

NATERA

NEW BEGINNING

LIVRET DE RÈGLES

Comprend la mini-extension Découverte nucléaire




**HORIZON
GAMES**

PRÉSENTATION

Dans un avenir pas si lointain, un laboratoire scientifique mène des expériences sur un composé révolutionnaire censé décupler l'intelligence humaine. Des circonstances imprévisibles entraînent une catastrophe au laboratoire : le composé instable, maintenant en suspension dans l'air, se répand et rend les humains qui le respirent tellement idiots qu'ils en oublient comment subvenir à leurs besoins, causant la fin abrupte de l'humanité.

Or, le composé a eu l'effet recherché sur les animaux, décuplant leur intelligence, les rendant tranquillement de plus en plus autonomes et intelligents. Ils se sont regroupés en tribus et ont entrepris d'explorer le monde laissé derrière par les humains.

Quelle tribu s'adaptera le mieux à cette nouvelle ère?

OBJECTIF

Dans **NATERA**, vous contrôlez une tribu animale unique dont les membres sont depuis peu dotés d'intelligence et d'une conscience de soi. Chaque tribu possède une spécialité et un comportement qui lui sont propres. Pour être déclarée vainqueure, votre tribu doit acquérir le plus grand nombre de points d'initiative (◆), qui représentent le contrôle que vous exercez sur les environnements explorés.

L'exploration se déroule sur le plateau central, où votre tribu s'aventurera dans les zones laissées derrière par les humains. Au fil de vos explorations, vous acquerrez de l'autorité dans les différentes zones, ce qui vous donnera accès à de meilleurs emplacements et vous permettra de résoudre de puissantes cartes d'exploration.

Les tours se déroulent au rythme de saisons, qui comprennent deux phases : la phase d'action et la phase de repos. Pendant la phase d'action, vous accomplirez des actions à tour de rôle. Par la suite pendant la phase de repos, chaque tribu produira des ressources, récupérera ses pions et piochera de nouvelles cartes d'exploration.

Lorsque la partie prend fin, vous comptez alors vos points d'initiative en fonction de l'autorité exercée dans les zones, des accomplissements revendiqués, des colonies établies, des découvertes scientifiques et des cartes mises en jeu. La tribu ayant le plus de points d'initiative sera la mieux adaptée à la nouvelle ère.



COMPOSANTES



Plateau central

140 cartes d'exploration



De base



Avancées

40 cartes



Spécialiste



Jeton de saison



Jeton Premier joueur



187 jetons de ressources



32 tuiles d'emplacement caché



10 tuiles d'accomplissement



4 disques de meneur de zone

TRIBUS ANIMALES



10 cartes de tribu



10 mini-tuiles de tribu



11 pions chefs de tribu et 20 pions explorateur

COMPOSANTES JOUEUR



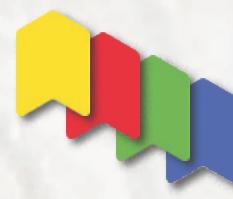
5 plateaux de science



4 plateaux de joueur



32 jetons Colonia, 12 jetons Accomplissement et 16 jetons Autorité



4 aides de jeu

MISE EN PLACE

1. Plateau central
2. Jeton de saison
3. Mise en place des zones
4. Disques de meneur de zone
5. Tuiles d'accomplissement
6. Cartes d'exploration
7. Cartes de spécialiste
8. Jetons de ressources
9. Plateau de joueur
10. Jetons Accomplissement
11. Jetons Colonie
12. Jetons d'Autorité
13. Carte de tribu
14. Mini-tuile de tribu
15. Réserve (ressources de départ)
16. Pions chef de tribu et explorateurs
17. Plateau de science
18. Piocher des cartes d'exploration

Vous êtes prêts à jouer!



6. CARTES D'EXPLORATION : Mélangez séparément les cartes d'exploration de base (vertes) et avancées (orange) et placez-les à côté du plateau central.



2. JETON DE SAISON

8. JETONS DE RESSOURCES : Placez-les à portée de main de tous les joueurs.

1. PLATEAU CENTRAL



5. TUILES D'ACCOMPLISSEMENT :

Placez les tuiles d'un ensemble numéroté (par exemple A.1 à E.1), ou un ensemble aléatoire de tuiles (A à E) sans égard à leur numéro.



17. PLATEAU DE SCIENCE :

Mélangez les plateaux de science et donnez-en un à chaque joueur, qui le place dans son aire de jeu. Chaque joueur décide quel côté du plateau il désire utiliser.

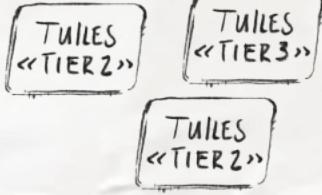
18. PIOCHER DES CARTES D'EXPLORATION :

Chaque joueur pioche six cartes d'exploration de base (vertes) et deux cartes d'exploration avancées (orange), puis défausse trois cartes de son choix.



7. CARTES DE SPÉCIALISTE :

Mélangez les cartes de spécialiste (bleues) et retournez cinq cartes.



3. MISE EN PLACE DES ZONES : Pour chaque zone, mélangez les tuiles «TIER 2» correspondantes et placez-en une sur les emplacements «TIER 2» vides. Mélangez ensuite les tuiles «TIER 3» correspondantes et placez-en une dans l'emplacement «TIER 3» vide.

4. DISQUES DE MENEUR DE ZONE : Dans chaque zone, placez les disques de meneur de zone sur les emplacements correspondants.

12. JETONS D'AUTORITÉ :

Placez sur la case 0 de chaque piste d'autorité un jeton Autorité par joueur.

9. PLATEAU DE JOUEUR : Permet de conserver vos ressources, pions de tribu, jetons Colonie et jetons Accomplissement, et indique vos capacités de production.

Chaque saison, pendant la phase de repos, vous obtiendrez les récompenses précédées de .



16. PIONS CHEF DE TRIBU ET EXPLORATEURS : Placez ici votre chef de tribu et vos explorateurs. Ces pions iront explorer le plateau central pour recueillir des ressources et augmenter votre autorité (voir la page 8).

10. JETONS ACCOMPLISSEMENT : Vous disposez de trois jetons Accomplissement (). Ces jetons sont placés sur le plateau central lorsque vous remplissez les conditions d'un accomplissement (voir la page 11). Les jetons Accomplissement placés sur le plateau central valent 7 points d'initiative () à la fin de la partie.



13. CARTE DE TRIBU : Mélangez les cartes de tribu et en en donner 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une, et défausse l'autre.

14. MINI-TUILE DE TRIBU : Prenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Retournez-la ensuite pour afficher le côté « production » et placez-la dans la zone de production. Chaque saison, pendant la phase de repos, vous obtiendrez les récompenses précédées de .

15. RÉSERVE : Vous disposez de deux cases pour conserver vos ressources. Les jetons Nourriture () et Matériaux () vont dans la case du haut, les jetons Endurance () et Agilité () dans celle du bas.

11. JETONS COLONIE : Placez vos huit jetons Colonie ici. Vous pourrez les placer sur le plateau central grâce à l'action « Utiliser une habileté » (voir la page 10). Les colonies établies sur le plateau central valent 3 points d'initiative () à la fin de la partie.



La partie se déroule sur une année, divisée en quatre manches, nommées « saisons ». Chaque saison comporte une phase d'action, suivie d'une phase de repos.

PHASE D'ACTION

En commençant par le premier joueur et en jouant ensuite en sens horaire, vous réaliserez à tour de rôle une seule action, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.

Les actions possibles sont les suivantes et peuvent être réalisées sans ordre précis :

- Déployer un chef de tribu ou un explorateur (voir la page 8)
- Jouer une carte d'exploration (voir la page 8)
- Embaucher un spécialiste (voir la page 9)
- Utiliser une habileté (voir la page 10)
- Défausser des cartes (action bonus) (voir la page 10)

Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus réaliser d'actions, vous devez passer votre tour. Vous ne jouerez plus pour le reste de la saison, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.

Lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, la phase de saison prend fin. Le jeton de saison passe à la prochaine phase de repos.

PHASE DE REPOS

Entre les saisons, pendant la phase de repos, vous devez suivre les étapes suivantes, dans l'ordre indiqué :

Vous récupérez votre chef de tribu (⌚) et vos explorateurs (👤).

Vous obtenez de nouvelles ressources en fonction de votre capacité de production, indiquée par l'icône (🏭). Vous réalisez d'abord la production indiquée sur la mini-tuile de tribu, le plateau de science (🧪), les cartes d'amélioration mises en jeu (📈) et les disques de meneur de zone (🌿, 🏛, 📚, 🛠) puis vous réalisez la production de votre carte de tribu (👤).

Vous prenez le nombre de cartes d'exploration de base et avancées (⏫) indiqué sur la piste des saisons, et les ajoutez à votre main. Il est aussi possible de procéder à un «draft» pour ces cartes (voir ci-dessous).

Le prochain joueur en sens horaire reçoit le jeton Premier joueur et le jeton Saison passe à la prochaine saison.

À la fin de la quatrième saison, il n'y a pas de phase de repos et la fin de partie est déclenchée (voir la page 16).

Début de partie

6 cartes de base (⏫⏫⏫⏫⏫⏫), 2 avancées (⏫⏫)

3 cartes à défausser (✖✖✖)

1^{re} phase de repos

3 cartes de base (⏫⏫⏫), 1 avancée (⏫)

2^e phase de repos

1 carte de base (⏫), 3 avancées (⏫⏫⏫)

3^e phase de repos

1 carte de base (⏫), 3 avancées (⏫⏫⏫)



VARIANTE «DRAFT»

Au début de la partie et pendant les phases de repos, procédez à un «draft» plutôt que de simplement piocher les cartes et les ajouter à votre main. Chaque joueur pioche le nombre indiqué de cartes, en ajoute une à sa main et passe les autres au joueur à sa gauche au début de la partie et pendant la 2^e phase de repos, et au joueur à sa droite pendant les 1^{re} et 3^e phases de repos. Répétez jusqu'à ce que toutes les cartes aient été repêchées. Pour la main de départ, repêchez les 8 cartes, puis défaussez-en 3.

Nous recommandons fortement d'utiliser cette variante après avoir joué quelques parties.



ZONE MILITAIRE : Les tribus y obtiennent de l'énergie et y gèrent leur autorité.

PLATEAU CENTRAL

C'est sur le plateau central que les tribus découvriront ce que les humains ont laissé derrière. Le plateau comporte les zones suivantes : agricole, urbaine, militaire, côtière et forestière.

Les éléments suivants se trouvent également sur le plateau central :



PISTES D'AUTORITÉ : Les zones aux quatre coins du plateau comportent chacune une piste d'autorité. L'autorité indique à quel point votre tribu contrôle une zone. Non seulement avancer sur les pistes d'autorité vous permet de remplir de nombreuses conditions, c'est également un élément essentiel pour remporter de nombreux points d'initiative (◆) à la fin de la partie.



EMPLACEMENTS : Chaque zone comporte en début de partie deux emplacements «TIER 1». Lorsque vous les explorez avec votre pion chef de tribu ou vos pions explorateurs, vous obtenez des récompenses et augmentez votre autorité dans la zone. Au centre de chaque zone se trouve également un disque de meneur de zone.



ZONE AGRICOLE : Les tribus y obtiennent de la nourriture et des ressources d'exploration.



ZONE FORESTIÈRE : Point de départ des tribus. Toutes les ressources sont disponibles dans cette zone en échange d'une carte de votre main. Il n'y a pas de piste d'autorité dans la zone forestière (cercle au centre du plateau).



EMPLACEMENTS CACHÉS

EMPLACEMENTS CACHÉS : Les emplacements «TIER 2» et «TIER 3» ne sont pas révélés en début de partie. Ils le seront lorsqu'un joueur atteindra un niveau donné sur la piste d'autorité de la zone concernée. Ces emplacements donnent de meilleures récompenses.



COLONIES : Vous pouvez payer 10 jetons Matériaux pour établir une colonie. Elles vous permettent d'obtenir des ressources chaque fois qu'un joueur explore l'emplacement de la colonie. Les colonies établies valent 3 points d'initiative (◆) à la fin de la partie (voir Établir une colonie, à la page 10).



ACCOMPLISSEMENTS : Lorsque vous remplissez les conditions d'un accomplissement, vous le revendiquez et y posez un de vos jetons Accomplissement. Chaque accomplissement revendiqué vaut 7 points d'initiative (◆) à la fin de la partie. Il y a 9 endroits où vous pouvez placer un jeton Accomplissement, cinq tuiles d'accomplissement à gauche sur le plateau central qui varient d'une partie à l'autre et quatre endroits sur le plateau central à côté du niveau 10 de chaque piste d'autorité (voir Accomplissements, à la page 11).



ZONE URBAINE : Les tribus y récupèrent des jetons Matériaux et des cartes d'exploration supplémentaires.



ZONE CÔTIÈRE : Les tribus y échangent de la nourriture contre d'autres ressources.

1) DÉPLOYER UN CHEF DE TRIBU OU UN EXPLORATEUR

Choisissez un de vos pions de tribu disponibles (酋長) et placez-le sur un emplacement auquel vous avez accès. Chaque fois que vous placez un pion de tribu dans une zone qui comporte une piste d'autorité (路權), vous montez également votre jeton d'autorité d'une case sur cette piste. Vous obtenez également la récompense indiquée au centre de l'emplacement choisi.

EMPLACEMENT AVEC UNE COLONIE ÉTABLIE

Lorsqu'une colonie est établie sur un emplacement et que vous y placez votre chef de tribu ou un de vos explorateurs, le joueur qui détient la colonie obtient le bonus de colonie (殖民地) indiqué en bas à droite de l'emplacement. Le bonus de colonie et la récompense de l'emplacement peuvent être résolus dans l'ordre de votre choix.

DÉCOUVRIR LES EMPLACEMENTS CACHÉS

Emplacements «TIER 2» : Dans une zone, le premier joueur qui atteint ou dépasse le troisième niveau de la piste d'autorité doit révéler les deux emplacements cachés «TIER 2» de cette zone. Ces emplacements sont alors considérés comme découverts, mais seuls les joueurs qui ont présentement atteint ou dépassé le troisième niveau de la piste d'autorité y ont accès.

Emplacements «TIER 3» : Dans une zone, le premier joueur qui atteint ou dépasse le sixième niveau de la piste d'autorité doit révéler l'emplacement caché «TIER 3» de cette zone. Cet emplacement est alors considéré comme découvert, mais seuls les joueurs qui ont présentement atteint ou dépassé le sixième niveau de la piste d'autorité y ont accès.

RESTRICTIONS DE PLACEMENT DES PIONS

Il n'y a pas de limite au nombre d'explorateurs (探險家) pouvant explorer un même emplacement. Par contre, lorsqu'un chef de tribu (酋長) explore un emplacement, aucun joueur ne peut y placer par la suite son chef de tribu ou un de ses explorateurs. Vous ne pouvez jamais déployer deux de vos pions (酋長) sur le même emplacement. Un même emplacement peut accueillir les pions de plusieurs joueurs, tant que les restrictions de placement des pions sont respectées.

RESTRICTIONS RELATIVES AU COÛT

Pour explorer un emplacement qui comprend une icône d'échange (交易), vous devez être en mesure de payer les ressources indiquées à gauche pour obtenir ce qui se trouve à droite de l'icône. L'icône d'échange ne permet d'effectuer qu'un seul échange.

DISQUES DE MENEUR DE ZONE

Au début de la partie, un disque de meneur de zone se trouve au centre de chacune des zones (agricole, urbaine, militaire et côtière). Chaque disque donne au joueur qui le possède au moment de la phase de repos une capacité de production (生產力).

Dans chaque zone, le premier joueur qui atteint le deuxième niveau de la piste d'autorité récupère le disque de meneur de zone. Il est dès lors considéré comme le meneur de cette zone. Si, à la fin de son tour, un autre joueur dépasse le détenteur du disque de meneur sur la piste d'autorité, il prend le disque et devient le nouveau meneur de cette zone.

Pour qu'un joueur puisse conserver un disque de meneur de zone, son jeton Autorité doit être au moins au niveau 1 de la piste d'autorité. Si le jeton Autorité revient à zéro, le disque de meneur de zone doit être remis sur le plateau central.

2) JOUER UNE CARTE D'EXPLORATION

Lorsque vous jouez une carte d'exploration, vous devez prêter attention aux éléments suivants :



2.1 - COÛT DE LA CARTE

Dans le coin supérieur gauche de chaque carte d'exploration sont indiqués trois coûts différents. Pour mettre en jeu une carte d'exploration, il faut dépenser des jetons Endurance (心), Agilité (敏捷) ou Intelligence (智力).

Seul un de ces trois coûts doit être payé pour mettre la carte en jeu.

Pour mettre en jeu la carte Aquaponie ci-dessus, un joueur devrait payer 5 jetons Endurance, 4 jetons Agilité ou 3 jetons Intelligence.

2.2 - PRÉREQUIS DES CARTES

Certaines cartes d'exploration comportent des prérequis à respecter avant de pouvoir les mettre en jeu.

Il y a trois types de prérequis :



Votre chef de tribu ou un de vos explorateurs doit se trouver dans la zone précisée.



Vous devez avoir atteint le niveau indiqué sur la piste d'autorité de la zone précisée.



Vous devez avoir mis en jeu le nombre indiqué de cartes du type précisée.

2.3 - POINTS D'INITIATIVE

Les points d'initiative sont accordés à la fin de la partie.

2.4 - RÉCOMPENSES DES CARTES

Les récompenses des cartes d'exploration varient en fonction de la couleur de l'arrière-plan.

Récompense immédiate

Les récompenses des cartes avec cet arrière-plan sont obtenues une seule fois au moment où la carte est mise en jeu.

Récompense lors de la production

Les récompenses des cartes avec cet arrière-plan et l'icône de production (FACTORY) ne sont pas obtenues au moment où la carte est mise en jeu, mais plutôt lors de la production pendant la phase de repos.

Récompense à activer (habileté)

Les cartes avec cet arrière-plan fournissent une habileté activable. Elles comportent cette icône (HAND), ce qui signifie que vous utilisez votre action pour obtenir quelque chose.

Récompense passive (habileté)

Les cartes avec cet arrière-plan vous donnent des habiletés passives, qui sont permanentes et toujours actives.



Les récompenses peuvent être obtenues dans n'importe quel ordre et tout coût indiqué dans la case de la récompense doit être payé pour obtenir la récompense.

2.5 - TYPES DE CARTES D'EXPLORATION

Il y a deux types de cartes d'exploration de couleurs différentes. Les cartes d'exploration de base (GREEN) sont vertes et les cartes d'exploration avancées (ORANGE) sont orange. Lorsque vous devez piocher des cartes, vous pouvez choisir l'un ou l'autre des types.

- Les cartes d'exploration de base sont plus faciles à jouer et permettent d'obtenir plus de ressources.
- Les cartes d'exploration avancées sont plus difficiles à jouer, mais permettent d'obtenir des points d'initiative.

2.6 - TYPES DES CARTES D'EXPLORATION

Certains mécanismes du jeu, comme les prérequis, les accomplissements et les habiletés des tribus, font référence aux types des cartes (FOOD, LAB, MINE, DANGER, SKILL, ANIMAL).



2.7 - POSITIONNEMENT DES CARTES

Une fois les cartes mises en jeu, placez celles qui donnent une récompense immédiate (arrière-plan beige clair) de façon à ce que les types des cartes soient visibles.

Les cartes à activer lors de la production (arrière-plan brun avec FACTORY) doivent être placées sous le plateau de joueur, sous la mini-tuile de tribu.

Les cartes donnant des habiletés (arrière-plans gris-bleu et orange) doivent être placées de façon à ce que les habiletés soient visibles.

3) EMBAUCHER UN SPÉCIALISTE

Cinq cartes de spécialiste sont révélées et forment une rivière. Une des actions possibles est d'embaucher un spécialiste à partir de la rivière.

3.1 - PAYER LE COÛT

Vous devez payer le coût en jetons Nourriture (FOOD) indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.

3.2 - CARTE DE TYPE SPÉCIALISTE

Toutes les cartes de spécialiste comportent une icône de type spécialiste.

3.3 - NOUVELLE ACTION POSSIBLE

Une fois la carte de spécialiste mise en jeu, une nouvelle action (indiquée à gauche) devient disponible. Les habiletés des spécialistes consistent toutes à échanger des jetons Énergie (ENERGY) contre des ressources (voir Utiliser une habileté, à la page 10).



3.4 - OBTENIR LA RÉCOMPENSE DE LA CARTE

Au moment où vous acquérez la carte, vous obtenez la récompense immédiate indiquée à droite.

3.5 - POINTS

Indique le nombre de points d'initiative accordé à la fin de la partie.



3.6 - PLACER LA CARTE

La carte est placée de façon à ce que la case indiquant l'habileté activable soit visible.

3.7 - RÉVÉLER UN NOUVEAU SPÉCIALISTE

Lorsqu'un spécialiste est embauché, une autre carte de spécialiste est piochée et placée face visible dans la rivière de cartes.

4) UTILISER UNE HABILETÉ ➔

Une des actions à votre disposition est d'activer une habileté. Sur les cartes, toutes les habiletés activables sont présentées dans une case dont l'arrière-plan est gris-bleu.

Il existe trois catégories d'habiletés :

- Établir une colonie
- Habiléte de spécialiste
- Habiléte des cartes d'exploration

Pour activer une habileté, cette dernière doit se trouver sur une carte mise en jeu ou sur votre plateau de joueur.

Dans une saison, vous pouvez activer une habileté autant de fois que vous le désirez. Cependant, une habileté ne peut être activée qu'une fois par tour.

4.1 - ÉTABLIR UNE COLONIE 🏠

L'habileté « Établir une colonie » se trouve dans le coin inférieur droit du plateau de joueur. Elle est disponible en tout temps.

Pour établir une colonie dans un emplacement, vous devez dépenser 10 jetons Matériaux (📦) se trouvant dans votre réserve.

Vous ne pouvez placer une colonie que sur un emplacement auquel votre niveau d'autorité vous donne accès.

Après avoir choisi une emplacement, prenez un des jetons Colonie de votre plateau de joueur et placez-le sur (🏡). Vous obtenez le bonus de colonie (➕) indiqué lors de cette action.

Chaque emplacement ne peut accueillir qu'une seule colonie.

Aucune colonie ne peut être établie dans la zone forestière.

Lorsqu'une colonie est établie sur un emplacement et qu'un joueur l'explore, le joueur qui détient la colonie obtient le bonus de colonie (➕) indiqué en bas à droite de l'emplacement. Ce bonus est obtenu chaque fois que l'emplacement est exploré, même par le joueur qui possède la colonie.

À la fin de la partie, chaque colonie établie rapporte trois points d'initiative (💡).



Certaines cartes permettent d'établir une colonie. Les colonies établies ainsi ne coûtent pas de jetons Matériaux. À moins d'avis contraire, les restrictions ci-dessus doivent être respectées.

Dans l'exemple à gauche, le joueur ayant la tribu des ratons reçoit cinq jetons Endurance, et doit réduire

de 1 son autorité sur la piste d'autorité d'une des zones. Il augmente aussi son autorité de 1 sur la piste de la zone agricole car il en a exploré un emplacement. Le joueur jaune reçoit 2 jetons Endurance en raison de sa colonie.

4.2 - ACTIVER L'HABILETÉ D'UN SPÉCIALISTE

Comme action, vous pouvez activer l'habileté d'un spécialiste que vous avez embauché.

Vous payez alors le coût en jetons Énergie (⚡) indiqué dans la partie supérieure gauche de la case récompense pour obtenir les ressources indiquées dans la partie inférieure gauche de cette case.

Dans une saison, vous pouvez activer une habileté de spécialiste autant de fois que vous le désirez. Cependant, une telle habileté ne peut être activée qu'une fois par tour.



Exemple : Lors d'une action précédente, un joueur a embauché le singe des affaires.

Comme action, ce joueur décide d'activer l'habileté du singe des affaires, qui coûte 4 jetons Énergie. Le joueur les paie et obtient 7 jetons Nourriture.

4.3 - ACTIVER L'HABILETÉ D'UNE CARTE D'EXPLORATION



L'habileté d'une carte d'exploration est disponible lorsque le coût de la carte a été payé et qu'elle a été mise en jeu (voir Jouer une carte d'exploration, à la page 8).

Vous pouvez alors comme action décider d'activer l'habileté de la carte d'exploration.

Dans une saison, vous pouvez activer l'habileté d'une carte d'exploration autant de fois que vous le désirez. Cependant, une telle habileté ne peut être activée qu'une fois par tour.

5) DÉFAUSSER 2 CARTES (ACTION BONUS)

À votre tour, en plus de votre action, vous pouvez défausser 2 cartes pour obtenir 1 ressource de votre choix : Endurance, Agilité, Intelligence, Nourriture, Matériaux ou Énergie.

Défausser 2 cartes ne remplace pas l'action normale de votre tour. Si défausser 2 cartes est la seule action que vous pouvez réaliser, vous devez ensuite passer votre tour pour le reste de la saison.

Il s'agit d'une action bonus qui peut être réalisée plusieurs fois dans un même tour.

1 - PLACEMENT DES JETONS CROISSANCE

Le plateau de science représente une arborescence sur laquelle vous pouvez vous perfectionner afin d'obtenir d'importants bonus et des points d'initiative. Les cartes de type Science (🧪) sont la principale façon de progresser dans l'arborescence. Elles permettent toutes d'obtenir au moins une récompense de croissance (🌳).

Vous devez placer votre premier jeton Croissance sur une des trois cases inférieures du plateau de science.

Chaque fois que vous obtenez un jeton Croissance (🌳), vous choisissez une case sur le plateau de science sur laquelle le placer. Cette case doit être reliée à un jeton Croissance

posé auparavant de façon à créer une chaîne ininterrompue de jetons Croissance. Vous obtenez ensuite le bonus de la case du jeton Croissance. Cela s'applique aussi si le nouveau jeton Croissance est placé sur une case plus bas.

Chaque case du plateau de science ne peut accueillir qu'un seul jeton Croissance (🌳).

2 - OBTENIR LES RÉCOMPENSES

Vous obtenez immédiatement la récompense de la case où vous posez un jeton Croissance.

Si vous obtenez plusieurs jetons Croissance (🌳) dans un même tour, vous obtenez toutes les récompenses des cases où vous posez ces jetons.

Si un coût est associé à une case du plateau de science, pour y placer un jeton Croissance, vous devez être en mesure de payer ce coût.

3 - TYPES DE RÉCOMPENSE

Les trois cases inférieures du plateau de science s'activent au moment de la production (🏭) pendant la phase de repos et vous donnent des ressources.

Les cases qui comportent des points d'initiative (diamond) sont comptabilisées à la fin de la partie.

Toutes les autres cases donnent des récompenses immédiates.



ACCOMPLISSEMENTS

Les accomplissements sont des objectifs supplémentaires pour tous les joueurs qui valent 7 points d'initiative (diamond) à la fin de la partie.

Il y a deux types d'accomplissements :

- Les quatre accomplissements sur le plateau central sont associés aux pistes d'autorité des quatre zones extérieures. Pour chaque piste (flag icons), le premier joueur qui atteint le dixième et dernier niveau d'autorité revendique l'accomplissement.
- Les cinq tuiles d'accomplissement à gauche sur le plateau central sont revendiquées lorsque vous remplissez toutes les conditions de l'objectif.

Au début de la partie, tous les joueurs disposent de trois jetons Accomplissement (hand icon) sur leur plateau de joueur.

Vous pouvez revendiquer un maximum de trois accomplissements par partie.

Lorsque vous revendiquez un accomplissement, les autres joueurs n'y ont plus accès. Une fois que vous avez revendiqué un accomplissement et avez placé votre jeton Accomplissement sur le plateau central, ce jeton ne peut plus être retiré, même si vous ne remplissez plus les conditions de l'objectif.

Placer un jeton Accomplissement n'est pas une action, et si vous remplissez les conditions d'un objectif, vous êtes obligé d'y poser immédiatement un jeton Accomplissement.



TUILES D'EMPLACEMENT DE LA ZONE AGRICOLE

TIER 1	TIER 2	TIER 3
<p>Obtenez 2 jetons Endurance.</p>	<p>Obtenez 3 jetons Endurance, 2 jetons Agilité ou 2 jetons Intelligence.</p>	<p>Jouez une carte d'exploration en payant 4 jetons Endurance, 3 jetons Agilité ou 3 jetons Intelligence de moins.</p>
<p>Obtenez 4 jetons Nourriture.</p>	<p>Obtenez 2 jetons Endurance et piochez une carte.</p>	<p>Échangez 2 jetons Endurance contre un jeton Croissance.</p>
<p>Obtenez 4 jetons Nourriture et piochez une carte.</p>	<p>Obtenez 4 jetons Nourriture et piochez une carte.</p>	<p>Échangez 2 jetons Endurance contre un jeton Croissance.</p>

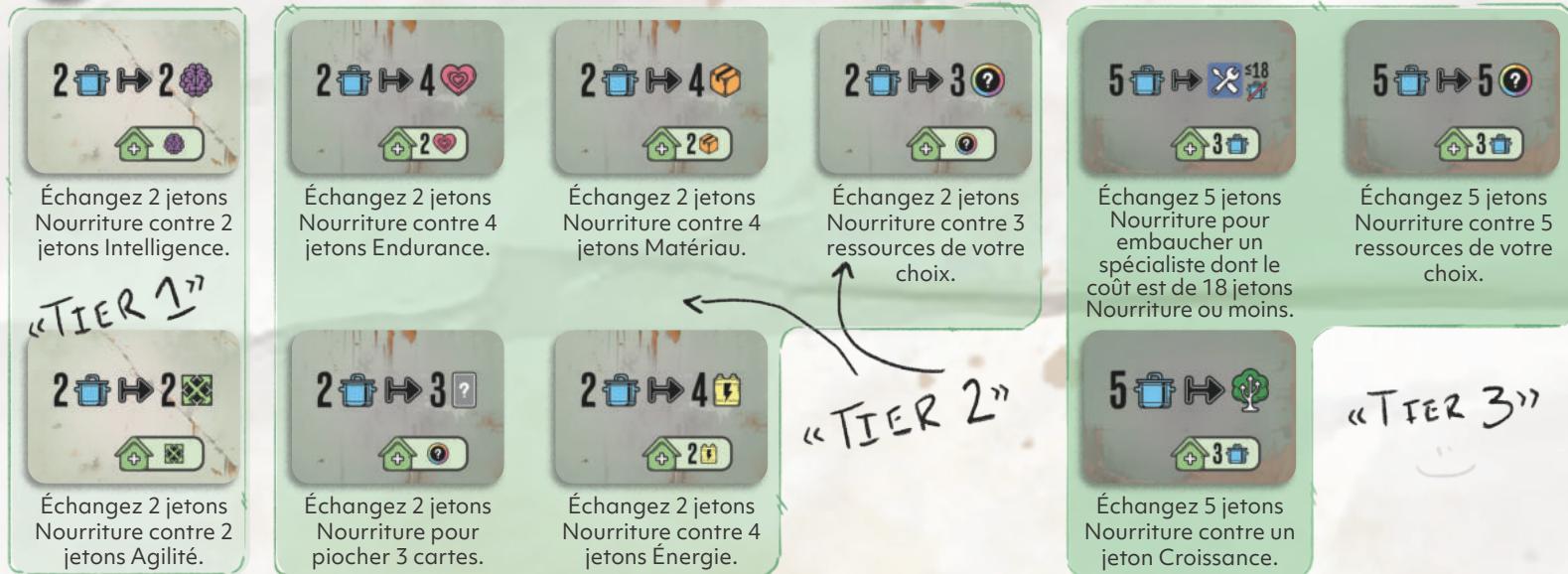
TUILES D'EMPLACEMENT DE LA ZONE URBAINE

TIER 1	TIER 2	TIER 3
<p>Obtenez 2 jetons Matériau.</p>	<p>Échangez 1 jeton Matériau contre 8 jetons Nourriture.</p>	<p>Obtenez le bonus de colonie de deux colonies établies différentes (de tout joueur).</p>
<p>Piochez 2 cartes.</p>	<p>Piochez 3 cartes et défaussez une carte.</p>	<p>Obtenez 5 jetons Matériau.</p>
<p>Obtenez 5 jetons Matériau et défaussez 2 cartes.</p>	<p>Obtenez 3 jetons Matériau ou 2 ressources de votre choix.</p>	<p>Obtenez un jeton Croissance et défaussez 2 cartes.</p>

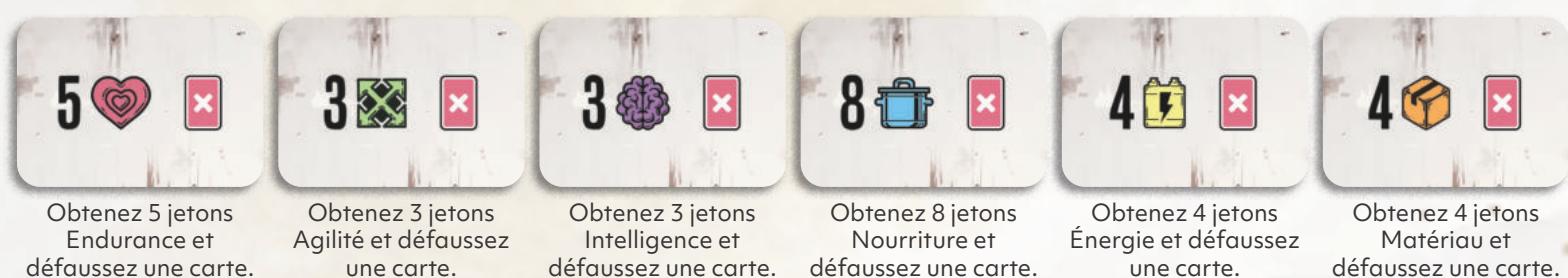
TUILES D'EMPLACEMENT DE LA ZONE MILITAIRE

TIER 1	TIER 2	TIER 3
<p>Piochez 1 carte. Augmentez votre niveau d'autorité de 1 sur la piste d'une zone et diminuez votre niveau d'autorité de 1 sur la piste d'une zone.</p>	<p>Obtenez 4 jetons Énergie et diminuez votre niveau d'autorité de 1 sur la piste d'une zone.</p>	<p>Échangez deux jetons Énergie contre un jeton Croissance.</p>
<p>Obtenez 2 jetons Énergie.</p>	<p>Copiez l'effet d'un emplacement dans la zone forestière.</p>	<p>Copiez l'effet d'un emplacement.</p>
<p>Copiez l'effet d'un emplacement dans la zone forestière.</p>	<p>Obtenez deux jetons Énergie et piochez une carte.</p>	<p>Copiez l'effet d'un emplacement.</p>

TIULES D'EMPLACEMENT DE LA ZONE CÔTIÈRE



EMPLACEMENTS DE LA ZONE FORESTIÈRE





MONARCHIE DES OURS COMPLEXITÉ : 3/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tile. Piochez aussi une carte supplémentaire. Retournez ensuite la mini-tile.

NOTE : Tous les pions ours sont des chefs de tribu.

💡: Chaque fois qu'un ours explore un emplacement de la zone forestière, augmentez votre niveau d'autorité de 1 sur une piste au choix.

🎲: Piochez une carte d'exploration.



CORPORATION DES CASTORS COMPLEXITÉ : 5/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tile. Placez aussi une colonie sur un emplacement libre dans une zone. Obtenez le bonus de colonie. Retournez ensuite la mini-tile.

💡: Chaque fois qu'un chef de tribu explore un emplacement où une colonie des castors est établie, obtenez la récompense de colonie en double.

🎲: Copiez le bonus d'une colonie établie par n'importe quel joueur.

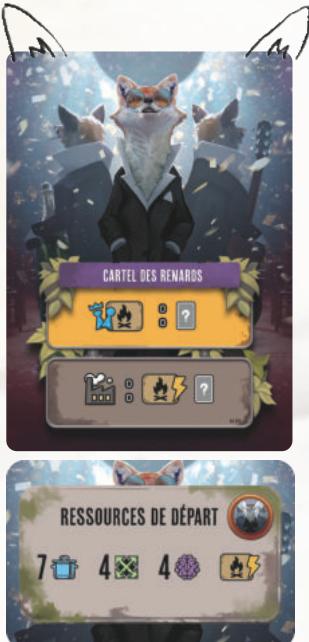


FAMILLE DES CHIMPANZÉS COMPLEXITÉ : 1/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tile. Retournez-la ensuite.

➡️: Les jetons Agilité peuvent être utilisés comme des jetons Intelligence et vice-versa.

🎲: Obtenez 2 ressources de votre choix.

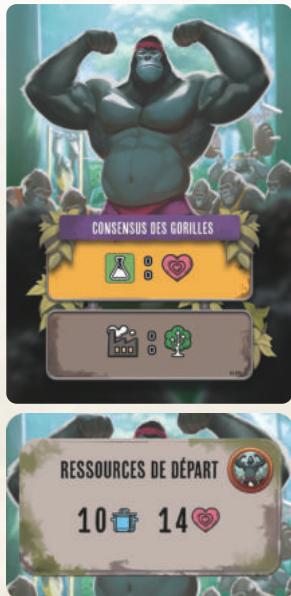


CARTEL DES RENARDS COMPLEXITÉ : 2/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tile. Copiez aussi un emplacement de la zone forestière. Retournez ensuite la mini-tile.

💡: Chaque fois qu'un renard explore un emplacement de la zone forestière, piochez une carte.

🎲: Copiez l'effet d'un emplacement dans la zone forestière.



CONSENSUS DES GORILLES COMPLEXITÉ : 2/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tile. Retournez-la ensuite.

💡: Chaque fois que vous jouez une carte d'exploration de type Science, obtenez 1 jeton Endurance.

🎲: Placez un jeton Croissance sur votre plateau de science. (Placer un jeton Croissance sur une récompense de mouvement n'a aucun effet pendant la phase de repos).



BANDE DES TAUPES COMPLEXITÉ : 3/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tile. Retournez-la ensuite.

NOTE : Les taupes ont 4 pions explorateurs, et aucun chef de tribu.

💡: Chaque fois que le pion d'une autre tribu est placé sur un emplacement où se trouve une taupe, la taupe obtient 4 jetons Nourriture et l'autre tribu obtient 2 jetons Nourriture.

🎲: Diminuez votre jeton Autorité sur une piste de 1.



LAPINS PIONNIERS COMPLEXITÉ : 4/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Retournez-la ensuite.

⚠ : Chaque fois que vous mettez en jeu une carte d'exploration de type prérequis, obtenez 2 jetons Nourriture.

🎬 : Augmentez de 1 votre niveau d'autorité sur la piste d'une zone au choix.



CLAN DES REPTILES COMPLEXITÉ : 1/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Vous pouvez défausser jusqu'à deux spécialistes de la rivière et les remplacer à partir de la pile. Retournez ensuite la mini-tuile.

-2 🛒 : Les spécialistes que vous embauchez coûtent deux jetons Nourriture de moins.

🎬 : Vous pouvez défausser jusqu'à deux spécialistes de la rivière de cartes et les remplacer à partir de la pile.



ASSOCIATION DES RATONS COMPLEXITÉ : 2/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Retournez-la ensuite.

🛠 : Vous pouvez activer les habiletés des spécialistes présents dans la rivière qui requièrent des jetons Énergie. Vous n'avez pas à embaucher le spécialiste pour le faire.

🎬 : Obtenez 4 jetons Énergie.



COMITÉ DES PANDAS ROUX COMPLEXITÉ : 4/5

*mini-extension Découverte nucléaire

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Retournez-la ensuite.

⚡ : Chaque fois que vous mettez en jeu un nouveau type de carte (y compris 🛠, 🎬 et 🎬), obtenez un jeton Énergie.

🎬 : Choisissez un type d'icône. Piochez des cartes de la pile de cartes d'exploration avancées jusqu'à en trouver une avec le type choisi. Ajoutez la carte à votre main. Remettez toutes les autres cartes piochées dans le paquet et mélangez-le.



CABALE DES CORBEAUX COMPLEXITÉ : 3/5

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Retournez-la ensuite.

🎬 / 🎬 : Avant de piocher une carte d'exploration, vous pouvez regarder la première carte de la pile des cartes de base ou des cartes avancées.

🎬 : Piochez une carte.



TORTUES VOYAGEUSES COMPLEXITÉ : 5/5

*mini-extension Découverte nucléaire

MISE EN PLACE : Obtenez les ressources indiquées sur la mini-tuile. Placez aussi une colonie sur un emplacement libre dans une zone. Obtenez le bonus de colonie. Retournez ensuite la mini-tuile.

💡 : Les colonies établies valent 2 points d'initiative plutôt que 3.

🎬 : Vous pouvez déplacer une de vos colonies établies vers un autre emplacement sur le plateau. Obtenez le bonus de colonie du nouvel emplacement.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement lorsque tous les joueurs ont passé leur tour à la saison finale.

Chaque joueur compte ses points d'initiative (). Celui qui en a le plus gagne. Voir la section Décompte final à droite.

En cas d'égalité, les joueurs additionnent leurs niveaux d'autorité () sur les pistes des zones. Le joueur qui a le plus d'autorité l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui possède le plus de jetons Matériaux () l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

REFAISSÉS LA MISE
EN PLACE... ET REJOUEZ!

MINI-EXTENSION DÉCOUVERTE NUCLÉAIRE



10 cartes d'exploration avancées



2 cartes de tribu



2 mini-tuiles de tribu



2 pions chefs de tribu et 4 pions explorateurs

DÉCOMpte FINAL

Nous recommandons de calculer les points dans l'ordre suivant :

ACCOMPLISSEMENTS

Vous obtenez 7 points d'initiative () par accomplissement revendiqué.

Pendant le décompte, si d'autres joueurs remplissent les conditions d'une tuile d'accomplissement déjà revendiquée, et qu'ils disposent toujours de jetons Accomplissement sur leur plateau de joueur, ils peuvent eux aussi revendiquer l'accomplissement. Chaque accomplissement ainsi revendiqué pendant le décompte vaut 3 points d'initiative ().

COLONIES ÉTABLIES

Chaque colonie établie vaut 3 points d'initiative ().

PLATEAU DE SCIENCE

Additionnez les points d'initiative () des cases supérieures du plateau de science couvertes d'un jeton Croissance.

SPÉCIALISTES EMBAUCHÉS

Additionnez les points d'initiative () des spécialistes que vous avez embauchés.

CARTES D'EXPLORATION

Additionnez les points d'initiative () des cartes d'exploration que vous avez mises en jeu.

PISTES D'AUTORITÉ

Chacune des pistes est comptée séparément.

Les joueurs qui occupent les première, deuxième et troisième places sur la piste obtiennent respectivement  ,  et  points d'initiative.

Le joueur qui a en sa possession le disque de meneur de la zone est toujours en première place. La deuxième et la troisième place sont déterminées en fonction du niveau d'autorité sur la piste.

S'il y a égalité pour la deuxième place, les points pour les deuxième et troisième places sont additionnés puis divisés entre les joueurs à égalité, arrondis à la baisse. Personne n'obtient la troisième place.

S'il y a égalité pour la troisième place, chaque joueur obtient  point d'initiative.

Merci à tous ceux qui ont contribué à faire de ce jeu une réalité.

-Eric & Hugo



Conception du jeu : Eric Fugere &

Hugo Tremblay-Ledoux

Illustrations : Marton Ádám Márton

Graphisme : Marton Ádám Márton & Ammon Anderson

Traduction : Isabelle Girouard



© 2025, Horizon Games inc.
Tous droits réservés.

C.P. 83 Chambly B.P. Bureau-Chef,
Chambly, QC, J3L 4B1

www.horizonboardgames.com



 HORIZON GAMES