

DOGGERLAND



Fermez les yeux et imaginez-vous il y a 15.000 ans, la fin de la dernière grande période glaciaire... Avant d'être submergée par la mer du Nord pour former la Manche, une terre existait. Une terre où les hommes ont vécu, ont chassé le gibier et ont utilisé les ressources naturelles pour y vivre malgré le climat parfois rude des saisons. Ce territoire a été nommé le "DOGGERLAND".

C'est en utilisant le bois et la pierre, en récupérant les os et les coquillages que les clans ont créé les outils qui leur permettaient de construire leurs habitats, de façonner les armes et les outils pour partir à la chasse ou à la cueillette, afin de trouver la nourriture nécessaire à leur survie. C'est sûrement grâce à cette volonté de vivre, que les hommes se sont développés, qu'ils ont appris à explorer leur territoire pour se déplacer plus vite et avec plus d'efficacité. Le clan s'agrandissant avec les naissances, la tribu avait besoin de transcrire ce qu'elle voyait, ce qu'elle vivait. Alors apparut l'Art. L'Homme commença alors à créer des statues, des colliers, et peindre, dans les cavernes, les représentations du vivant. Ses objets d'art issus de l'artisanat et ses peintures racontent sa vie, ses émotions, son bonheur, ses religions, ses exploits et bien d'autres choses encore... L'Homme avait décidé de laisser une trace dans l'Histoire !

Des milliers d'années plus tard, on redécouvre encore ces traces, ces preuves d'existence incroyables. Désormais, vous voilà à la tête d'un clan préhistorique, au milieu d'une vallée qui n'attend plus que vous pour être explorée. Allez-vous survivre ? Allez-vous vous développer ? Allez-vous laisser une trace aux générations futures ?



LAURENT GUILBERT - JÉRÔME D.SNOWCHOFF



SUPER
MEEPLE



EMMANUEL ROUDIER - YVAN VILLENEUVE

Roudier

BUT DU JEU

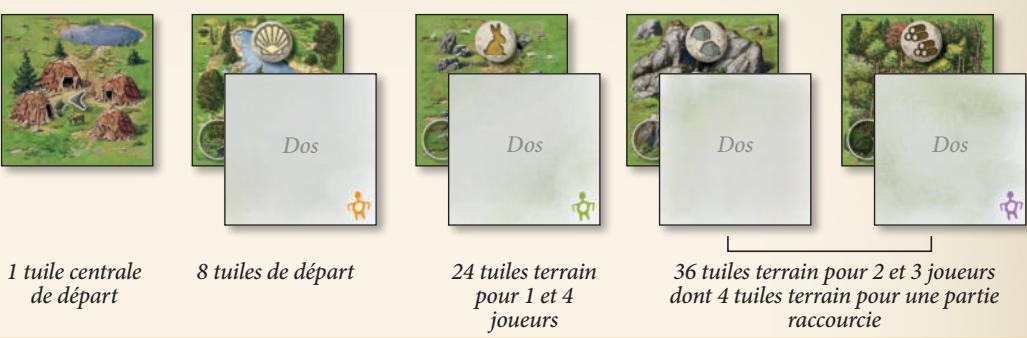
APRÈS 8 SAISONS, VOUS TOTALISEREZ VOS POINTS DE CLAN  À L'AIDE DU DÉVELOPPEMENT DE VOS HABITATS, DE LA CROISSANCE DE VOTRE POPULATION, DES RESSOURCES DU TERRAIN QUI VOUS ENTOURE, DE LA NOURRITURE, DE VOTRE ARTISANAT, DE VOS PEINTURES ET DES MÉGALITHES EN L'HONNEUR DE VOS DIEUX. TOUTEFOIS, VOUS DEVREZ SURVIVRE AU CLIMAT RUDE DES HIVERS GLACÉS ET À LA PÉNURIE DE RESSOURCES ET DE GIBIER. LE CLAN POSSÉDANT LE PLUS DE POINTS REMPORTERA ALORS LA PARTIE !



MATÉRIEL



Plateau de jeu R° V°



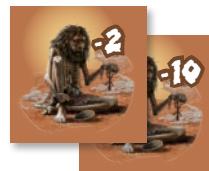
24 tuiles Habitat R° V° 18 tuiles Artisanat 24 tuiles Disette R° V° 12 tuiles Fresque 8 tuiles Objectif pour 2 à 4 joueurs



24 tuiles Habitat R° V°



18 tuiles Artisanat



24 tuiles Disette R° V°



12 tuiles Fresque



8 tuiles Objectif pour 2 à 4 joueurs



1 plateau individuel de clan (dont le verso servira au mode solo)

MATÉRIEL PAR JOUEUR



1 Village, 12 membres de clan : 1 Chef, 1 Chamane, 10 Chasseur-Cueilleur, 3 Mégalithe, 20 cubes, 2 jetons Chamane, 1 aide de jeu

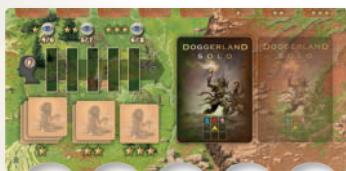


2 casiers de rangement



Carnet de score

MATÉRIEL SOLO



Le verso d'un plateau clan



30 cartes avec une face mise en place et une face événement



1 tuile Action Chamane pour le mode Solo



11 tuiles Objectif Solo



2 pions blancs pour le mode Solo

NOTES : Les tuiles Disette, les cubes et les ressources sont illimités. Les tuiles Disette sont de valeur -2 (Recto) et -10 (Verso), faites de la «monnaie» si nécessaire. En cas de pénurie, trouvez un substitut ou placez un cube à côté d'un élément faisant office de multiplicateur X5. Nous désignons par le terme «Chasseur-Cueilleur» aussi bien des chasseuses/cueilleuses que des chasseurs/cueilleurs. Le symbole représente les membres de votre clan (Chef, Chamane ou Chasseur-Cueilleur). Pour le jeu en solo, nous vous conseillons de lire les règles complètes, puis celles du mode solo décrites en page 32.

MISE EN PLACE CENTRALE

1

Posez le plateau au centre de la table en le plaçant du côté correspondant au nombre de joueurs (2/3 joueurs d'un côté ou 1/4 joueurs de l'autre, le bon côté est indiqué sur un des coins du plateau). Celui-ci représente le territoire où va se développer votre clan.

2

Mettez de côté la tuile centrale ainsi que les 8 tuiles de départ (symbole  au dos). Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, retirez les tuiles terrain pour 4 joueurs (symbole  au dos). Remettez-les dans la boîte, elles ne serviront pas. Mélangez les tuiles restantes et formez une pioche face cachée en une ou plusieurs piles et placez-les à proximité du plateau. Ces tuiles viendront se poser sur le plateau au fil de vos expéditions sur DOGGERLAND.

5

Mélangez les tuiles Objectif et piochez-en 4. Placez celles-ci ensuite sur le plateau face visible. Le reste retourne dans la boîte. Les clans vont rivaliser afin d'être les premiers à les réaliser.

6

Mélangez les tuiles Fresque et prenez-en aléatoirement selon le nombre de joueurs (6/5/4 pour 4/3/2 joueurs). Le reste retourne dans la boîte. Placez-les sur l'emplacement de la grotte face cachée sur le plateau. Révélez la première tuile face visible.

5

7

6

8

3



7

Placez l'anneau compteur de manche sur le premier emplacement de la piste de manches. Ce pion permettra de compter les 8 saisons (manches du jeu) alternées entre saisons chaudes et saisons froides.

8

Installez la flèche de priorité de migration sur un des bords du plateau (au choix). Des animaux vont parcourir DOGGERLAND. S'ils ne sont pas chassés par les clans, ils vont migrer avec une priorité définie par cette flèche.



9

Formez une réserve avec les tuiles Disette.

10

Placez les 7 meeples Animal de chaque espèce à chaque coin du DOGGERLAND comme indiqué sur l'illustration.

3

Installez la tuile centrale au milieu du plateau sur l'emplacement prévu pour celle-ci, dans le sens de votre choix. C'est à partir de cette tuile que votre histoire va débuter. Chaque joueur y place son Village .

NOTE : C'est le seul moment où les villages seront sur la même tuile.

4

Mélangez les 8 tuiles de départ, et placez-les aléatoirement autour de la tuile centrale. Veillez à ce que ces tuiles soient toutes orientées dans le même sens (flèches migration du même côté).

Installez un Cheval et un Renne sur les deux tuiles de départ qui possèdent le symbole correspondant. Ces tuiles sont le territoire que votre village connaît au départ. Il est composé de ressources (Bois, Pierre, Fruit, Coquillage, Petit Gibier) et de Grand Gibier.

9



4



Exemple de placement des tuiles de départ : Toutes les flèches de direction de migration sont en bas à droite.



11

Placez, en 2 pioches mélangées, les 18 tuiles Artisanat, face cachée, sur la zone Artisanat du plateau. Piochez autant de tuiles Artisanat que de joueurs +1, pour les mettre face visible à cet endroit aux emplacements prévus (exemple : 5 tuiles à 4 joueurs).



12

Placez les 24 tuiles Habitat sur le plateau proche de la zone de construction d'Habitat, en formant deux pioches l'une recto, l'autre verso afin que les joueurs prennent connaissance des deux possibilités (Habitat simples ou prestigieux).

NOTE : Si une pioche est vide en cours de partie, rééquilibrerez le nombre de tuiles en recto et verso.

13

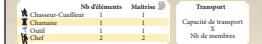
Placez les ressources (Viande, Fruit, Bois, Pierre, Fourrure, Os, Outil), ainsi que les jetons Épuisement dans les casiers et à portée de tous les joueurs. Ces ressources serviront à vous développer, vous nourrir, progresser, chasser, fabriquer, etc.

MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS

Chaque joueur choisit sa couleur, récupère tous les pions (meeples, Village, jetons Chamane, Mégalithe, cubes) qui lui sont associés ainsi qu'un plateau individuel puis procède à la mise en place suivante :

- 1 Placez le plateau individuel face à vous en laissant de la place au-dessus et en dessous. Il représente votre village avec ses habitations, ses membres de clan, ses ressources, sa nourriture et ses capacités.
- 2 Prenez 3 Fourrure  et 3 Outil  et placez-les au-dessus de votre plateau devant le symbole correspondant (c'est au-dessus que vous stockerez vos ressources, hors nourriture).
- 3 Placez 1 cube sur le premier niveau de vos capacités.
De gauche à droite :
Portée de déplacement
Capacité de transport
Fabrication d'Outil.
- 4 Prenez une aide de jeu.

AIDE DE JEU

RAPPEL EXPÉDITION
Vers ressources  3 éléments max.
Vers Gros Gibier  pas de limite.

Chasse-Cueilleur	Chamane	Outil	Chef	Nb éléments	Maitrise	Transport	Nb de membres
1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2

TABLEAU DE CHASSE / RÉSOURCES MULTIPLES

	Min 2	3	6	8
Min 1	2	3	4	
1	1	2	3	4
2	2	3	5	6
3	1	1	2	3

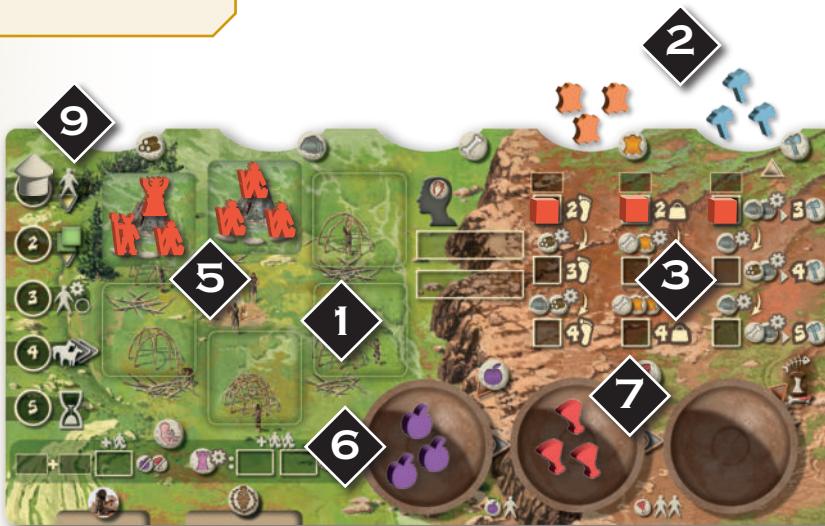
Rappel : Ne chasse pas de Gros Gibier
 =  +   =  + 

PHASE 5 : FIN DE MANCHE

- Ne nourrir le clan  (3)
- Valider le(s) Objectif(s)  (3)
- Obtenir les points de victoire  (3)
- Attaquer des Animaux selon la saison  (3)
- Recueillir une nouvelle Fraise  (3)
- Obtenir un Mégalithe  (3)
- Déplacer son village  (ordre du tour)/Facultatif
- Passer le pion 1er joueur  (1)

RAPPEL DES POUVOIR DU CHEF

- Il occupe 2 cases pour une expédition.
- Il compte comme 1 seul membre pour le Gros Gibier et pour transporter.
- Il permet de faire 2 peintures de Fresque.
- Il permet de déplacer 2 cases.
- Il construit un Habitat avec 1 cube de moins.



- 5 Prenez le Chef , la Chamane  et 4 Chasseur-Cueilleur . Placez-en 3 dans l'Habitat en haut à gauche et 3 dans celui en haut au centre. Ces deux premiers Habitat de fortune provisoires ne donnent aucun point de clan, mais servent d'abris. Par la suite, on pourra les recouvrir par des tuiles Habitat construites.
- 6 Prenez 3 Fruit  et placez-les dans le premier bol. Ce bol recevra les Fruits obtenus lors de récoltes.
- 7 Prenez 3 Viande  et placez-les dans le second bol. Chaque fois que vous recevrez de la Viande fraîche, celle-ci ira dans ce bol.
- 8 Constituez une réserve avec les 6 Chasseur-Cueilleur  restants, les 3 meeples Mégalithe , les 2 jetons Chamane  et les cubes restants.
- 9 Le dernier joueur à avoir visité une grotte ou une cave, prend le pion 1^{er} joueur  et le place sur la gauche de son plateau dans la première encoche des phases de manche.



Les bols illustrés sur le plateau individuel serviront à faire périmé la nourriture. En fin de manche, les  et les  non consommés se déplaceront d'un bol vers le bol à droite. La nourriture qui se trouve dans le 3^e bol à droite et qui devrait se déplacer sera alors perdue. Notez alors que les 2^e et 3^e bols pourront contenir  et  après le déplacement.

A 2 joueurs, le 1^{er} joueur retire 1  de sa réserve.

A 3 joueurs, le 1^{er} joueur retire 1  de sa réserve et le 2^{ème} retire 1 .

A 4 joueurs, le 1^{er} joueur retire 1  et 1  de sa réserve, le 2^{ème} retire 1  et le 3^{ème} retire 1 .

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 8 manches qui seront alternées entre saisons chaudes ☀ et saisons froides ❄ en déplaçant ☰ en fin de manche. Ces saisons vont agir sur l'apparition des espèces animales sur DOGGERLAND, mais aussi sur le coût de certaines actions, notamment en Fourrure 🦓 pour lutter contre le froid des saisons froides.

Note : Une variante plus courte en 6 manches est décrite en page 31.

Chaque manche est divisée en 5 phases.

PHASE 1 DE PROGRAMMATION D'ACTIONS

(Voir page 7)

Cette phase se fait chacun son tour en plusieurs tours jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

PHASE 2 DE RÉVÉLATION DES TUILES TERRAIN

(Voir page 17)

Chaque sortie extérieure vous permettra de voir de nouveaux territoires à explorer. Cette phase est réalisée par le 1^{er} joueur.

PHASE 3 DE RÉSOLUTION DES ACTIONS (Voir page 18)

Chaque joueur réalise toutes ses actions programmées et ce, selon l'ordre de son choix. Cette phase se fait en simultané par tous les joueurs, toutefois vous pouvez les résoudre dans l'ordre du tour.

PHASE 4 DE MIGRATION DES ANIMAUX (Voir page 27)

Les meeples Animal non chassés vont migrer sur DOGGERLAND (Cette phase se fait par le 1^{er} joueur).

PHASE 5 DE FIN DE MANCHE (Voir page 28)

On réalise certaines actions, comme nourrir son clan, déplacer son Village et préparer la prochaine saison. Cette

phase est accomplie par le 1^{er} joueur sur le plateau central et en simultané par tous les joueurs sur leur plateau individuel.

A l'issue des 8 manches, les joueurs totalisent leurs points de clan. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.



Le joueur qui possède le pion 1^{er} joueur annoncera chaque phase aux autres joueurs en s'assurant que chacune d'elles a bien été effectuée par tous les joueurs.

Il fera progresser le pion 1^{er} joueur 🏠 phase par phase sur son plateau individuel jusqu'à la phase de fin de manche. Il passera ensuite ce pion au joueur à sa gauche pour démarrer une nouvelle manche.

NOTE : un pouvoir de la Chamane lui permet de le conserver ou se le faire prendre. Dans ce cas, le pion ne passera pas au joueur suivant.

PHASE 1 (1) PROGRAMMATION D'ACTIONS

En commençant par le joueur qui possède le pion 1^{er} joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur programme une et une seule action. On continue ainsi plusieurs tours. Lorsqu'un joueur ne peut ou ne veut plus programmer d'action, il passe. Il ne pourra plus en programmer à cette manche. Quand tous les joueurs ont passé, on enchaîne avec la phase suivante (Phase 2 de révélation de tuiles terrain).

• LES PROGRAMMATIONS D'ACTIONS POSSIBLES SONT :

A-CONSTRUIRE UN HABITAT (simple ou prestigieux)

B-CRÉER UN OBJET ARTISANAL (collier ou statuette)

C-SE REPRODUIRE (naissance)

D-RÉCOLTER DES RESSOURCES (Bois, Pierre, Fruit, Coquillage, Petit Gibier)

E-CHASSER UN GROS GIBIER (Cheval, Renne, Bison, Mammouth)

F-PEINDRE LA FRESQUE (grâce aux meeples Animal chassés mis dans la «mémoire collective» du clan)

G-AMÉLIORER SES CAPACITÉS (portée de déplacement, capacité de transport, fabrication d'outil)

H-UTILISER LA CHAMANE DU VILLAGE (8 actions possibles, chacune ne pourra être réalisée qu'une seule fois par joueur durant la partie)

IMPORTANT : Certaines actions de programmation indiquées sur le plateau par ce symbole 🌟 ont un coût à payer au moment de programmer l'action.

Il faudra parfois payer un Outil 🔨 pour programmer l'action et parfois une Fourrure 🦓 si la manche en cours est en saison froide. Ce coût peut être compensé en prenant - 2 de Disette. (Prenez des tuiles Disette et placez-les sous le plateau individuel) pour chaque composante manquante (🔨 ou 🦓). Lors d'une expédition à l'extérieur (voir page 10), les 🔨 ne peuvent pas être remplacés par ce malus.

Chaque réalisation en phase 3 d'une action programmée n'est pas obligatoire (faute de ressources par exemple). Ne pas réaliser une action n'entraîne pas de pénalité sauf pour la Chamane, toutefois les coûts engagés pour programmer cette action sont perdus.

EXEMPLE : Programmer l'action de peindre la Fresque demande 1  , auquel il faut ajouter 1  en saison froide. Fabriquer un objet artisanal demande aussi 1  , mais pas de  (car réalisé à l'abri dans un Habitat quelle que soit la saison), on peut ici remplacer l'Outil par -2 de Disette, ou la Fourrure par -2 de Disette, ou les deux pour -4 (2 x -2).

Peindre la Fresque :



Artisanat :

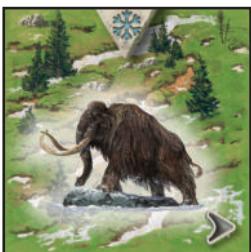
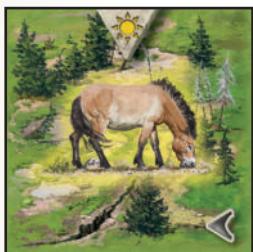


 **La Chamane** est considérée comme une Chasseuse-Cueilleuse, elle peut faire n'importe quelle action sauf la chasse au Gros Gibier (meeple Animal). C'est un personnage trop important pour risquer un accident de chasse. Toutefois, elle est la seule à faire l'action « utiliser la Chamane » du Village (Voir H page 15).

 **Le Chef** donne des avantages sur certaines actions (plus de Maîtrise, moins de ressources à payer, etc.). Ces avantages seront décrits pour chaque action et en rappel sur l'aide de jeu.

• LES TUILES TERRAIN

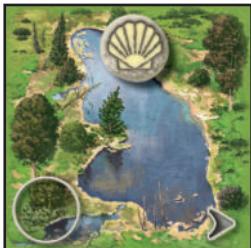
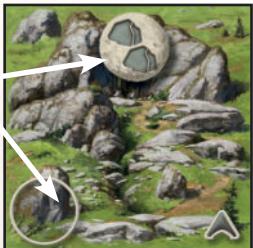
Chaque tuile terrain indique soit un animal (sur laquelle apparaît un meeple Animal selon la saison), soit des ressources (Bois, Pierre, Petit Gibier, Coquillage, Fruit). Les tuiles ressources s'épuiseront chaque fois qu'un clan y aura envoyé une expédition. DOGGERLAND est donc limité en quantités disponibles de ressources. Vous serez parfois contraint de déplacer votre Village pour en trouver de nouvelles à votre portée.



Tuiles terrain d'apparition de meeples Animal

(Triangle en haut). Exemple ici : Un Cheval apparaîtra en saison chaude sur la tuile à gauche, un Mammouth en saison froide sur la tuile de droite.

Zones d'épuisement



Tuiles terrain de ressources

(Rond en haut). Exemple ici : Deux Pierre à gauche, un Coquillage à droite. Le rond en bas, ainsi que celui du haut seront recouverts par un jeton Épuisement lors de la partie.

• LES ACTIONS EN DÉTAIL :

A - CONSTRUIRE UN HABITAT

(Coût de programmation : 1  en  et 1  + 1  en )

Les Habitat seront nécessaires pour abriter de nouveaux membres issus de naissances (voir action "C-SE REPRODUIRE"), mais aussi pour améliorer vos conditions de vie. Il existe deux sortes d'Habitat sur les tuiles (recto/verso) :



Habitat prestigieux : il ne loge qu'un seul membre. Il est plus impressionnant pour le prestige de votre clan et donne 3 points de clan en fin de partie.

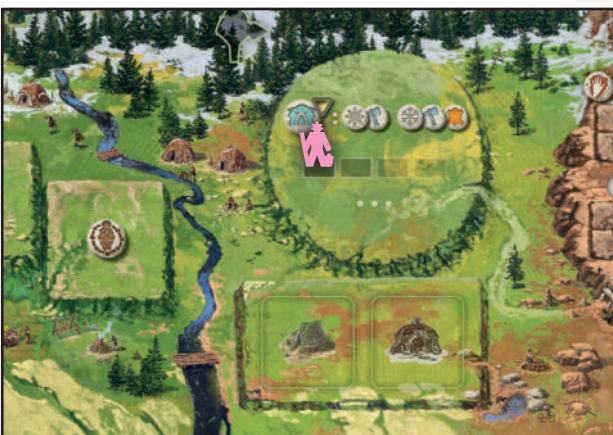


Habitat simple : il est moins confortable mais permet d'abriter 3 membres à chaque fois. Il donne 1 point de clan en fin de partie.



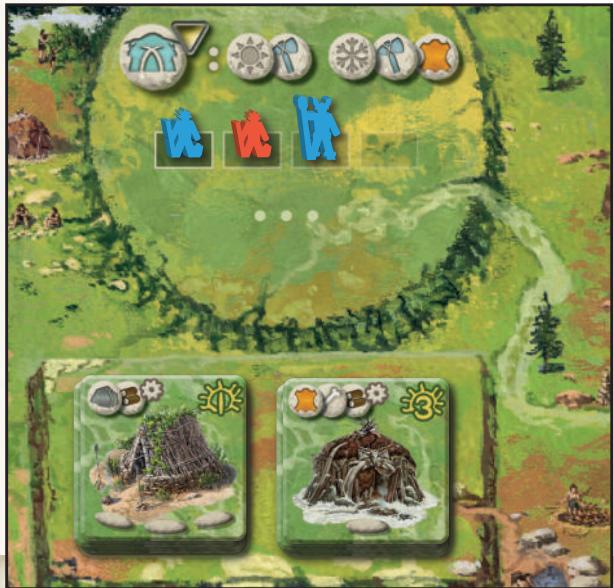
NOTE : En début de partie, vous possédez déjà 2 Habitat provisoires à 0 point pour loger vos premiers membres de clan. Vous pouvez les conserver tels quels ou bien reconstruire par-dessus de nouveaux Habitat. Vous possédez 4 autres emplacements vides.

Pour programmer la construction d'un Habitat, prenez un des membres de votre clan depuis votre plateau individuel et placez-le sur la zone de construction d'Habitat. Cet emplacement n'est pas limité en nombre de membres pouvant s'y placer. Tous les joueurs peuvent y aller et un joueur peut même y aller plusieurs fois. Cependant, on ne peut poser qu'un membre à la fois par tour sans oublier de payer le coût de programmation pour chaque membre envoyé (rappel sur le plateau).



Vous n'êtes pas obligé d'avoir les ressources disponibles immédiatement pour la construction (coût indiqué sur la tuile Habitat à construire). Toutefois, au moment de la phase de résolution des actions, il faudra être en possession desdites ressources (ou ne pas faire l'action). Vous pourrez même choisir le type d'Habitat et mettre la tuile sur votre plateau seulement au moment de réaliser l'action.

Avantage du Chef: paye un Bois  de moins pour les ressources nécessaires à l'Habitat au moment de réaliser l'action (en phase 3).



EXEMPLE : Le joueur bleu souhaite construire deux Habitat cette manche-ci. A son tour, il dépose un Chasseur-Cueilleur et paye 1 . Comme on est en  , il ne paye pas de  . Il prévoit pour celui-ci de lui faire construire un Habitat simple à 3 places pour abriter de futures naissances, il devra prévoir de payer 1  et 1  au moment de la résolution.

A un autre tour, le joueur bleu dépose son Chef, il devrait payer de nouveau 1  . Comme il n'en a plus, il décide de prendre -2 de Disette pour le remplacer. Il prévoit de lui faire construire un Habitat prestigieux, il devra alors payer 1  et 1 Os  au moment de la résolution (le 

B - CRÉER UN OBJET ARTISANAL

(Coût de programmation : 1  en  ou )

Pour programmer un Artisanat, prenez un des membres de votre clan depuis votre plateau individuel et placez-le sur la tuile Artisanat que vous désirez réaliser. Cette tuile doit être libre. **Cette action est limitée, vous ne pouvez créer un objet artisanal qu'une seule fois par manche** (sauf avantage du Chef *). Vous n'êtes pas obligé d'avoir les ressources disponibles immédiatement pour l'objet. Toutefois, au moment de la phase 3 de résolution, il faudra être en possession de celles-ci (ou ne pas la faire). Payez alors 1  (coût de la programmation).



NOTE : Cette action ne consomme pas de  quelle que soit la saison, car elle est réalisée à l'abri dans vos Habitat.

Avantage du Chef: * Si vous avez placé un Chef, vous pouvez exceptionnellement placer un second membre sur une autre tuile Artisanat OU si vous avez déjà placé un Chasseur-Cueilleur, vous pouvez placer votre Chef sur une autre tuile. Ces deux placements doivent se faire en deux programmations distinctes, vous ne pouvez pas poser les deux en une seule fois. Il faut deux tours.

C - SE REPRODUIRE

(Coût de programmation : Aucun)



Le nombre fait la force ! Mais attention, il faudra pouvoir loger et nourrir tout le monde.

Pour programmer une naissance, prenez deux des membres de votre clan depuis votre plateau individuel et placez-les simultanément en bas à gauche de votre plateau individuel sur les emplacements prévus à cet effet. Le nouveau-né viendra au monde lors de la phase 3 de réalisation des actions.

Avantage du Chef: Aucun, il fait des bébés comme tout le monde !



PRINCIPES GÉNÉRAUX DES EXPÉDITIONS

Composition et coûts

Votre clan aura besoin de récolter des ressources (Bois, Pierre, Fourrure, Os) pour fabriquer des  , construire des Habitat, faire de l'Artisanat, peindre la Fresque, payer la Chamane ou élever des  . Il aura également besoin de se nourrir en Viande et Fruit en cueillant ou en chassant du Gros Gibier (Cheval, Renne, Bison ou Mammouth). Pour cela, il devra envoyer, autour de son Village, des membres de son clan sur les tuiles terrain alentours. **Chaque groupe constitue une expédition.**

Il faudra programmer vos expéditions lors de la phase 1 (programmation des actions) et prendre le bénéfice en ressources en phase 3 (réalisation des actions).

Pour créer une expédition, prenez des membres de votre clan depuis vos Habitat avec éventuellement des  (Armes, Couteaux, etc.) pour l'envoyer sur une tuile terrain contenant les ressources ou le meeple Animal convoités.

Une expédition pour une récolte sera limitée à 3 composantes maximum. Un Chasseur-Cueilleur, la Chamane ou un  compte pour 1 composante, un Chef pour 2 composantes (ceci est rappelé sur l'aide de jeu).

Une fois l'expédition constituée et envoyée, il ne sera plus possible de la modifier ou de la renforcer en ajoutant des composantes. Vous devez décider en une seule fois de la composition de votre expédition. De plus, il n'est pas autorisé d'envoyer uniquement des  .

Votre expédition part depuis votre  et se déplace orthogonalement sur les tuiles terrain. Le nombre maximum de tuiles qui sont franchies dépend de votre capacité de «Portée de déplacement» (2 max en début de partie, voir page 14). La tuile d'arrivée doit être libre ou

avoir un  ou un  ou un  de votre clan, pas de présence d'adversaire, ni une autre de vos expéditions. Cependant, vous pouvez traverser des tuiles non libres pour l'atteindre.

Votre expédition vous donnera également une valeur de Maîtrise  . Chaque Chasseur-Cueilleur, Chamane,  de votre expédition donne 1 de  , le Chef donne 2   (Ceci est rappelé sur l'aide de jeu).

En phase 3 de réalisation des actions, au moment de prendre vos ressources, la valeur totale de votre  sera multipliée par les ressources indiquées sur le rond en haut de la tuile terrain. Par exemple, une tuile indiquant 3  avec une expédition ayant 3 de  permettra de récolter 9  (3 x 3).

Toutefois, la capacité de transport détermine le nombre de ressources pouvant être emportées au retour de l'expédition. Elle débute à 2 ressources par membre envoyé en début de partie mais pourra également être améliorée (voir page 15). Dans l'exemple ci-dessus, à 3 membres vous ne pourrez prendre que 6  parmi les 9 récoltés, le reste est perdu.

Une expédition pour une chasse au Gros Gibier n'aura pas de limite à 3 composantes, mais demandera des conditions minimums à respecter (voir page 13).

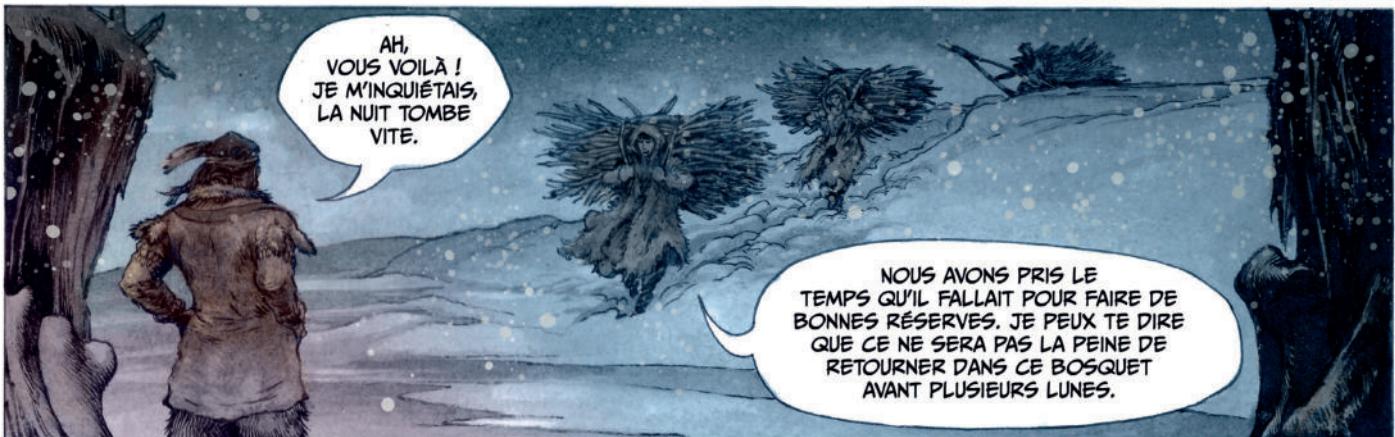
De plus, chaque expédition demandera également de dépenser une  pour l'ensemble du groupe envoyé en saison froide  lors de la programmation. Celle-ci peut être remplacée en prenant -2 de Disette.

Avantage du Chef: donne 2 

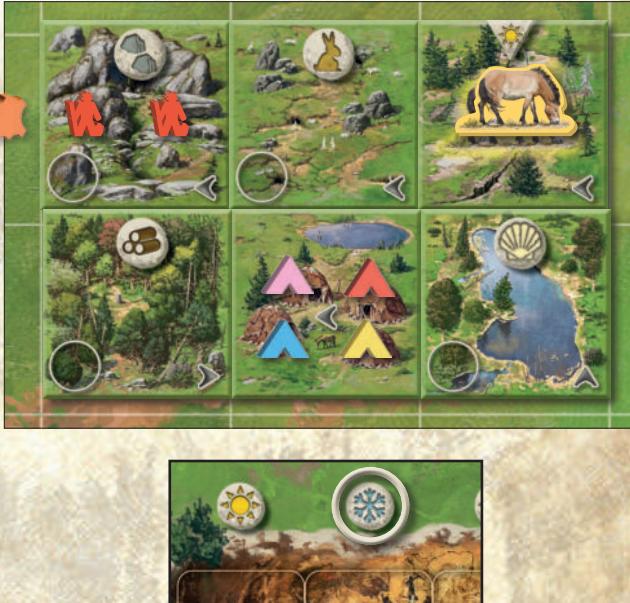


EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE :

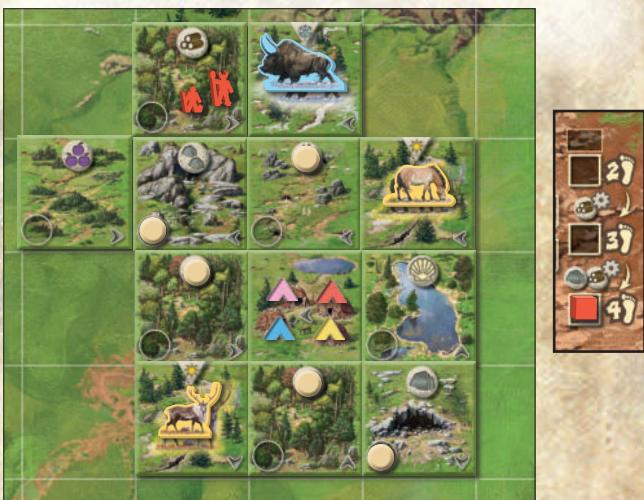
A son tour, Rouge, 1^{er} joueur, envoie une expédition de 3 Chasseur-Cueilleur vers la tuile de ressources  . Rose envoie son Chef chasser le Cheval. Puis Bleu envoie une expédition de 1 Chasseur-Cueilleur et 1 Chamane vers  . Jaune a besoin de Bois aussi, et se contente d'une expédition vers  en envoyant 2 Chasseur-Cueilleur et 1  pour avoir 3  . C'est de nouveau à Rouge mais il programme un Artisanat et ne fait pas d'expédition. Rose envoie alors sa Chamane vers du Petit Gibier. Jaune part alors chercher  et Bleu décide de chasser un Renne avec 4 Chasseur-Cueilleur (pas de limite à 3 composantes pour une chasse au Gros Gibier) .



EXEMPLE 1 : Rouge crée une expédition avec 2 Chasseur-Cueilleur, soit 2 composantes. La  est de 2 (1 pour chaque Chasseur-Cueilleur). On aurait pu ajouter un 3ème Chasseur-Cueilleur ou 1  car il restait une composante disponible pour cette expédition. Il pose alors les 2 Chasseur-Cueilleur sur une tuile libre donnant 2  à 2 tuiles de son Village maximum car c'est sa portée de déplacement actuelle. De plus, la manche en cours est en saison froide, le joueur doit payer 1 . La récolte des ressources se fera en phase 3 de résolution des actions.



EXEMPLE 2 : Rouge crée une expédition avec 1 Chef et 1 Chasseur-Cueilleur, soit 3 composantes (le Chef compte pour 2). La  est de 3 (1 pour le Chasseur-Cueilleur + 2 pour le Chef). Il pose alors les 2 membres sur une tuile libre donnant 1  à 3 tuiles de son  car sa portée de déplacement lui permet d'aller jusque 4 tuiles. Actuellement, c'est saison chaude , le joueur ne paye pas de . La récolte des ressources se fera en phase 3 de résolution des actions.



D - RÉCOLTER DES RESSOURCES

(Coût : Organiser une expédition, voir page 10)

Organisez une expédition vers une tuile indiquant les ressources désirées , , , , ,  ou  en respectant les conditions d'expédition (limite à 3 composantes : membres et  pour tout le groupe en  (ou prendre -2 de Disette).

Les ressources seront générées et récoltées en phase 3 de réalisation des actions. Pour rappel, la récolte générée sera constituée par la ou les ressource(s) indiquée(s) en haut de la tuile de terrain, multipliée(s) par la  totale de l'expédition (voir D phase 3 page 19).



Ci-dessus, l'expédition va générer 3 

$$3 \times 1 = 3$$

Ci-dessus, l'expédition va générer 6 

$$3 \times 2 = 6$$

Ci-dessus, l'expédition va générer 6 

$$2 \times 3 = 6$$

De plus, le nombre de ressources transportables parmi celles générées en phase 3 va dépendre de votre capacité de transport par membre envoyé (voir "Capacité de transport" page 15).

• Particularité du et

 ou  génère chacun 2 ressources :

- un  génère un  (de mer) et un  (coquille).
- un  génère une  et une .

(Ceci est rappelé sur l'aide de jeu)



Ci-dessus, l'expédition va générer 2  et 2 

$$2 \times 2 = 2 \text{ et } 2$$



Ci-dessus, l'expédition va générer 3  et 3 

$$3 \times 3 = 3 \text{ et } 3$$

NOTE : Pour rappel, la Chamane peut participer aux récoltes, y compris le Petit Gibier.

E - CHASSER UN GROS GIBIER

(Coût : Organiser une expédition, voir page 10)



Organisez une expédition vers une tuile où se trouve un Gros Gibier en respectant la portée et les coûts éventuels de membres, de ainsi qu'une en saison froide .

Cette fois, le nombre de composantes de votre expédition n'est pas limité à 3, car vous devez atteindre une Maîtrise précise et envoyer suffisamment de membres de clan pour chasser le meeple Animal. Un tableau sur l'aide de jeu vous donne les conditions nécessaires pour chasser, ainsi que les gains obtenus par la chasse. Il est interdit de chasser si la et le nombre de membres ne sont pas atteints.

TABLEAU DE CHASSE / RESSOURCES MULTIPLES			
Min 2	3	6	8
Min 1	2	3	4
	1	2	4
	2	3	5
	1	1	3

Rappel : Ne chasse pas de Gros Gibier

= + = +

La première ligne indique la totale nécessaire pour combattre le meeple Animal (un Chasseur-Cueilleur ou 1 vaut 1 , le Chef vaut 2). La seconde ligne indique le nombre de membres de clan minimum que vous devez envoyer à votre expédition (exemple : pour un Bison, il faut au moins 3 membres).

Le Chef ne compte que pour un seul membre, même si sa vaut 2. Les autres lignes indiquent les gains de la chasse, une fois le meeple Animal chassé (voir phase 3 de résolution page 18).

EXEMPLE : Rouge veut chasser un Bison à 3 tuiles de son . La tuile n'est pas occupée par un adversaire et le joueur a une portée de déplacement de 4 tuiles, donc le Bison est à sa portée. Le joueur décide alors d'envoyer son Chef (2) et 2 Chasseur-Cueilleur (1 chacun). Comme il faut au moins 3 membres pour le combattre, le quota est correct. Cependant, chasser le Bison nécessite un total de 6 ! Le joueur doit soit ajouter des membres en plus, soit payer des . Il ajoute 2 pour avoir 6 en . De plus, comme cette chasse se passe en , il doit également payer 1 . Durant la phase 3 de résolution, il gagnera 4 , 3 et 2 (soit 9 ressources au total). Toutefois, sa capacité de transport est seulement de 2 par membre, il ne pourra donc prendre que 6 ressources parmi les 9 avec ses 3 membres et en laisser 3 de son choix dans la réserve. A moins que dans la même manche, le joueur ait pensé à augmenter sa capacité de transport avant de résoudre la chasse.



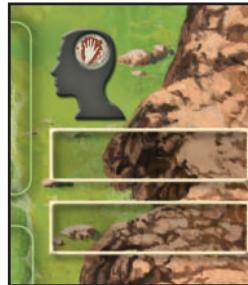
IMPORTANT :

- Si la tuile contient des ressources mais qu'un Gros Gibier est présent dessus, vous devrez d'abord chasser le Gros Gibier avant de pouvoir y faire une récolte lors de la manche suivante.

- La Chamane ne chasse pas de Gros Gibier.

F - PEINDRE LA FRESCUE

(Coût de programmation : 1 en et 1 + 1 en



Peindre la Fresque est une forme d'art qui vous donnera des points de clan. Dans DOGGERLAND, bien que nos ancêtres aient peint toutes sortes de choses, nous nous limiterons aux peintures des meeples Animal chassés par le clan. Pour peindre un animal, il faudra que le meeple de cet animal soit dans votre «mémoire collective». Cela représente un exploit que le ou les chasseurs racontent aux autres membres et que l'on retrace dans la Fresque. Cette «mémoire collective» est représentée par 2 emplacements sur votre plateau individuel. Vous ne pouvez donc peindre que les meeples Animal dont vous vous souvenez encore. Pour programmer une peinture, prenez un des membres de votre clan depuis votre plateau individuel et placez-le sur l'un des emplacements libres d'un animal sur une tuile Fresque de la grotte. Payez ensuite 1 et, si c'est une saison froide, payez 1 en plus.

Cette action est limitée, vous ne pouvez peindre qu'une seule fois par manche (sauf avantage du Chef !)

Il est possible de programmer l'action «Peindre la fresque», même si le meeple Animal choisi n'est pas encore présent dans la «mémoire collective». Il devra y être au moment de réaliser l'action en phase 3 grâce à une chasse au Gros Gibier (voir pages 20 et 23).

Avantage du Chef: * Si vous avez placé un Chef, vous pouvez exceptionnellement placer un second membre sur un autre emplacement de Fresque OU si vous avez déjà placé un Chasseur-Cueilleur, vous pouvez placer votre Chef sur un autre emplacement de Fresque. Ces deux placements doivent se faire en deux programmations distinctes, vous ne pouvez pas poser les deux en une seule fois. Il faut deux tours. En phase 3, chacun (le Chef et le Chasseur-Cueilleur) devra peindre un meeple Animal. Il faudra donc avoir 2 meeples Animal chassés.

EXEMPLE : Rouge a déjà chassé un Bison lors de la manche précédente et le meeple Bison a été placé sur la « mémoire collective » de son plateau individuel. Il décide de programmer une peinture de Fresque et place un Chasseur-Cueilleur sur la représentation d'un Bison de la Fresque (encore libre) et paye 1 . Comme on est en , il ne paye pas de .



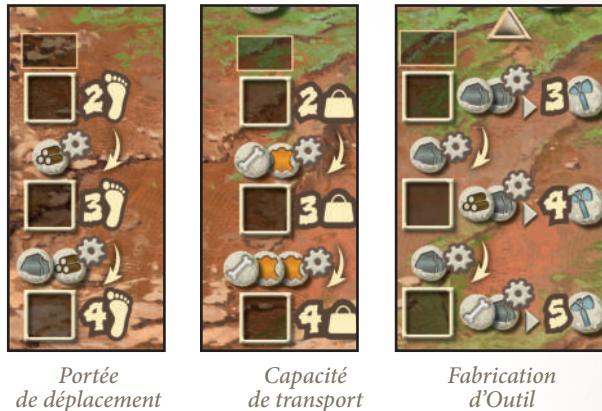
Comme Rouge a décidé de chasser un Renne dans la même manche, le meeple Renne ira rejoindre la « mémoire collective » et il pourra aussi le peindre. À un tour ultérieur, il pose alors son Chef sur une représentation libre de Renne de la Fresque (l'utilisation du Chef est là obligatoire pour peindre 2 fois dans la même manche). Il paye de nouveau 1 .



G - AMÉLIORER SES CAPACITÉS

(Fabrication d'Outil possible)
(Coût de programmation : Aucun)

Chaque clan possède trois axes de capacité indiqués sur son plateau individuel.



Pour améliorer une capacité, vous devez programmer un membre de votre clan sur l'emplacement dédié de votre plateau personnel. Au moment de résoudre l'action, vous devrez payer la ou les ressources nécessaires pour augmenter la capacité au niveau amélioré. Ce coût de résolution est indiqué entre chaque niveau.

IMPORTANT : Au moment de la résolution, il est interdit d'améliorer plus d'une fois la même capacité sur une seule manche. Toutefois, il est autorisé d'en améliorer plusieurs en une manche, si elles sont différentes, en ayant programmé un membre sur chacune.

• PORTÉE DE DÉPLACEMENT



Cette capacité représente la portée maximale que les membres du clan peuvent parcourir en nombre de tuiles depuis le  (orthogonallement) pour partir en expédition. La portée de déplacement est de 2 au départ. Chaque membre du clan peut donc, lors d'une expédition, parcourir 2 tuiles maximum orthogonallement depuis la tuile où se trouve son .

Pour l'améliorer, placez un membre de clan sur la case prévue au-dessus de la capacité.

• CAPACITÉ DE TRANSPORT



Lorsque vous récoltez, chassez pour des ressources ou de la nourriture, chaque membre de votre clan sera limité par la capacité de transport. Cette capacité représente les sacs ou moyens développés par le clan pour transporter des ressources ou de la nourriture. Celle-ci débute par une capacité de 2 ressources transportables par membre de clan en début de partie.

En résolvant une récolte ou une chasse, l'expédition ne pourra récupérer que ce qu'elle est

capable de transporter indépendamment de la quantité récoltée ou chassée. Par exemple, si vous envoyez 2 Chasseur-Cueilleur + 1 sur une tuile qui donne 3 , vous pouvez récolter 9 (3 de x 3). Toutefois, si votre groupe a une capacité de transport de 2, vous ne pourrez prendre que 4 ! (2 par Chasseur-Cueilleur). Les ressources perdues restent dans la réserve générale. Il est donc intéressant d'améliorer cette capacité pour éviter les pertes.

Pour l'améliorer, placez un membre de clan sur la case prévue au-dessus de la capacité.

• FABRICATION D'OUTILS



Cette capacité est particulière. Avec l'affectation d'un membre de clan à cet emplacement, vous pouvez soit améliorer votre capacité, soit fabriquer des , soit faire les deux dans l'ordre de votre choix. Plus vous améliorez la capacité, plus vous pourrez fabriquer des . Ces sont nécessaires pour certaines actions (Construction d'Habitat, Artisanat, Fresque, Maîtrise de récolte ou de chasse, etc.). Veillez bien à en disposer dans votre réserve pour vos phases de programmation. En effet, ils

ne seront produits que durant la phase 3 de résolution des actions et donc disponibles que pour la manche suivante lors de la phase 1 de programmation d'actions. Cependant, rappelez-vous qu'un peut être remplacé par -2 de Disette.

Pour améliorer cette capacité et/ou fabriquer des , placez un membre de clan sur la case prévue au-dessus de la capacité.

Avantage du Chef: Le Chef n'apporte aucun avantage dans les actions d'amélioration de capacité.



H - UTILISER LA CHAMANE

(Coût de programmation : aucun)



Votre Chamane est un personnage très important. Elle est capable de vous donner des actions exceptionnelles grâce à sa magie. C'est également elle qui dirige l'élévation de Mégalithe

(Lieux de culte : menhir, alignement, dolmen).

Toutefois, sa magie est limitée et toutes ses actions sont uniques. Utilisez ses pouvoirs à bon escient !

Les actions de la Chamane ne sont possibles qu'en utilisant le meeple Chamane ! Ainsi, elle ne peut réaliser qu'une seule action par manche. Mais elle peut aussi faire les actions citées précédemment comme tout autre membre, sauf la chasse au Gros Gibier.



Pour programmer une action de la Chamane, placez-la sur l'un des 8 emplacements autour de la hutte de la Chamane sur le plateau principal. Attention, chaque emplacement est unique. Il ne peut pas y avoir 2 Chamane sur le même emplacement.

De plus, si vous avez déjà réalisé une des actions de la Chamane lors d'une manche précédente, celle-ci ne peut plus être réalisée une seconde fois dans la partie (Un cube à votre couleur à côté de l'emplacement vous le rappellera, ce cube sera posé au moment de la résolution de l'action en phase 3).

Vous ne payez aucun coût lors de la programmation (pas de ni de en). La dépense se fera lors de la phase 3 de résolution pour remercier la Chamane en échange de ses services.

LES ACTIONS DE LA CHAMANE

Chaque action prendra effet lors de la phase 3 de résolution des actions (voir pages 24 à 27)

- 1** Peindre à la perfection sur la Fresque. Cette action permettra de peindre jusqu'à 2 fois le même animal sur un emplacement de Fresque en phase 3. Lors de cette programmation, le joueur prend un de ses jetons Chamane et le place sur un emplacement libre de la Fresque. Il ne paye pas de coût lors de cette pose de jeton.



EXEMPLE : Bleu a déjà un meeple Cheval dans sa « mémoire collective », et a prévu d'en chasser un second. Il aura donc 2 meeples Cheval dans sa « mémoire collective » à la phase 3. Bleu place alors sa Chamane pour « peindre à la perfection » et pose aussitôt un jeton Chamane sur un Cheval de la Fresque. Il ne paye pas de coût et, en plus, il pourra, en phase 3, poser 2 cubes à cet endroit de la Fresque et avoir 2 fois les points (2x1) ! Bien entendu, il faudra 2 meeples Cheval en « mémoire collective », s'il n'en avait qu'un, il posera un seul cube à la résolution (voir détail phase 3, page 26).

- 4** Être le prochain 1^{er} joueur et déplacer son Village avant les autres.



- 3** Faire construire un Mégalithe.

- A** Menhir
- B** Alignement
- C** Dolmen

- 6** Invoquer une naissance de jumeaux. Pour cette action Chamane, le joueur doit poser un autre membre de clan avec la Chamane (Chasseur-Cueilleur ou Chef).



EXEMPLE : Le joueur jaune veut avoir deux jumeaux, il pose sa Chamane sur l'emplacement « Invoquer une naissance de jumeaux » et pose un autre membre en même temps. Au moment de résoudre l'action, ce couple donnera deux nouveau-nés.

Durant la phase 1, chaque joueur programme ainsi une action à chaque tour ou passe. Quand un joueur a passé, il ne peut plus programmer d'action. Lorsque tous les joueurs ont passé, les joueurs débutent la phase suivante (pensez à déplacer le pion 1er joueur sur la phase suivante).

PHASE 2

RÉVÉLATION DES TUILES TERRAIN

Les expéditions extérieures ont permis la découverte de nouveaux territoires qui seront à explorer lors d'une autre manche.

Le 1^{er} joueur pioche de nouvelles tuiles terrain, une à une et les place orthogonalement à chaque endroit libre (sans tuile) adjacent à toutes tuiles où se trouvent au moins un membre de clan, un  ou un  (pas un jeton Chamane).

L'ordre de pose est libre, toutefois nous vous conseillons de réaliser cette phase en partant d'un point de la carte et en procédant dans le sens horaire autour des tuiles déjà posées. Si la tuile indique un animal, ne posez pas le meeple Animal maintenant !



EXEMPLE : Les clans sont partis explorer et la phase 1 est terminée. Prenez alors dans la réserve de nouvelles tuiles terrain, une à une au hasard. Notez qu'un Mégalithe est présent en bas à droite. Considérez alors les alentours comme découverts !



Ajoutez alors chaque nouvelle tuile terrain orthogonalement à celles qui sont occupées par des membres de clan, un  (pas le cas ici) ou un .



PHASE 3



RÉSOLUTION DES ACTIONS

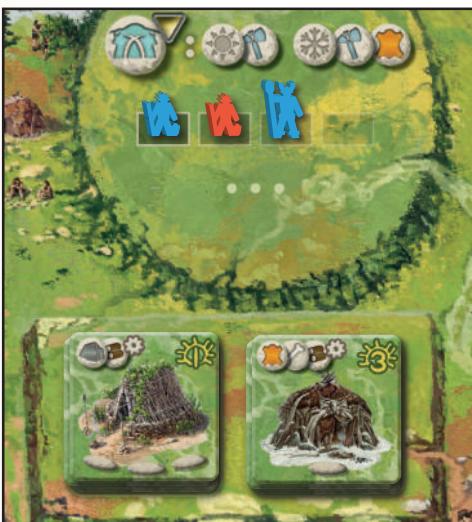
Maintenant que la programmation des actions a été réalisée en phase 1 et les nouvelles tuiles terrain posées en phase 2, vous pouvez résoudre les actions que vous avez programmées. Chaque joueur réalise toutes ses actions les unes après les autres. L'ordre de résolution de vos actions est libre, toutefois attention à leur bon enchaînement car certaines peuvent avoir une incidence sur la résolution d'une autre. Chaque action doit être résolue totalement avant de passer à une autre.

Cette phase peut se jouer simultanément par tous les joueurs. Mais vous pouvez aussi la faire dans l'ordre, chaque joueur réalisant toutes ses actions avant de passer au suivant. L'action de construire un Mégalithe peut avoir une importance selon l'ordre du tour (voir page 26).

Certaines actions (Construction d'Habitat, Artisanat, amélioration de capacité, actions de la Chamane) ont un coût de résolution indiqué par ce symbole .

Après chaque action réalisée, remettez le ou les membres de clan envoyé(s) sur l'action dans vos Habitat (1 par Habitat prestigieux, 3 par Habitat simple). Si des  sont utilisés ou des ressources sont payées, ils sont défaussés vers la réserve générale.

A - CONSTRUCTION D'UN HABITAT



Pour chaque membre placé à cette action, payez les ressources nécessaires pour une tuile Habitat.

1  + 1  pour un Habitat à 3 places

OU

1  + 1  + 1  pour un Habitat prestigieux.



Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer les ressources, l'action est perdue.

Placez la tuile sur votre plateau individuel sur l'un des 6 emplacements prévus. Ces Habitat, en plus d'apporter des points en fin de partie, serviront à loger de nouveaux membres issus des naissances. Veillez bien à en construire le nombre nécessaire ! Lorsqu'une tuile Habitat est construite, elle ne peut plus être enlevée ou remplacée.



Pour rappel : Votre plateau comporte déjà deux Habitat de fortune qui peuvent être recouverts par une tuile Habitat.

Pour rappel : Le Chef paye 1  de moins pour la tuile Habitat qu'il construit.

B - CRÉER UN OBJET D'ARTISANAT

Pour chaque membre de clan placé sur une tuile Artisanat, payez les ressources nécessaires indiquées sur la tuile. Placez-la ensuite sous votre plateau individuel. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer les ressources, l'action est perdue.



C - SE REPRODUIRE

Prenez un nouveau Chasseur-Cueilleur depuis votre réserve pour l'ajouter sur la case de nouveau-né. Les deux membres qui ont donné naissance retournent dans un Habitat.



IMPORTANT ! Vous ne devez pas nourrir ce nouveau-né à cette manche. Il se déplacera dans un Habitat en fin de manche, s'il a une place pour l'accueillir, sinon il meurt aussitôt et est immédiatement défaussé.

NOTE : Plus vous aurez de membres de clan, plus vous ferez d'actions, mais il faudra les nourrir.

D - RÉCOLTER DES RESSOURCES

(Bois, Pierre, Fruit, Coquillage, Petit Gibier)

Si vous avez envoyé une expédition sur une tuile terrain indiquant , ou et ne contenant pas de meeple Animal, vous allez générer des ressources puis en transporter le plus possible.

Calculez avant tout la totale de votre expédition. Chaque Chasseur-Cueilleur, Chamane ou apporte 1 , le Chef apporte 2 .

Multipliez ensuite cette totale par les ressources indiquées en haut de la tuile terrain.

Pour rappel 1 vaut 1 et 1
Un vaut 1 et 1

EXEMPLES :

3 sur une tuile génère 6 ressources

2 sur une tuile génère 2 et 2

Vous ne prenez alors, parmi les ressources générées, que la quantité transportable par votre expédition. Cette quantité dépend de votre capacité de transport (Voir pages 15 et 24). Chaque membre de l'expédition ne peut alors emporter chacun qu'une quantité maximum de ressources (de 2 à 4 selon le niveau de la capacité). S'il reste des ressources, celles-ci sont laissées dans leur réserve respective.

NOTE : le Chef ne transporte pas plus que les autres membres

EXEMPLE 1 :

Une expédition composée de 1 Chef, 1 Chasseur-Cueilleur sur une tuile avec une capacité de transport de 2. Cela donne 3 (Chef 2 + Chasseur-Cueilleur 1), soit $3 \times 2 = 6$. Mais vous n'en prendrez que 4 (capacité de transport par membre de clan de 2 seulement). Les 2 non transportées restent dans la réserve.



EXEMPLE 2 :

Une expédition est composée de 2 Chasseur-Cueilleur et 1 sur une tuile . La totale est de 3 (2 Chasseur-Cueilleur = 2 et 1 = 1). Cela génère 6 . La capacité de transport est de 3. Toutes les ressources seront donc transportées (3 par Chasseur-Cueilleur).



EXEMPLE 3 :

Une expédition est composée d'un Chasseur-Cueilleur, une Chamane et 1 sur une tuile . La totale est de 3 (Chasseur-Cueilleur, Chamane et 1 = 1 chacun). Cela génère 3 et 3 . La capacité de transport est de 2. L'expédition ne peut transporter que 4 ressources parmi les 6 ressources générées. Ici le n'était pas nécessaire.



Les ressources transportées  sont placées au-dessus de votre plateau individuel et seront disponibles immédiatement pour d'autres programmations ou actions.



La nourriture ( et ) est déposée dans les bols illustrés en bas de votre plateau individuel. Les  sont placées dans le 2nd bol du plateau individuel. Elle est également immédiatement disponible, notamment pour nourrir votre clan.



NOTE : en fin de manche, la nourriture non consommée va déperir et se déplacera de bol en bol (voir page 28).

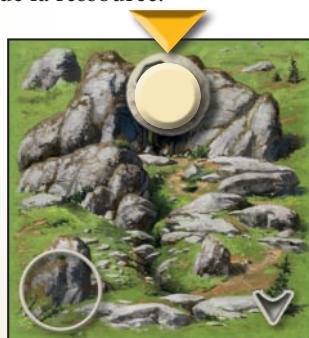
Les membres de l'expédition retournent dans les Habitat de votre plateau individuel (1 max par Habitat prestigieux, 3 max par Habitat simple). Enfin, les  ayant servi pour l'expédition sont défaussés dans la réserve générale.

TRES IMPORTANT : Epuisez ensuite la tuile !

Après une récolte, les ressources sépuisent et seront de moins en moins disponibles.

Dans une partie à 2 joueurs, la tuile est complètement épuisée et il ne sera plus possible d'y faire une récolte.

Placez alors un jeton d'Épuisement directement sur l'illustration de la ressource.



Désormais, il ne sera plus possible d'effectuer une nouvelle récolte sur cette tuile (même si des ressources ont été laissées en réserve).

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, la tuile va s'épuiser en 2 fois. Après une première récolte, placez un jeton d'Épuisement dans l'emplacement en bas à gauche de la tuile terrain.



Dans une manche ultérieure, une autre expédition pourra être envoyée de nouveau sur cette tuile. Après cette seconde récolte, on déplace alors le jeton d'Épuisement directement sur l'illustration de la ressource.



Désormais, il ne sera plus possible d'effectuer une nouvelle récolte sur cette tuile (même si des ressources ont été laissées en réserve).

E - CHASSER UN GROS GIBIER

Si vous avez envoyé des expéditions vers une tuile terrain contenant un Gros Gibier (meeple Animal), il est temps de le chasser et revenir avec  ! Mais, serez-vous assez nombreux pour tout porter ? Cette action se fait presque de la même manière que la récolte. Avant tout, calculez la  de votre expédition comme pour la récolte. Attention ! Le meeple Animal chassé exige une minimale mais aussi un nombre minimum de membres de clan.

NOTE : Si l'un ou l'autre n'est pas atteint suite à une erreur de programmation, la chasse est un échec et vous rentrez bredouille dans vos Habitat, les  sont perdus.

Pour rappel, chaque Chasseur-Cueilleur donne 1 de  , chaque  = 1  , le Chef = 2 

Pour chaque espèce chassée, un tableau sur l'aide de jeu vous indique la  minimale nécessaire et le nombre de membres minimum nécessaire.

EXEMPLE : En phase 1, Jaune a envoyé une expédition de chasse pour tuer un Bison. Comme indiqué sur l'aide de jeu, il faut 6 de pour cette espèce. Les 2 Chasseur-Cueilleur donnent 2 , le Chef ajoute 2 et les 2 donnent 2 , ce qui fait un total de 6. Le quota est atteint. De plus, Jaune a envoyé 3 membres de clan, le quota est également atteint. Le meeple Animal peut être chassé avec succès.

Notez que le Bison est sur une tuile ressource car il s'est déplacé lors d'une migration (voir page 27). Dans ce cas, Jaune n'a pas le droit de récolter de la .

• TABLEAU DE CHASSE / RESSOURCES MULTIPLES

Min 2	3	6	8
Min 1	2	3	4
1	2	4	6
2	3	3	5
1	1	2	3

Le meeple Animal chassé est placé sur l'un des deux emplacements de votre « mémoire collective » sur votre plateau individuel (voir exemple ci-dessous). Si les deux emplacements sont occupés par un meeple Animal, vous devez en remplacer un ou défausser celui qui a été chassé.

Récupérez alors les ressources indiquées sur l'aide de jeu et placez-les sur votre plateau individuel dans leur emplacement respectif. Les membres de clan retournent dans leur Habitat et les de l'expédition sont défaussés.



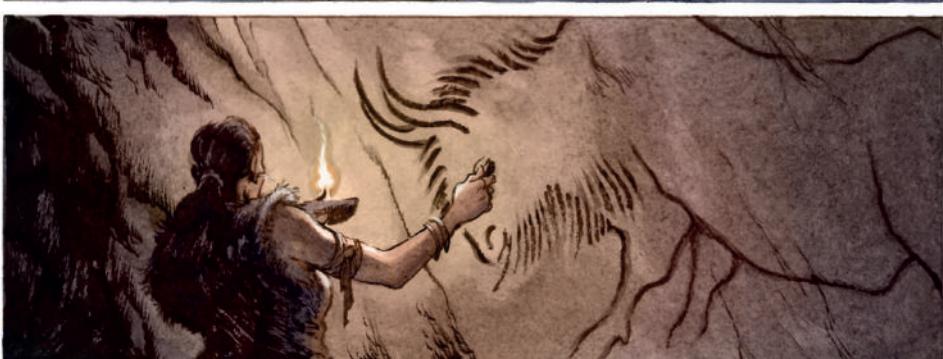
La et les 2 sont placés au-dessus du plateau, les 3 sont mises dans le second bol (Viande fraîche). Les membres retournent dans les Habitat et le Bison est placé dans la mémoire collective. Jaune a terminé de résoudre cette chasse.



IMPORTANT : Une chasse de Gros Gibier n'épuise pas la tuile où il se trouve car on ne peut pas récolter les ressources tant que le meeple Animal n'est pas chassé.

Le Bison donne 4 , 3 et 2 , mais Jaune n'a que 2 en capacité de transport. Avec 3 membres de clan, il ne peut donc transporter que 6 ressources parmi les 9. Comme il a déjà de la viande en stock, il laisse une et comme la prochaine saison sera chaude, il abandonne aussi 2 .





F - PEINDRE LA FRESQUE

(Coût : retirer le meeple Animal de la «mémoire collective»)

Lors de la programmation des actions, si vous avez posé un membre de votre clan sur un emplacement de Fresque (voire un second avec le Chef), vous pouvez peindre l'animal à condition que le meeple Animal de l'espèce correspondante soit présent en «mémoire collective».

Si c'est le cas, remplacez votre membre de clan par un cube à votre couleur sur la Fresque et récupérez le membre de clan dans vos Habitat disponibles. Défassez aussitôt le meeple Animal peint de votre « mémoire collective » vers la réserve (coin du plateau central).

Si le meeple Animal n'est pas présent dans votre «mémoire collective », l'action est perdue et vous devez récupérer votre membre de clan sans poser de cube. Chaque cube posé apportera en fin de partie les points de clan indiqués sur son emplacement.



EXEMPLE : Lors de la phase 1, Rouge avait prévu de peindre un Bison, il avait posé son chasseur sur l'emplacement « Bison » de la Fresque. Il en a chassé un (à cette manche ou une précédente), il est donc en « mémoire collective ».

Rouge remplace alors son membre de clan par un cube. Le membre retourne dans un Habitat de son plateau individuel et il défasse le Bison de sa « mémoire collective » et le replace dans la réserve de meeples Bison sur le plateau principal. Il gagnera 3 points de clan en fin de partie pour cette peinture.

NOTE : Les cubes posés sur une même ligne horizontale de Fresque peuvent vous donner des points supplémentaires (voir Décompte final page 30).

G - AMÉLIORER SES CAPACITÉS

(Et fabrication d'Outil)

• PORTÉE DE DÉPLACEMENT

(Coût vers le niveau amélioré)

Si vous avez posé un membre de votre clan sur l'emplacement "Portée de déplacement" en phase 1, payez la ou les ressources nécessaires pour augmenter votre portée orthogonale à 3 ou 4 tuiles terrain selon le niveau (le coût est indiqué entre les cases). Déplacez votre cube d'un niveau amélioré. **Vous ne pouvez pas augmenter cette capacité plus d'une fois par manche.**

EXEMPLE : Jaune avait programmé l'amélioration de cette capacité. Il passe au niveau 2 (portée 3 tuiles) en payant un et remet son Chasseur-Cueilleur dans un Habitat. Désormais, il pourra faire des expéditions jusqu'à 3 tuiles de son .

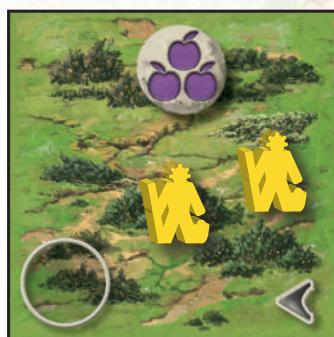


• CAPACITÉ DE TRANSPORT

(Coût vers le niveau amélioré)

Si vous avez posé un membre de votre clan sur l'emplacement « Capacité de transport » en phase 1, payez les ressources nécessaires pour augmenter votre capacité de transport (3 ou 4 ressources transportables par membre). Le coût est indiqué entre les cases. Déplacez votre cube d'un niveau amélioré. **Vous ne pouvez pas augmenter cette capacité plus d'une fois par manche.**

Cette capacité est à effet immédiat. C'est-à-dire que les membres de votre clan encore sur le terrain peuvent transporter plus de choses si leur récolte de ressources ou une chasse n'ont pas encore été résolues.



EXEMPLE : En phase 1, Jaune a une capacité de transport de 2, et a envoyé 2 Chasseur-Cueilleur sur une tuile donnant . Jaune a aussi prévu d'augmenter sa capacité de transport en posant un membre de clan à l'endroit prévu. En phase 3, Jaune paye 1 et 1 pour augmenter sa capacité de transport à 3 par membre. Jaune pourra emporter les 6 lors de sa récolte. Il peut tout prendre grâce à cette amélioration qui prend effet aussitôt.

• FABRICATION D'OUTILS

(Coût vers le niveau amélioré et/ou coût de fabrication)

Si vous avez posé un membre de votre clan sur l'emplacement « Fabrication d'Outils », vous avez 3 possibilités :

- 1 Payez la nécessaire pour augmenter votre niveau (le coût est indiqué entre les cases). Déplacez alors votre cube d'un niveau amélioré. **Vous ne pouvez pas augmenter cette capacité plus d'une fois par manche.**

- 2 Payez les ressources nécessaires pour fabriquer le nombre de indiqué à droite de la case où se trouve votre cube (ou d'un niveau inférieur). Placez les au-dessus de votre plateau individuel. **Vous ne pouvez pas fabriquer plus d'une fois par manche.**

- 3 Combiner les 2 possibilités dans l'ordre de votre choix (améliorer et fabriquer OU fabriquer et améliorer) en payant les coûts pour chaque.



EXEMPLE : Jaune améliore sa capacité en payant 1 puis peut fabriquer 4 en payant 1 et 1 ou 3 en payant 2 (niveau inférieur). Il aurait pu améliorer sans fabriquer de ou fabriquer des sans améliorer.

Après avoir amélioré une capacité, replacez ensuite le membre de clan dans vos Habitat. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer les ressources, l'action est perdue.

H - UTILISER LA CHAMANE DU VILLAGE

(Coût selon l'action Chamane)

Lors de la programmation d'actions, si vous avez choisi cette option, votre Chamane doit se trouver sur l'une des 8 actions autour de la hutte de la Chamane (voir page 16). Payez alors le coût de l'action indiquée et réalisez celle-ci, posez ensuite un cube de votre couleur sur l'une des 4 cases liées à l'action pour indiquer que vous l'avez utilisée lors de la partie.

- ÊTRE LE PROCHAIN 1^{ER} JOUEUR
(Coût : 1 ou 1 ou 1)

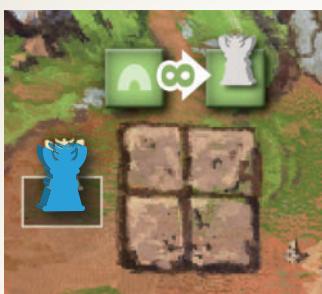


Prenez IMMÉDIATEMENT le pion 1er joueur et placez-le sur la phase 3 de VOTRE plateau individuel. Désormais c'est vous le 1er joueur pour terminer cette manche et pour la manche suivante !



• FAIRE UN LONG VOYAGE

(Coût : 1 ou 1 ou 1



La légende raconte que la Chamane aurait des pouvoirs pour connaître de lontains endroits, elle utiliserait la vision d'un aigle ; mythe ou réalité ? Choisissez une tuile sans adverse, ni adverse. Placez un de vos jetons Chamane sur cette tuile, **quelle que soit la portée depuis votre village**. Durant la manche suivante, vous pourrez envoyer une expédition sur cette tuile pour récolter ou chasser ! De plus, un autre clan ne peut pas venir sur cette tuile si votre jeton Chamane s'y trouve. A la fin de la manche suivante, le jeton Chamane est retiré, même si vous n'y avez pas envoyé d'expédition.

NOTE : Vous pouvez placer ce jeton sur une tuile qui contient des membres adverses. Mais si vous envisagez d'y prendre des ressources, veillez cependant à ce qu'elle ne soit pas épuisée cette manche-ci.

• INVOQUER UNE NAISSANCE DE JUMEAUX

(Coût : 1 ou 1 ou 1



Placez 2 nouveaux Chasseur-Cueilleur de votre réserve sur les cases prévues de votre plateau individuel. Comme pour la naissance, chacun devra avoir un emplacement dans un Habitat en fin de manche (ou mourra) et ils ne doivent pas être nourris à cette manche.

NOTE : il est toujours possible de faire l'action «Se reproduire» au cours de la même manche et avoir 3 naissances en tout !

• COMMERCER AVEC UN CLAN LOINTAIN

(Coût : 1 ou 1 ou 1

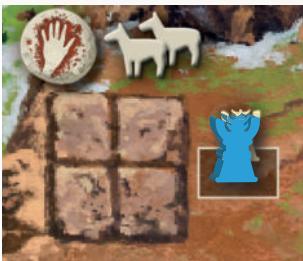


Vous pouvez échanger avec la réserve générale uniquement 2 ressources de votre choix (identiques ou différentes entre elles) contre 1 autre, ceci autant de fois que vous le désirez (, , , , ,).

Seuls les ne sont pas inclus dans les échanges. Dans le cas de ou , ces denrées sont placées comme si elles venaient d'être chassées (1^{er} bol pour les , 2^{ème} bol pour les

• PEINDRE À LA PERFECTION SUR LA FRESCUE

(Coût : 1 ou 1 ou 1



Vous pouvez peindre l'emplacement de la Fresque où vous avez placé votre jeton Chamane durant la phase 1 de programmation (voir page 16). Vous récupérez le jeton Chamane et vous posez un ou deux cubes empilés l'un sur l'autre. Vous pouvez en poser un pour chaque meeple Animal de votre «mémoire collective» qui correspond à l'espèce de l'emplacement de la Fresque. Retirez ensuite le ou les meeple Animal de votre «mémoire collective» pour les replacer sur le plateau central.

NOTE : Ceci veut dire que vous devez avoir 2 meeples Animal de la même espèce dans la « mémoire collective » pour rentabiliser cette action au maximum.

• FAIRE CONSTRUIRE UN MÉGALITHE

(Coût : 2/3/4 , 2/3/4 et 2/3/4



Payez le coût de construction en + + selon l'emplacement choisi par votre Chamane. Placez un meeple sur une tuile terrain à portée de votre (selon votre capacité «Portée de déplacement»). Cette tuile ne doit pas avoir de ou adverse. Votre peut se poser là où se trouve votre Village.

Désormais, les clans adverses ne pourront plus venir sur cette tuile. Elle vous appartient. Il est toujours possible de la traverser.

Sur le plateau central, les différents types de Mégalithe sont représentés par le même . Seul le cube posé sur l'action Chamane concernée fera la différence au moment du décompte en fin de partie.

NOTE : Les mégalithes peuvent être construits dans l'ordre de votre choix.



Après avoir effectué une action de la Chamane, replacez-la sur un Habitat (ainsi que le membre de clan pour l'action des jumeaux).

Posez alors un cube à votre couleur sur l'une des 4 cases

de l'action. Il rappelle désormais que vous ne pourrez plus refaire celle-ci au cours de cette partie.

IMPORTANT :

- Si vous ne pouvez pas payer une action de la Chamane, vous la récupérez sans bénéfice et vous ne posez pas votre cube. De plus, vous prenez une pénalité de -2 de Disette  , car elle a perdu son temps pour rien !
- Si un même lieu est convoité par plusieurs joueurs (pose de Mégalithe ou jeton Chamane), c'est l'ordre du tour qui départage.

PHASE 4

MIGRATION DES ANIMAUX

S'il reste des meeples Animal sur DOGGERLAND, ceux-ci vont migrer. C'est le 1er joueur seul qui se charge de réaliser cette phase pour éviter les erreurs.

Plus véloces, les meeples Renne et Cheval se déplacent de 2 tuiles terrain. Plus massifs, les meeples Bison et Mammouth se déplacent que d'une seule tuile terrain.

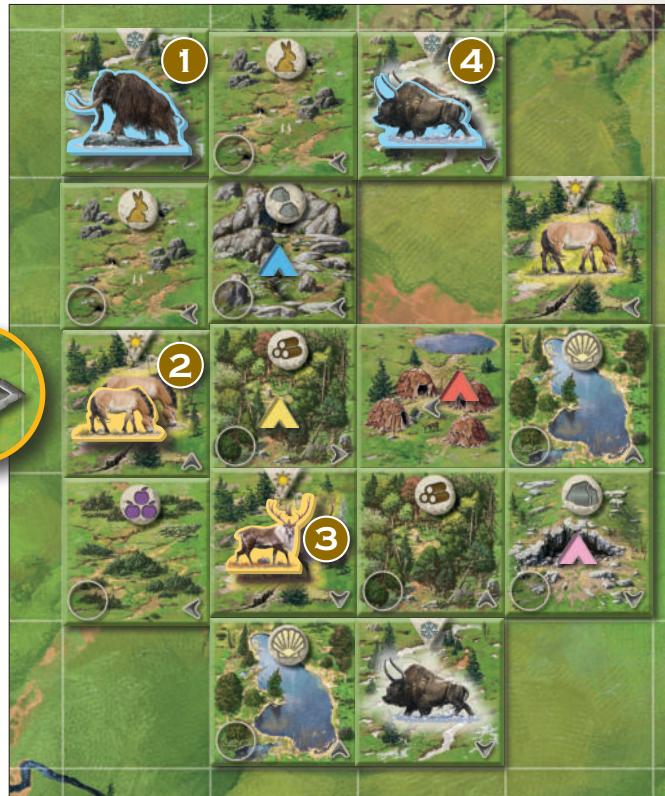


La direction que chaque meeple Animal va prendre pour son déplacement complet est donnée par la flèche qui se trouve en bas à droite de la tuile où se trouve le meeple Animal. Vous allez alors déplacer chaque meeple dans la direction indiquée de 1 ou 2 tuiles selon l'espèce (sans changer de direction même si le meeple Animal traverse d'autres tuiles). Une fois déplacé, couchez le meeple pour montrer qu'il a voyagé à cette manche.

AUTRES RÈGLES DE MIGRATION :

- L'ordre de priorité des meeples Animal est défini par la flèche de priorité de migration au bord du plateau. Celle-ci indique depuis quel bord du plateau il faut résoudre et vers quel bord on le fait. Si plusieurs meeples Animal occupent la même rangée ou colonne, on les résout toujours dans le sens de la petite flèche (Voir exemple ci-dessous).

EXEMPLE : La grande pointe de la flèche indique qu'il faut commencer de gauche à droite. Comme on a 2 meeples Animal sur la même colonne (la plus à gauche), on lit alors dans l'ordre de la petite flèche et on commence par le Mammouth [1], puis le Cheval [2], le Renne sur la 2^{ème} colonne [3] et enfin le Bison dans la 3^{ème} colonne [4].



- Si le meeple Animal, qui se déplace, en croise un autre, il l'ignore. Mais s'il arrive sur une tuile occupée par un autre meeple Animal, il fait un déplacement de plus toujours dans la même direction (même si le meeple Animal présent à l'arrivée n'a pas encore bougé et devra le faire ensuite).

- Si un meeple Animal dépasse la dernière tuile terrain et doit continuer, il repart de l'autre côté de la rangée ou de la colonne de tuiles correspondantes.

- Si un meeple Animal traverse un creux sans tuile terrain, il l'ignore et ne le compte pas dans son déplacement. Il continue plus loin jusqu'à croiser une autre tuile.

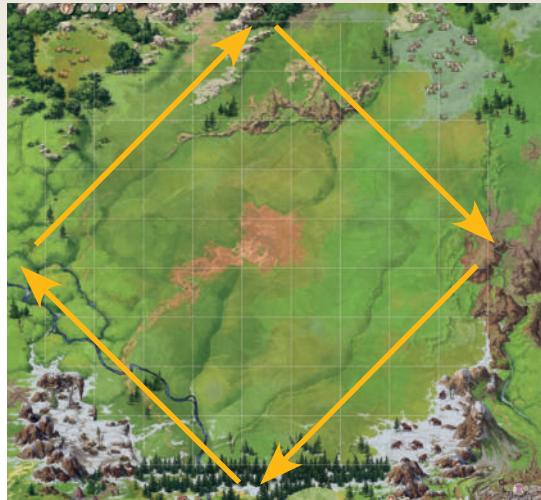
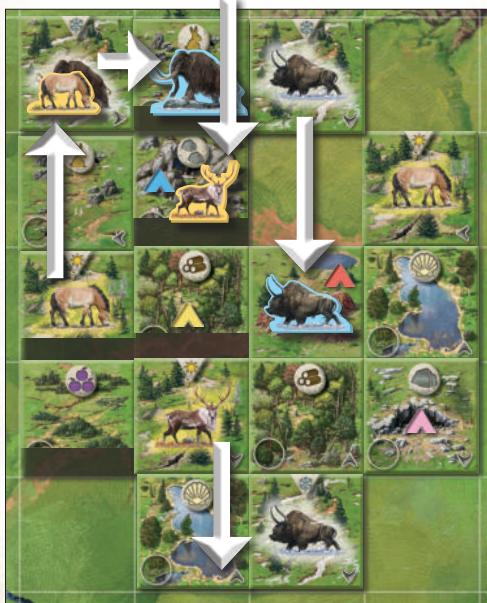
EXEMPLE SUITE : Si on reprend la situation décrite dans l'exemple précédent.

Le Mammouth se déplace de 1 tuile à droite.

Le Cheval se déplace de 2 tuiles vers le haut.

Le Renne se déplace de 2 tuiles vers le bas, comme il sort du bord, il réapparaît en haut de la colonne. Mais il arrive sur le Mammouth, il fait donc une tuile de plus et arrive sur le Village bleu.

Le Bison se déplace d'une tuile vers le bas. Mais il tombe sur un creux qu'il ignore et continue sur la tuile suivante.



Une fois tous les meeples Animal déplacés, redressez ceux-ci. Déplacez ensuite la flèche de priorité de migration d'un quart sur le plateau en sens horaire. Ce sera la nouvelle priorité pour la prochaine migration (vous avez un emplacement à chaque bord du plateau).

NOTES :

- La plupart du temps, les déplacements seront évidents car il reste peu de meeples Animal après une manche suite aux différentes chasses.
- Il se peut qu'un meeple Animal revienne sur sa propre position de départ.
- Une tuile terrain ne contient jamais 2 meeples Animal.

PHASE 5



FIN DE MANCHE.

Effectuez ces étapes dans l'ordre :

1. NOURRISSEZ VOTRE CLAN :

Vous devez nourrir votre clan. Les nouveau-nés de cette manche ne doivent pas être nourris. Payez une nourriture par membre. La 🍎 vaut 2 nourritures (donc nourrit 2

membres), un 🍎 vaut 1 nourriture. Pour chaque membre non nourri, prenez -2 de Disette 🍎. Lorsque tout votre clan a été nourri, la nourriture dépérira. Transvasez alors les 🍎 et les 🍎 d'un bol vers la droite. La nourriture qui se trouvait dans le 3ème bol est avariée et donc défaussée ! Ajoutez ensuite à votre clan le ou les nouveau-nés sur un Habitat. Si vous n'avez pas la place, vous devez les défausser ! (Pour rappel, 3 membres par Habitat simple, 1 par Habitat prestigieux).



2. VÉRIFIEZ LES OBJECTIFS COMMUNS

A chaque fin de manche, les joueurs contrôlent s'ils ont réussi à accomplir un ou plusieurs des 4 Objectif Commun mis en place en début de partie.

Si vous êtes le premier sur un objectif, placez un de vos cubes sur l'emplacement à 5 points. (Si plusieurs joueurs sont premiers dans la même manche, empilez les cubes sur le même emplacement).



Si vous accomplissez l'objectif en second sur cette manche (d'autres joueurs l'ont déjà validé en 1er à une manche précédente), placez alors un cube sur l'emplacement à 3 points (Si plusieurs joueurs sont seconds dans la même manche, empilez les cubes sur le même emplacement).

IMPORTANT : Un même joueur ne peut pas être 1^{er} et 2nd sur le même objectif.

Si vous êtes 3^e ou plus sur un objectif, ne placez rien.
Voir le détail des tuiles Objectif Commun page 31.

3. AVANCEZ LE COMPTEUR DE MANCHE

Avancez l'anneau compteur de manche . Si celui-ci était déjà à la dernière manche, sautez cette étape et passez directement au décompte final page 30.



4. AJOUTEZ DES ANIMAUX

Si la nouvelle manche indique une saison ,

ajoutez et sur les tuiles terrain d'apparition d'animaux correspondantes (Si la tuile contient déjà un meeple Animal, ne le faites pas).



Si la nouvelle manche indique une saison ,

ajoutez et sur les tuiles terrain d'apparition d'animaux correspondantes (Si la tuile contient déjà un meeple Animal, ne le faites pas).



NOTE : Si vous manquez de meeples Animal pour une espèce, placez les nouveaux en suivant la flèche de priorité de migration.

5. RETOURNEZ UNE NOUVELLE FRESQUE

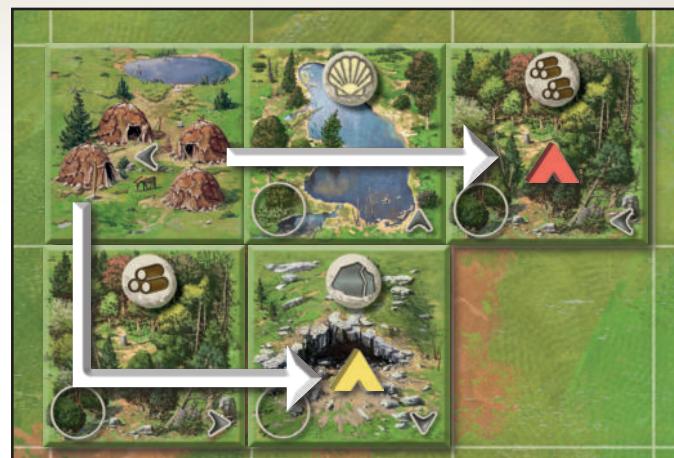
S'il reste encore des tuiles Fresque face cachée, retournez la suivante, face visible.

NOTE : Les tuiles coïncident avec le compteur de manche pour vous en rappeler.



6. COMPLÉTEZ LA ZONE ARTISANAT

Si des tuiles Artisanat ont été réalisées, complétez les emplacements vides du plateau principal en révélant de nouvelles tuiles face visible (tout en respectant le maximum de $X+1$ tuiles (X = Nbre de joueurs)).



NOTE : Si un joueur a fait l'action Chamane « devenir 1^{er} joueur », c'est donc lui qui commence à déplacer son pion 1^{er} joueur.



7. DÉPLACEZ VOTRE VILLAGE

Dans l'ordre horaire en partant de celui qui possède le pion 1^{er} joueur (▲), chacun peut déplacer son ▲ de 2 tuiles maximum orthogonalement (quelle que soit sa capacité de déplacement). La tuile d'arrivée ne doit pas être occupée par un clan adverse (▲, □ ou ●), mais peut avoir un meeple Animal. On ne peut pas traverser des zones sans tuile terrain. On ne peut pas revenir sur la tuile centrale si elle n'est pas libre.

8. NOUVEAU 1ER JOUEUR

Passez le pion 1^{er} joueur ▲ au joueur à votre gauche. Attention ! Si à cette manche-ci, un joueur a choisi l'action Chamane « devenir 1^{er} joueur », non seulement il a récupéré le pion 1^{er} joueur, a déplacé son ▲ en premier (voir 7.), et le garde pour la manche suivante !

Commencez alors une nouvelle manche, en sens horaire depuis le 1^{er} joueur, en commençant par la phase 1 de programmation d'actions.

DÉCOMpte FINAL

Après la fin de la dernière manche, procédez au décompte final des points de clan ▲ en remplissant le carnet de score :

- Comptez un point par membre de clan.
- Comptez les points des tuiles Habitat construites. (3 ou 1).
- Comptez les points affichés sur les tuiles Artisanat réalisées.
- Comptez les points des Mégolithes construits par la Chamane (6/8/10 points).
- Comptez les points des tuiles Objectif Commun où vous avez posé un cube (5 ou 3 points).
- Comptez les points des animaux que vous avez peints sur la Fresque (1 point par Cheval, 2 points par Renne, 3 points par Bison, 4 points par Mammouth). Si deux cubes ont été placés sur une seule peinture par une action de la Chamane, les points affichés sont doublés.
- Comptez les majorités par ligne de Fresque. C'est-à-dire comptez le nombre de cubes à votre couleur sur une ligne horizontale. Le majoritaire gagne 4 points, le suivant en gagne 2 (s'il y a des ex-aequo, chacun gagne les points dus à son rang). Exemple, ci-contre.
- Déduisez les malus des tuiles Disette (●).



EXEMPLE des points par ligne de Fresque

Ligne du haut : Rose 4 points, Jaune 2 points.

Ligne du centre : Rouge 4 points, Rose et Jaune ont 2 points.

Ligne du bas : Bleu 4 points, Rouge 2 points, Jaune 0 point.

Le clan totalisant le plus de points de clan laissera une trace de son existence pour les milliers d'années à venir.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de ressources et d'▲ l'emporte (Bois, Pierre, Outil, Fourrure, Os, Viande et Fruits). S'il y a encore égalité, le joueur avec le moins de Disette l'emporte et s'il y a encore égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VARIANTE RACCOURCIE EN 6 MANCHES

Cette variante permet d'écourter la partie à 6 manches au lieu de 8. Le jeu se déroule de la même façon que la partie classique, mais le décompte final se fait après la 6^{ème} manche. Seule la mise en place comporte quelques changements :

- Mettez de côté les 4 tuiles terrain spéciales «partie raccourcie». Ces 4 tuiles sont parmi les tuiles utilisées pour 2/3 joueurs.



- Installez le jeu comme pour une partie classique.
- Ajoutez ensuite les 4 tuiles mises de côté en croix autour des 9 tuiles de départ. Placez la première au hasard. Si cette tuile représente un animal, placez l'autre tuile animal à l'opposé dans la croix, mais ne posez pas les meeples Mammouth et Bison. Si cette tuile est une ressource (ou) placez l'autre ressource à l'opposé.



- Chaque joueur ajoute 1 et 1 à ses bols dans les emplacements respectifs.
- Chaque joueur prend 3 ressources à choisir entre Fourrure, Pierre, Bois, Os.

- Chaque joueur peut payer la ou les ressources nécessaires pour faire progresser d'un niveau l'une de ses capacités (portée, transport ou fabrication d'Outils).

EXEMPLE : Payer 1 et 1 pour améliorer la capacité de transport de 2 à 3.

La partie se déroule ensuite normalement en 6 manches. A la fin de la 6^{ème} manche, procédez au décompte final.

NOTE : La variante raccourcie est aussi un moyen d'avoir une partie avec un départ moins difficile.

LES OBJECTIFS COMMUNS



Avoir au moins 10 membres dans son clan (Chef et Chamane inclus).



Avoir au moins réalisé 5 actions à la hutte de la Chamane.



Avoir au moins 9 points d'Habitat.



Avoir peint au moins 1 animal de chaque espèce.



Avoir fait monter toutes ses capacités au maximum (Portée, Transport, Fabrication d'Outils).



Avoir au moins réalisé 5 tuiles Artisanat.



Avoir construit les 3 types de Mégalithe.



Avoir fait au moins une naissance et un Mégalithe et peint une espèce de saison chaude et une de froide, avoir créé un Artisanat et avoir construit un Habitat prestigieux.

S O L O

MISE EN PLACE



La mise en place du mode Solo se fait quasiment de la même façon que le mode multijoueur.

- Installer le jeu comme pour une partie à 4 joueurs (6 tuiles Fresque / 5 tuiles Artisanat).
- N'installez PAS les tuiles Objectif Commun.
- Installez la tuile action Chamane Solo «Déplacement du Village» à l'endroit de l'action Chamane « devenir 1er joueur ».
- Prenez un plateau individuel pour vous et les pions de couleur Jaune.
- N'installez que votre Village sur la tuile centrale (Vous démarrez avec 3 , 3 , 3).
- Prenez le pion 1^{er} joueur (il servira uniquement à connaître la phase en cours).
- Prenez un second plateau individuel et retournez-le. Installez alors le mode Solo comme indiqué ci-dessous :



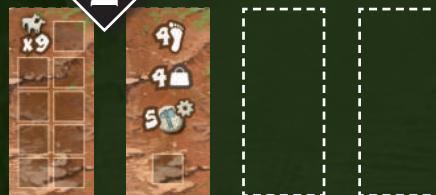
Important ! Ces 2 tuiles Objectif Solo ne peuvent pas être présentes en même temps. Si c'est le cas, retirez au hasard une des 2 et remplacez-la par une autre.

1

Installez le plateau Solo (il est au verso d'un plateau individuel).



2



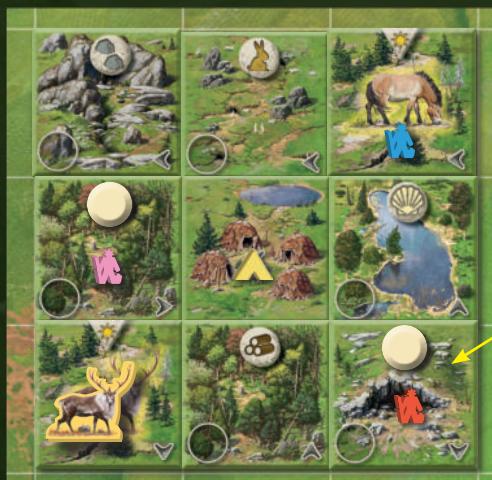
3

Placez près du plateau Solo, le Chef et le Chasseur-Cueilleur blancs, ainsi que les Chamane Rouge et Bleue.



2

Mélangez les 11 tuiles Objectif du mode Solo et prenez-en au hasard 6/7 ou 8 selon la difficulté souhaitée (6 en Facile, 7 en Normal, 8 en Difficile) et placez-les au-dessus du plateau Solo.



DOGGERLAND SOLO

4

Mélangez les 30 cartes du mode Solo et prenez-en 8 au hasard et placez-les face cachée à cet emplacement.

Selon le dos de la première carte Solo, placez un Chasseur-Cueilleur Bleu, Rouge et Rose aux endroits indiqués sur les tuiles départ du plateau général. Épuisez totalement ces tuiles ! Si un meeple Animal est présent, retirez-le et placez le dans la «mémoire collective» du plateau Solo (Voir page suivante).

LA MÉMOIRE COLLECTIVE



Tous les meeples Animal chassés par les Chasseur-Cueilleur adverses (Rouge, Bleu ou Rose) seront à ajouter à la «mémoire collective» du plateau Solo. Celle-ci contient 5 emplacements. Lorsqu'un meeple Animal est ajouté, placez-le le plus à droite possible. Si les 5 emplacements sont occupés, vous devrez suivre des priorités expliquées en page 35.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie Solo se déroule sur 8 manches comme pour une partie complète. Chacune est divisée en phases. Le but sera d'accomplir un certain nombre d'Objectif Solo (placés au-dessus du plateau Solo) selon la difficulté (4 parmi les 6 en facile, 5 parmi les 7 en moyen, 6 parmi les 8 en difficile). Voir le détail en page 36.

PHASE 1 ①

PROGRAMMATION D'ACTIONS

On commence toujours par les actions des adversaires. Retournez, face visible, la première carte du mode Solo sur l'emplacement prévu. Puis appliquez l'événement, l'action et le placement des meeples Chamane adverses (partie haute de la carte, voir détail ci-dessous).



• RÉALISATION DE LA CARTE SOLO

1 En premier lieu, lisez l'événement qui s'applique à cette manche. Celui-ci pourra entraîner une modification dans une phase, l'ajout ou la défausse de ressources, de meeples (dont les blancs), etc.

Si la carte a ce symbole , l'événement est obligatoire, même partiellement. Par exemple, si vous devez défausser des ressources mais que vous n'avez pas le nombre indiqué, vous devez défausser ce qui est possible. Si ce symbole n'est pas présent l'événement est facultatif. Un texte complémentaire peut être présent en bas de la carte pour mettre fin à l'événement.

2 En second lieu, effectuez l'action de l'adversaire. Cette action est obligatoire.



Défaussez les tuiles Artisanat visibles contenant une statuette de la zone Artisanat :



Défaussez les tuiles Artisanat visibles contenant un collier de la zone Artisanat :



3 Peignez tous les emplacements possibles correspondants aux meeples Animal présents en «mémoire collective» du plateau Solo, en utilisant des cubes de couleur bleue et remettez les meeples Animal dans leur réserve sur le plateau central. Si un meeple Animal ne peut pas être peint faute d'emplacement, laissez-le sur la «mémoire collective» du plateau Solo, sauf si toutes les tuiles de Fresque ont été révélées (les 6).

NOTE : vous pouvez peindre n'importe quel emplacement sans vous soucier des majorités par ligne horizontale car on ne compte pas de points dans le mode Solo.

3 Ensuite, placez la Chamane rouge et la bleue sur les emplacements indiqués autour de la hutte de la Chamane sur le plateau central. Elles bloquent les actions Chamane correspondantes à cette manche.

• RÉALISEZ ENSUITE TOUTES VOS PROGRAMMATIONS D'ACTION

Il est interdit d'occuper une tuile terrain contenant un Chasseur-Cueilleur adverse, mais vous avez le droit de les traverser en vous déplaçant.

En mode Solo, il est autorisé de prendre -2 de Disette pour remplacer une  lors d'une expédition, ou une  ou un  lors d'une programmation pour un Artisanat, une peinture de Fresque ou une construction d'Habitat. Posez alors cette tuile Disette sur le plateau du mode Solo. Vous avez le droit à 3 tuiles en niveau facile, 2 en moyen, 1 seule en difficile.

Si vous devez en prendre une de plus que prévu, vous avez perdu !



PHASE 2

RÉVÉLATION DES TUILES TERRAIN

Effectuez la pose de nouvelles tuiles terrain comme pour le mode multijoueur. La présence des Chasseur-Cueilleur adverses compte pour la découverte de nouveaux territoires comme s'il s'agissait de joueurs adverses.

PHASE 3

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Effectuez la résolution de vos actions (uniquement les vôtres). Toutes les actions sont identiques à celles d'une partie classique avec pour particularités :



Lorsque vous effectuez une Récolte en expédition, épusez totalement la tuile en une seule fois, comme pour une partie à 2 joueurs (placez le jeton Épuisement en haut de la tuile). Désormais les ressources ne seront plus disponibles.



L'action Chamane « devenir 1er joueur » est remplacée par «Déplacement du Village». Elle permet cette fois de déplacer immédiatement son  au

moment de réaliser cette action (de 2 tuiles max). Vous conservez également la possibilité de déplacer de nouveau le Village en fin de manche (ainsi, il sera possible de le déplacer jusqu'à 4 tuiles durant une manche avec cette action unique).

PHASE 4

PHASE DE MIGRATION

Celle-ci est décomposée en 2 parties, celles des clans adverses, puis celles des meeples Animal.

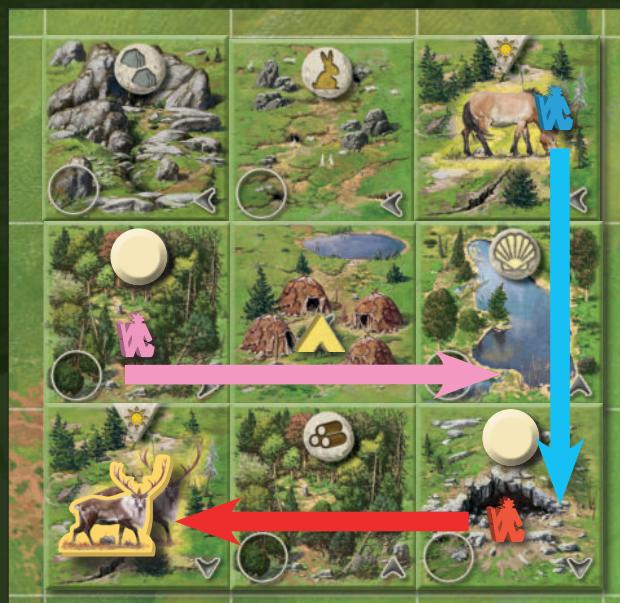
1. MIGRATION DES CLANS ADVERSES

Sur la partie basse de la carte, chaque Chasseur-Cueilleur adverse va se déplacer dans le sens et du nombre de tuiles indiqué par chaque flèche sur la carte. Un Chasseur-Cueilleur adverse n'a pas le droit de finir sur la tuile de votre , de vos  ou de votre , ni sur un membre adverse (autre couleur).

La tuile d'arrivée doit être libre de ces composantes. Si ce n'est pas le cas, ajoutez une tuile au déplacement (plusieurs fois de suite si nécessaire). Ignorez les creux entre les tuiles et, enfin, si le membre quitte la zone de tuiles terrain par un bord, il continue son déplacement à l'opposé sur la même rangée ou colonne de tuiles.

On commence toujours par le Rouge puis le Rose et le Bleu en dernier.

Exemple :



PHASE 5



FIN DE MANCHE

En phase fin de manche, effectuez les étapes comme d'habitude en notant les changements suivants :

- A l'apparition des meeples Animal, si l'un d'eux apparaît sur un Chasseur-Cueilleur adverse, il est chassé et ajouté aussitôt à la «mémoire collective» du plateau Solo selon les règles.

- N'oubliez pas de compléter la zone Artisanat à 5 tuiles comme si vous étiez 4 joueurs. Si la pioche est vide, reformez une pioche avec les tuiles défaussées.

- Ne pas nourrir un membre de clan vous pénalise d'une tuile de -2 de Disette à poser sur le plateau Solo. Si vous dépassiez le quota lié à la difficulté (3 à 1), vous avez perdu !

- Vous validez les objectifs Solo en fin de manche. Posez un cube sur la ou les tuiles que vous avez réussies ! (Prenez des cubes rouges pour en avoir suffisamment).

Attention, si un Objectif Solo n'est plus valable suite à un événement, il doit être réalisé à nouveau. Enlevez le cube concerné dans ce cas.



EXEMPLE : Le joueur a réussi à créer 4 tuiles Artisanat avec une statuette, à construire 4 tuiles Habitat prestigieux et à chasser 6 Animal, mais il en faut encore 3 pour valider cet objectif.

Comme il est niveau difficile, il doit encore en compléter 4 (celui de 9 meeples Animal chassés n'est pas terminé).

FIN DE PARTIE

Selon le niveau de difficulté :

- **En mode facile :** si vous avez réussi 4 objectifs sur les 6 avec au maximum 3 tuiles Disette, vous avez gagné !
- **En mode normal :** si vous avez réussi 5 objectifs sur les 7 avec au maximum 2 tuiles Disette, vous avez gagné !
- **En mode difficile :** si vous avez réussi 6 objectifs sur les 8 avec au maximum 1 tuile Disette, vous avez gagné !

Si vous avez gagné la partie avant la dernière manche (nbre d'objectifs atteints), effectuez, malgré tout, les 8 manches car des événements peuvent intervenir dans votre victoire, comme la nécessité de nourrir votre clan. Vous devez donc survivre jusqu'au bout sans perdre d'objectifs et sans dépasser le quota de tuiles Disette !

NOTE : Attention ! Certains événements peuvent vous faire perdre si vous prenez des risques. Nous vous invitons à prendre connaissance des 30 cartes avant de jouer votre première partie Solo. Bien entendu, si vous estimatez avoir perdu la partie, vous pouvez abandonner à tout moment. Toutefois, vous pouvez être surpris car certains événements positifs parmi les 30 cartes peuvent vous tirer d'affaire.

LES OBJECTIFS SOLO



Construire au moins 4 Habitat prestigieux.



Monter ses 3 capacités au maximum (Portée, Transport, Fabrication d'Outils).



Réaliser au moins 2 Mégolithes parmi les 3 possibles.



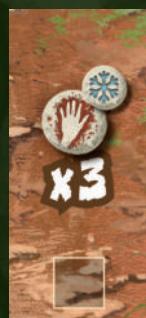
Construire 6 Habitat (prestigieux ou simples).



Réaliser au moins 5 actions avec la Chamane.



Peindre sur la Fresque au moins 4 animaux de saison chaude (Cheval ou Renne).



Peindre sur la Fresque au moins 3 animaux de saison froide (Bison ou Mammouth).



Avoir au moins 10 membres dans son clan (Chef et Chamane inclus).



Chasser au moins 9 Gros Gibier. Ils n'ont pas besoin d'être peints.
Posez un cube Rouge à chaque fois que vous réussissez une chasse.



Réaliser au moins 4 tuiles Artisanat de statuette.

NOTE : Cette tuile ne peut pas être présente avec celle des colliers.



Réaliser au moins 4 tuiles Artisanat de collier.

NOTE : Cette tuile ne peut pas être présente avec celle des statuettes.

Auteurs : Laurent Guilbert et Jérôme Daniel Snowrschoff

Illustrations : Emmanuel Roudier et Yvan Villeneuve

Chef de projet : Philippe Tapimoket

Direction Artistique et maquette : Igor Polouchine

Packaging : Origames



L'équipe Super Meeple remercie ses testeurs et relecteurs qui ont permis de faire évoluer le jeu : Les nombreux joueurs en festivals, ainsi que Gaultier Juilly, JB le meeple, Nadège Tisserand, Arié Dés 100 Solo, Vianney Marcin de Entre joueurs, Geeklette, Philippe Carpentier alias Dyce, Ludivine Viaene.

Super Meeple remercie également Emmanuel Roudier et Yvan Villeneuve qui font preuve d'un talent inouï avec leurs illustrations.

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Remerciements de Laurent Guilbert « Quand d'une idée, tu passes à un jeu dont j'espére que vous en aimerez l'esprit, la mécanique et l'édition. Merci à tous celles et ceux qui au cours de ces années ont testé le jeu à différents niveaux d'évolution. Un merci tout particulier à Jérôme pour m'avoir tamisé sur mes envies, rencontrer sur l'essentiel et l'attente du joueur, d'avoir fait tourner notre prototype partout où il passait. Un grand Merci à notre parrain et le responsable de cette magnifique édition, Philippe Tapimoket. Un degré d'implication que j'ai rarement vu sur un projet comme celui-ci. Et puis un merci à ma chère et tendre de m'avoir supporté pendant les nombreuses soirées où nous testions le jeu. J'espére que vous trouverez autant de plaisir à jouer que nous en avons eu à le concevoir ».

Remerciement de Jérôme Daniel Snowrschoff : « Je voudrais humblement remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de

loin à l'élaboration de cet incroyable projet, tant pour les tests que les conseils en création de prototype. Mentions particulières : à mon co-auteur Laurent depuis notre rencontre décisive à Cannes 2018 ; à Philippe, ami depuis notre rencontre à Ludix 2015, qui s'est vivement intéressé au jeu ; à Bernard pour nos échanges très constructifs et à Charles-Amir pour sa confiance et ses avis éclairés. Une pensée, évidemment, pour l'incroyable travail graphique d'Igor et de nos illustrateurs, ô combien talentueux. Je vous souhaite le meilleur dans vos parties. A bientôt ! ».

Doggerland est un jeu édité par Supermeeple. 193 rue du Fg Saint Denis 75010 Paris

Fabriqué en Chine par Whatz Games.

