècles d'exploitation de la nature, l'humanité a provoqué l'apparition d'une nouvelle forme de pollution qui s'est étendue sur la planète entière, en détruisant toute forme de vie sur son passage.

Survivants dans des petites zones forestières encore épargnées par ce fléau, des groupes d'hommes et de femmes se sont réfugiés dans des cités construites sur les cimes des arbres. On les appelle Les Tribus du Vent, car ils se déplacent en volant, pour éviter tout contact avec la pollution.

Dans ce jeu, vous incarnez un Guide qui utilise la magie des éléments pour lutter contre la pollution. Faites croître des forêts et établissez des nouvelles cités sur leurs cimes, pour tenter d'assurer un nouveau futur à l'humanité.

MISE EN PLACE

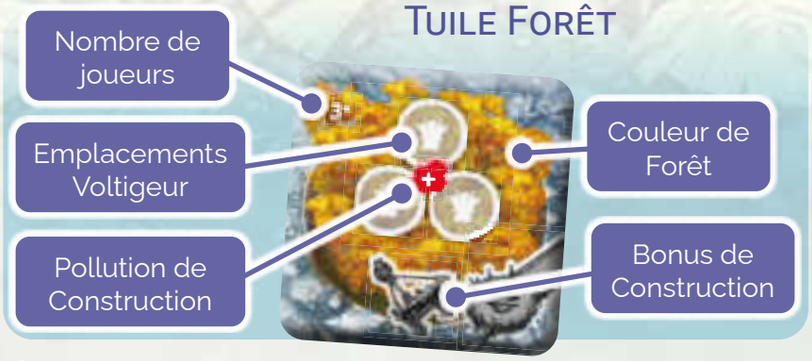
1 Placez le jeton Fin de partie sur la table, accessibles à tous.

2 Placez les jetons Eau et Pollution sur la table, accessibles à tous. Cela constitue la réserve générale.

3 Mélangez les cartes Élément, formez une pioche et placez-la, **face cachée**, au centre de la table. Prenez les 4 premières cartes du dessus de la pioche et placez-les à côté, toujours face cachée. Cela constitue **la rivière de cartes Élément**. Gardez un espace à côté de la pioche pour la défausse. Dans la défausse, vous mettrez les cartes face visible pour différencier la pioche de la défausse.

4 Constituez la rivière de cartes Village de la même manière, mais en mettant cette fois-ci les cartes **face visible** dans la rivière.

Tuile Forêt



5 Constituez la pioche et la rivière de tuiles Forêt de la même manière, en laissant les faces Forêt visibles (montrant les emplacement Voltigeur blancs). L'autre face de la tuile est appelée face Village. N'incluez que les tuiles relatives au nombre de personnes jouant cette partie (voir le symbole en haut à gauche de chaque tuile Forêt) :

 # 2 personnes : uniquement les tuiles sans symbole *
 # 3 personnes : sans symbole et avec le symbole 3+
 # 4 personnes : sans symbole et avec les symboles 3+ et 4+
 # 5 personnes : toutes les tuiles

* N'oubliez pas de consulter les modifications de règles à 2 joueurs à la fin de ce livret

Conseil : Si la pioche de tuile est trop haute, vous pouvez la fractionner et la répartir directement sous les tuiles de la rivière. L'important est d'avoir 5 tuiles disponibles à tout moment de la partie.

Espace Commun

A Choisissez un plateau Joueur (les autres personnes font de même). Tous les plateaux sont différents.

B Prenez les 4 cartes Guide correspondant au personnage de votre plateau, et gardez-les disponibles à côté de vous.

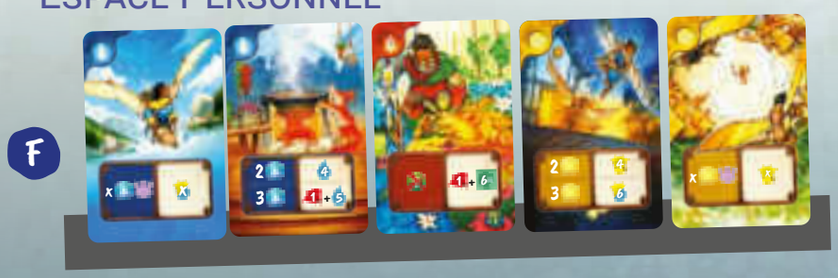
C Prenez 7 pions Voltigeur et placez-les dans la zone Capitale de votre plateau. Prenez 5 pions Village et placez-les sur leurs emplacement en haut de votre plateau.

D Prenez 16 jetons Pollution et placez-les dans la zone Terrain de votre plateau, en respectant la quantité indiquée sur chaque case.

E Prenez 4 pions Temple et placez-les dans la zone Temple.

F Prenez un support de cartes. Piochez 5 cartes Élément du dessus de la pioche, et placez-les dans votre support de cartes (le dos des cartes doit être visible par vos adversaires). Cela constitue votre main de carte.

Espace Personnel



G Désignez au hasard la personne qui jouera la première. En commençant par celle-ci, distribuez les tuiles de Départ (avec un symbole ⚑) dans l'ordre horaire (donnez la tuile « 1 » à la première personne, la tuile « 2 » à la suivante…). Placez la tuile, face colorée visible, sur la case avec un drapeau dans votre zone Terrain.

H Gagnez les bonus de départ indiqués en haut à droite de votre tuile de Départ :

- Retirez X jetons Pollution n'importe où sur votre zone Terrain.
- Récupérez X jetons Eau et placez-les dans votre réserve personnelle.
- Déplacez X voltigeurs depuis votre Capitale vers votre tuile de départ.

I Piochez une carte Village du dessus de la pioche, et glissez-la sous le côté gauche de votre plateau. Cela vous donne un premier objectif pour cette partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque manche, jouez chacun à votre tour, en commençant par la personne désignée à la mise en place via les tuiles de départ. La manche se termine quand tout le monde a joué son tour.

Enchaînez les manches ainsi jusqu'à ce que quelqu'un déclenche la fin de partie en construisant son 5e village. Lorsque cela se produit, on termine la manche en cours, pour que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Puis, tout le monde joue ensuite un ultime tour lors d'une ultime manche, et la partie s'arrête ensuite.

Chaque tour est constitué de 2 phases :

1. Faire une action
2. Compléter sa main de cartes

Faites l'intégralité de votre tour avant que la personne suivante commence le sien.

1. Faire une action

Vous devez faire 1 action parmi les 3 suivantes :

- Jouer une carte Élément
- Placer un pion Temple
- Construire un Village

Jouer une carte Élément

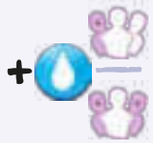
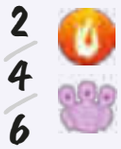
Cette action est la plus récurrente du jeu. Elle vous permet de réaliser des effets grâce aux éléments présents dans votre main et/ou dans celles de vos voisins. Regardez le dos des cartes de vos voisins pour connaître leurs éléments.

Les cartes Élément proposent 1 ou 2 lignes de symboles.

Les symboles de gauche représentent **la condition** à remplir pour jouer la carte, et les symboles de droite **l'effet** de la carte une fois jouée.

Si la carte propose 2 lignes, vous devez remplir soit la condition de la ligne 1 (la petite condition), soit celle de la ligne 2 (la grande condition).

Voici les différentes **conditions** possibles (les exemples seront illustrés avec des symboles d'élément précis, mais les déclinaisons pour tous les éléments sont bien entendu possibles). Lorsque celles-ci concernent un·e de vos voisin·e, peu importe que ce soit de gauche ou de droite) :

	Comptez la quantité cumulée de cartes de cet élément détenues par vous et vos 2 voisin·e·s pour déterminer la puissance de l'effet.
	1 de vos voisin·e·s (petite condition) ou les 2 (grande condition) doivent détenir au moins une carte de cet élément.
	Vous devez posséder au moins une carte de chaque élément.
	Vous devez posséder **strictement** plus de cartes de cet élément qu'un de vos voisin·e·s (petite condition) ou que chacun de vos 2 voisin·e·s (grande condition).
	Vous devez avoir **au moins** cette quantité de cartes de l'élément indiqué.
	Vous ne devez posséder aucune carte de l'élément indiqué.
	Vous devez posséder **strictement** moins de cartes de cet élément qu'un de vos voisin·e·s (petite condition) ou que chacun de vos 2 voisin·e·s (grande condition). Vous ne pouvez pas avoir moins d'un élément que quelqu'un qui n'en a aucun.
	En cumulant vos cartes et celles de vos 2 voisin·e·s, vous devez avoir **2** (ou 3), **4** (ou 5) ou **6** (ou plus) de cartes de cet élément. La puissance de l'effet sera différente en fonction de la tranche atteinte.

IMPORTANT : La carte jouée se compte toujours elle-même pour remplir sa propre condition. Prenez en compte l'intégralité de votre main AVANT de jouer la carte pour remplir la condition.

Après avoir joué la carte, déclenchez son **effet**. Voici les différents effets possibles :

Prenez autant de jetons Eau qu'indiqué (4 dans cet exemple) depuis la réserve générale, et placez-les dans votre réserve personnelle.

Retirez autant de jetons Pollution (2 dans cet exemple) n'importe où sur votre zone Terrain et replacez-les dans la réserve générale. Les jetons peuvent provenir d'une même case, ou de cases différentes.

Dépensez des jetons Eau (6 dans cet exemple) depuis votre réserve personnelle (replacez-les dans la réserve générale) pour prendre une tuile Forêt de la rivière de tuiles Forêt ou celle du dessus de la pioche. Placez cette tuile, face Forêt visible, sur une case **vide** (aucune tuile et aucun jeton Pollution) de votre zone Terrain, **adjacente à une autre tuile déjà posée**. Si besoin, complétez la rivière de tuiles Forêt pour qu'il y en ait de nouveau 4.

Exemple : En jouant sa carte Élément, Capucine peut payer 4 jetons Eau pour prendre une tuile Forêt de la rivière. Elle la place sur une case vide de sa zone Terrain, adjacente à une tuile déjà posée. Elle complète ensuite la rivière de tuiles Forêt pour qu'il y en ait à nouveau 4 de disponibles.

Faites autant de déplacements de voltigeurs qu'indiqué (3 dans cet exemple). Un déplacement équivaut à déplacer **un** pion Voltigeur sur une tuile orthogonalement adjacente. **La Capitale** est considérée comme étant adjacente à la tuile de départ ; il faut donc un déplacement pour amener un voltigeur depuis la Capitale sur la tuile de départ.

Exemple : Capucine a 5 déplacements. Elle déplace 2 voltigeurs de 2 cases chacun depuis sa Capitale, ainsi qu'un autre voltigeur ailleurs.

Prenez un jeton Eau **ou** déplacez un pion Voltigeur autant de fois qu'indiqué (6 dans cet exemple). Vous pouvez panacher vos choix (récupérer 2 jetons Eau et faire 4 déplacements, par exemple).

Si la quantité d'un effet est un X, il s'agit de la même quantité que le X de la condition.

Comme ci-dessus, le X correspond au X de la condition. Le coût en Eau ne peut pas être inférieur à 1 Eau

Exemple : Si vous et vos voisin·e·s aviez 6 cartes , alors vous pouvez acheter une tuile Forêt pour 8 - 6 = 2 jetons Eau.

et S'il y a plusieurs icones présentes dans l'effet, différenciez bien le « + » qui veut dire « et » (vous faites tous les effets), de « / » qui veut dire « ou » (vous devez choisir un effet, mais vous ne pouvez pas tous les faire).

Si l'icône a 2 ou 3 valeurs en colonne, prenez la valeur correspondante à l'étage de la condition que vous avez atteint.

Exemple : Joachim joue la carte ci-contre. Il possède actuellement 3 cartes dans sa main (en incluant cette carte-ci). Sa voisine de gauche a 1 carte dans sa main, et son voisin de droite n'en a pas. Cela totalise 4 cartes pour la condition. Joachim retire donc 2 de sa zone Terrain.

Une fois la carte jouée, sa condition remplie et ses effets résolus, placez la carte dans la défausse.

Placer un pion Temple

Défaussez 3 cartes Élément de votre main (sans remplir leurs conditions et sans bénéficier de leurs effets) pour placer un temple.

Conseil : Cela peut s'avérer utile (même dès le début de la partie) si toutes les conditions de vos cartes sont difficiles, voire impossibles à remplir, ou si vous souhaitez renouveler votre main plus rapidement (voir « Compléter sa main de cartes » page 9.

Choisissez un temple de la zone Temple de votre plateau (vous pouvez les construire dans n'importe quel ordre).

Placez-le sur **une tuile** de votre zone Terrain qui n'a pas encore de pion Temple (vous ne pouvez pas avoir 2 pions Temple sur une même tuile). La tuile peut déjà avoir un pion Village ou non (voir Construire un Village), cela n'a pas d'importance.

L'endroit où vous placez ce temple pourra avoir de l'importance pour remplir les objectifs de certaine cartes Village (voir partie suivante).

Selon le temple que vous avez choisi, vous bénéficiez immédiatement d'un effet dont la puissance dépend de votre plateau Joueur.

Vous ne pouvez pas bénéficier à nouveau de l'effet d'un temple déjà construit précédemment.

Exemple : Benoit défausse 3 cartes de sa main, puis place un temple sur une des tuiles de sa zone Terrain. Cela lui permet de faire immédiatement 2 déplacements de voltigeur.

Construire un Village

Rappel : Les villages ne se construisent pas automatiquement. Vous devez donc consacrer l'intégralité de votre tour pour pour faire cette action !

Le symbole ci-contre est un emplacement de voltigeur. Chaque tuile Forêt en présente de 2 à 4. Si chacun des emplacement d'une tuile Forêt est occupé par un voltigeur, vous pouvez retourner cette tuile sur sa face Village. **Vous ne pouvez construire qu'un seul village par tour.** Retirez les pions Voltigeur des emplacements et replacez-les sur votre Capitale. S'il y avait un pion Temple ou des pions Voltigeur en plus sur la tuile, ils restent sur place (reposez-les sur la face Village de cette tuile).

Placez un jeton Pollution sur chaque case Terrain **adjacente orthogonalement au nouveau village** et qui ne contient pas de tuile. Cela est rappelé par l'icone sur la tuile.

Puis, prenez un de vos pions Village du haut de votre plateau et placez-le sur la tuile que vous avez retournée.

Bonus de Construction

Chaque tuile possède un ou plusieurs bonus de construction, qui s'activent uniquement lorsque la tuile est retournée sur sa face Village. Ces bonus sont grisés sur les faces Forêt pour indiquer qu'ils n'ont pas encore été déclenchés :

Si la tuile a **une éolienne**, ne placez pas de jeton Pollution lors de la construction de ce village. Remarquez que la tuile ne comporte pas d'icone

Si la tuile a **une catapulte**, vous pouvez, lors de la construction de ce village, déplacer n'importe quel voltigeur de votre plateau (y compris un de ceux de votre Capitale) vers n'importe laquelle de vos tuiles posées (pas forcément une tuile adjacente à celle avec la catapulte). Vous pouvez ainsi redéplacer immédiatement un voltigeur qui vient de vous servir à construire le village.

Certaines tuiles ont **un voltiport**. Cela n'a pas d'influence immédiatement lors de la construction du village. Cependant, lors de vos prochains déplacements de voltigeurs, votre capitale et tous vos villages possédant un voltiport seront considérés comme adjacents entre eux. Se déplacer de la Capitale vers un voltiport, ou d'un voltiport vers un autre ne coûte donc que 1 déplacement par pion Voltigeur.

Exemple : Capucine a joué une carte qui lui permet de faire 2 déplacements. Elle effectue les déplacements suivants :

Carte Village

À chaque fois que vous construisez un village, récupérez une carte Village de votre choix depuis la rivière. Vous pouvez choisir d'utiliser immédiatement son côté droit, ou vous pouvez conserver la carte pour son côté gauche qui vous ajoute un objectif de fin de partie.

côté gauche →

← côté droit

! Si vous utilisez son **côté droit**, bénéficiez immédiatement des effets indiqués puis défaussez la carte.

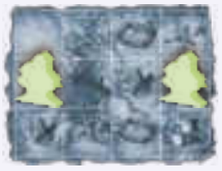
Une catapulte vous permet de déplacer un de vos pions Voltigeur vers n'importe quelle tuile.

Un temple vous permet d'effectuer **immédiatement** une action « Placer un pion Temple » sans défausser les 3 cartes Élément, mais en béféficiant de l'effet du temple.

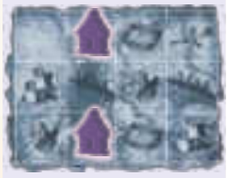
Si vous choisissez **le côté gauche**, placez la carte sous le côté gauche de votre plateau en laissant dépasser seulement le côté gauche de la carte. Vous ne pouvez pas changer d'avis plus tard pour utiliser le côté droit. Vous ne pouvez avoir que 4 cartes Village à gauche de votre plateau (en comptant celle que vous avez piochée à la mise en place). Si vous gagnez une 5e carte Village et que vous souhaitez l'utiliser pour son côté gauche, défaussez une des cartes actuellement en votre possession. **Ces cartes vous rapporteront des points de Victoire en fin de partie si vous remplissez leurs objectifs.**

Tous les objectifs concernent votre zone Terrain. Voici les différents objectifs (les types, emplacements, quantités, régions et bonus de construction peuvent varier, et la condition « de même la couleur » peut être « de couleurs différentes ») :

Les 2 cases Terrain de ce type doivent être recouvertes par une tuile.

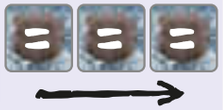


Un pion Village doit être présent sur tous les emplacements indiqués.



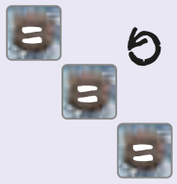
Un pion Temple doit être présent sur tous les emplacements indiqués.

Au moins une certaine quantité de tuiles doivent être placées dans la région indiquée (3 dans cet exemple).



3 tuiles adjacentes et alignées horizontalement doivent être de la même couleur.

3 tuiles adjacentes et alignées verticalement doivent être de la même couleur.



3 tuiles alignées en diagonale (peu importe l'orientation de la diagonale) doivent être de la même couleur.

3 tuiles placées en forme de L (vous pouvez orienter la forme comme vous le souhaitez) doivent être de lamême couleur.

Un certain nombre de tuiles (3 dans cet exemple) avec un pion Village doivent posséder une même bonus de construction (un voltiport dans cet exemple).

Vous devez avoir 9 Bonus de Construction sur des tuiles avec un pion Village.

2. Compléter sa main de cartes

À la fin de votre tour, après avoir terminé votre action, récupérez autant de cartes que nécessaire jusqu'à avoir 5 cartes en main. Choisissez-les parmi la rivière de cartes Élément et/ou le dessus de la pioche.

Si vous devez piochez 3 cartes parce que vous avez fait l'action « Placer un pion Temple », **ne regardez pas** la face cachée des cartes au fur et à mesure que vous les piochez ; ne choisissez les 3 cartes qu'en n'ayant connaissance de vos 2 cartes restantes.

Quand toutes les cartes ont été piochées, complétez la rivière jusqu'à 4.

POUVOIRS DE GUIDE

Chaque plateau Joueur présente 2 conditions spéciales appelées « conditions de Guide ».

À la toute fin du tour au cours duquel vous avez rempli une condition de Guide, choisissez une de vos cartes Guide disponibles pour bénéficier d'un nouveau pouvoir. Chaque condition ne peut être remplie qu'une seule fois. Vous pourrez cumuler 2 pouvoirs si vous remplissez les 2 conditions de Guide !

Conditions de Guide

Une des conditions est d'agencer ses tuiles en respectant une suite de couleurs. Chaque guide dispose d'une suite de couleurs qui lui est propre.

Pour que cette condition soit remplie, les tuiles doivent être adjacentes orthogonalement, l'ordre des couleurs doit être respecté, et chaque tuile ne peut être utilisée qu'une fois. En dehors de ces contraintes, le tracé du « chemin » est libre ; votre tuile de départ n'a pas besoin d'être le départ, ni même être une étape de la série.

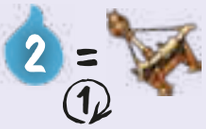
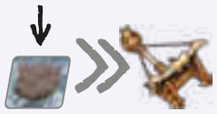
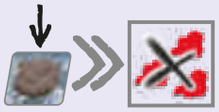
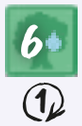
Exemple : La disposition ci-dessous est tout à fait valide.

L'autre condition est un objectif spécifique à chaque guide :

8	Avoir 8 **cases** Terrain qui ne contiennent pas de jeton Pollution (peu importe le nombre de jetons Pollution sur les autres). Incluez les cases avec une tuile (y compris celle de départ) dans votre décompte.
2 !	Avoir utilisé 2 côtés droit de cartes Village.
3 ★	Avoir 3 cartes Village glissées sous son plateau (incluez la carte prise à la mise en place dans ce décompte).
1×	Construire un village sur une des cases Terrain de cette région.
1×	Avoir 1 temple placé sur une tuile dans cette région.

À la **toute fin du tour** au cours duquel vous remplissez une condition de Guide, choisissez une de vos cartes Guide, et glissez-la sous la partie droite de votre plateau. Son effet ne pourra être utilisé qu'à partir de votre prochain tour. Il est possible de remplir les 2 conditions lors du même tour, et donc de choisir 2 cartes Guide à la fin de ce tour.

Voici les pouvoirs pouvant être débloquées (les exemples seront illustrés avec des couleurs d'élément précis, mais les déclinaisons pour tous les éléments sont bien entendu possibles) :

	À chaque fois que vous jouez une carte (rouge, dans cet exemple), gagnez un bénéfice (ici : 3 déplacements). Ce pouvoir ne se déclenche pas si la carte est défaussée avec l'action Placer un pion Temple, uniquement avec l'action Jouer une carte Élément.
	À chacun de vos tours, vous pouvez défausser une certaine quantité de jetons Eau (2, dans cet exemple) pour gagner un bénéfice (ici : retirer 3 jetons Pollution). Vous ne pouvez le faire qu'une fois maximum à chacun de vos tours.
	À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, gagnez un bénéfice (ici : prenez 4 jetons Eau).
	À chaque fois que vous faites un type d'effet (dans cet exemple : retirer des jetons Pollution), que ce soit grâce à une carte Élément, un temple ou une carte Village, cet effet est modifié (ici : vous retirez 1 pion supplémentaire).
	À chacun de vos tours, vous pouvez défausser 2 jetons Eau pour déplacer n'importe quel voltigeur vers n'importe quelle destination. Vous ne pouvez le faire qu'une fois maximum à chacun de vos tours.
	À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, vous pouvez déplacer n'importe quel voltigeur vers n'importe quelle destination.
	À chaque fois que vous ajoutez une tuile Forêt à votre zone Terrain, vous pouvez enlever **tous les jetons Pollution** d'une de vos cases Terrain.
	Dépensez un jeton Eau de moins pour placer vos tuiles Forêt. De plus, vous retirez un jeton Pollution quand vous placez une tuile Forêt.
	Pour chaque jeton Pollution que vous retirez, gagnez 2 jetons Eau.
	Une fois par tour, vous pouvez placez une tuile Forêt et dépensant 6 jetons Eau en plus de votre action.

	Dépensez 2 jetons Eau de moins pour placer vos tuiles Forêt. Vous devez tout de même dépenser 1 jeton Eau au minimum.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsque quelqu'un construit son 5e village. Cette personne prend le jeton Fin de partie et le place à côté d'elle. On termine la manche en cours (les personnes qui suivent celle qui a construit son 5e village, jusqu'à celle qui a la tuile de départ au numéro le plus élevé, jouent encore une fois) pour que tout le monde ait joué le même nombre de tours. Puis, on joue une ultime manche (tout le monde rejoue encore un ultime tour).

DÉCOMPTE DES POINTS

Les points sont représentés par ce symbole. Les manières de gagner des points sont rappelées en bas de votre plateau.

- Si vous avez la tuile Fin de partie (vous avez construit votre 5e village en premier), gagnez 5 Points de Victoire.
- Chaque pion Village placé dans votre zone Terrain vous rapporte 3 Points de Victoire.
- Si vous avez placé vos 4 temples dans votre zone Terrain, vous remportez 7 Points de Victoire. Si vous en avez placé 3, remportez 3 Points de Victoire.
- En fonction du nombre de **cases** Terrain comportant encore des jetons Pollution (peu importe la quantité de jetons), gagnez les Points de Victoire suivants :

Nombre de cases Terrain polluées	0	1	2	3 ou plus
Points de Victoire	12	7	3	0

- En fonction du nombre de tuiles (avec ou sans pion Village, et en incluant votre tuile de départ) dans votre zone Terrain, gagnez les Points de Victoire suivants :

Nombre de tuiles	9 ou plus	8	7	6 ou moins
Points de Victoire	12	7	3	0

- Gagnez les Points de Victoire correspondant à vos cartes Village dont l'objectif est rempli.

Additionnez vos points. Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, celui qui a le plus de jetons Eau gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, partagez la victoire.

Exemple

Joachim a le plateau suivant en fin de partie.

Il n'a pas la tuile Fin de partie (0 PV).

Il a placé 5 pions Village (5 × 3 = 15 PV).

Il n'a placé que 2 temples (0 PV).

Son plateau contient 7 tuiles (3 PV).

Il n'a qu'une seule case Terrain qui contient des jetons Pollution (7 PV).

Il a réussi l'objectif de sa première carte Village (8 PV), ainsi que la deuxième (10 PV). Il n'a cependant pas réussi à remplir son troisième objectif (0 PV).

Joachim totalise 43 PV.

JOUER À DEUX

Pour remplir les conditions des cartes Élément, considérez la rivière de cartes Élément + le dessus de la pioche Élément (5 dos de cartes en tout) comme votre 2e voisin. Le reste des règles est inchangé.

N'OUBLIEZ PAS !

Ne confondez pas les icones de dos de carte et ceux des pions . Les conditions des cartes feront toujours référence à des dos de carte, et les effets feront toujours référence à des pions, des jetons ou des tuiles.

Ne prenez en compte que les dos des cartes que vous possédez, et celles des personnes immédiatement à votre gauche et à votre droite. Si vous êtes plus de 3 personnes à jouer, ne prenez pas en compte les cartes des personnes qui ne sont pas à côté de vous.

La carte jouée se compte toujours elle-même pour remplir sa propre condition. Prenez en compte l'intégralité de votre main AVANT de jouer la carte pour remplir la condition.

Les temples sont là pour vous sortir de situation de blocage. Si les conditions de vos cartes ne s'agencent pas bien, les temples vous permettront de refaire votre main et de vous en recomposer une plus efficace !

Le jeu fonctionne comme une course, car la première personne à construire son 5e Village gagnera un bonus et mettra fin à la partie ! Soyez donc vigilant, surveillez les villages de vos adversaires et pensez à construire les vôtres, car la partie pourrait se dérouler plus rapidement que vous ne le pensez.

Remerciements

Joachim Thôme remercie chaleureusement sa tribu de voltigeurs ludiques, sans qui ce jeu n'aurait pu voir le jour : Yann, Jérôme, Marie, Charlot, Pieter, Luc, Arthur, Xavier, Elisa, Benoit, ainsi qu'Aline et Achille.

L'auteur remercie également l'équipe de La Boite de jeu pour leur confiance et leur travail exceptionnel.