

ATIWA



Un jeu pour 1 à 4 joueurs de 12 ans et plus • Durée d'une partie : 30 minutes par joueur

Chaîne de collines aux flancs escarpés mais aux sommets assez plats, l'Atiwa est une région d'Afrique située au sud-est du Ghana. Elle abrite notamment une réserve naturelle où vivent de nombreuses espèces menacées, au cœur d'une merveilleuse forêt tropicale. Cependant, l'exploitation forestière, la chasse à la viande de brousse ainsi que l'extraction d'or et de bauxite font peser de graves dangers sur ce paradis sauvage.

Un jour, le chef de Kibi, une ville proche, fait sensation en accueillant une colonie de roussettes dans son propre jardin. L'homme a compris l'importance de ces animaux pour les régions déboisées de la planète : ces chauves-souris nocturnes et frugivores prennent leur envol au coucher du soleil pour partir à la recherche de leur nourriture, parcourant parfois jusqu'à une centaine de kilomètres. Sur le chemin du retour, elles défèquent tout en volant et disséminent ainsi les graines des fruits sur de vastes zones : une colonie de 150 000 roussettes peut reboiser à elle toute seule une superficie de 800 hectares par an.

Dans ce jeu, vous suivez les traces du chef de Kibi ; vous développez un petit village près de l'Atiwa en créant des logements pour des familles venant s'installer et en partageant vos nouvelles connaissances sur les effets dévastateurs de l'exploitation minière et sur l'importance des roussettes pour l'environnement. Vous devez acquérir de nouvelles terres, mais aussi gérer vos animaux et ressources afin de faire prospérer votre communauté. Le joueur qui établira le meilleur équilibre entre les besoins de sa communauté et l'environnement gagnera la partie.

MATÉRIEL

— Éléments en carton —



1 plateau Action (à déplier)

pour
3 joueurs



2 extensions du plateau Action (recto verso)

pour
4 joueurs



52 pions Famille
(recto verso ; 13 par joueur)



recto :
Famille
non sensibilisée



verso :
Famille sensibilisée
(avec une icône Roussette)

44 marqueurs Pollution (recto verso)



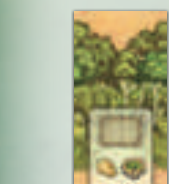
recto :
Pollution



verso :
Or découvert
(22 x rien, 20 x un, 2 x deux)



verso :
Or découvert
(22 x rien, 20 x un, 2 x deux)



6 tuiles Case Action



4 plateaux Ressources (1 par joueur)



52 pions Arbre
(13 par joueur)



40 pions Or
(25 x un Or, 15 x cinq Or)



1 marqueur
Premier joueur

— 88 cartes —



36 cartes Lieu
(10 x Ferme, 10 x Hameau,
12 x Village, 4 x Ville)



12 cartes Résumé
(4 paquets de 3 cartes ;
1 paquet par joueur)



36 cartes Terrain
(toutes différentes)



4 cartes Nuit
(1 par joueur)

— 200 pions en bois —



12 pions Ouvrier
(3 par joueur,
de sa couleur)



32 pions Fruit
(orange, 8 par joueur)



32 pions Animal sauvage
(beiges, 8 par joueur)

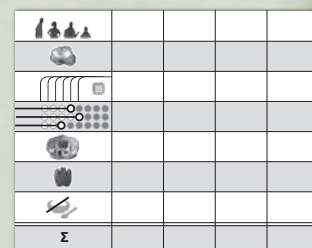


28 pions Chèvre
(blancs, 7 par joueur)



96 pions Roussette
(noirs)

— Divers —



1 carnet de scores



1 sac en tissu

MISE EN PLACE

— Zone de jeu commune —

- 1 Dépliez le **plateau Action** et placez-le au centre de la zone de jeu.
- 2 Fixez l'une des deux **extensions du plateau Action** à droite du plateau Action : pour une partie à **1 ou 2 joueurs**, utilisez le verso de l'extension de votre choix (*la face dont le coin inférieur droit indique deux personnes*) ; pour une partie à **3 ou 4 joueurs**, utilisez le recto de l'extension adéquate (*en vous référant au nombre de personnes indiqué dans le coin inférieur droit*). Remplacez l'autre extension du plateau Action dans la boîte du jeu, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.
- 3 Mélangez les **tuiles Case Action** et placez-les sur le plateau Action, dans les zones indiquées ci-dessous des cases Round II à VII, une tuile par case, en laissant la case I vide.
- 4 Mélangez les **cartes Terrain** et placez le paquet **face cachée** au-dessus du plateau Action, à côté des cases Action  et .
- 5 Piochez des cartes dans le paquet Terrain et placez-les **face visible** à droite du paquet, une au-dessus de chaque case Action . (*Pour une partie à 1 ou 2 joueurs, il y a trois cases ; pour une partie à 3 ou 4 joueurs, il y a quatre cases.*)
- 6 Triez les **cartes Lieu** par nom et placez les paquets **face visible** le long du bord inférieur du plateau Action, à côté des cases Action correspondantes. De gauche à droite : Ferme, Hameau, Village, Ville. (*Le nombre de cases Maison présentes sur les cartes Lieu est indiqué sur la case Action correspondante.*)
- 7 Mettez tous les **marqueurs Pollution** dans le **sac en tissu** et mélangez-les. Ensuite, placez le sac à côté de la rivière aurifère (*représentée en haut à droite de l'extension du plateau Action*).
- 8 Placez les **pions Or** et **Roussette** près du plateau Action afin de former le stock.
- 9 Gardez le **carnet de scores** à portée de main.



— Zone de jeu individuelle —

- 10 Prenez un **plateau Ressources** et placez-le devant vous, en laissant assez d'espace au-dessous pour positionner les cartes. (*L'équivalent de deux ou trois rangées devrait suffire.*)
- 11 Prenez **8 Animaux sauvages**, **13 Arbres**, **8 Fruits**, **13 Familles** et **7 Chèvres**, et placez ces pions sur les cases correspondantes de votre plateau Ressources, comme indiqué par les formes des cases. (*Ne tenez pas compte des icônes sur les cases, elles vous seront expliquées ultérieurement.*) Assurez-vous que la **face Sensibilisée** des pions Famille (*celle où figure une icône représentant une Roussette*) soit **cachée**.
- 12 Prenez **3 pions Ouvrier** d'une couleur de votre choix, une **carte Nuit** ainsi que **3 cartes Résumé différentes** et placez-les à côté de votre plateau Ressources. En **mode solo**, prenez tous les **pions Ouvrier rouges, jaunes et bleus**. Remplacez les éléments restants dans la boîte de jeu, vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.
- 13 Piochez une carte **Village** dans le paquet adéquat (à côté du plateau Action) et placez-la face visible sous votre plateau Ressources, en **troisième** position. Assurez-vous que la carte est bien orientée, c'est-à-dire que son nom figure dans le coin supérieur gauche.
- 14 Prenez le **pion Famille** le **plus à gauche** de votre plateau Ressources et placez-le, **face Sensibilisée toujours cachée**, sur la **case Maison** en bas à droite de votre carte Village.
- 15 Déterminez qui sera le **Premier joueur** de façon aléatoire ; ce joueur reçoit le **marqueur Premier joueur**.
- 16 Dans le sens horaire, les autres joueurs obtiennent une **compensation** en fonction de leur position par rapport au Premier joueur :
 - Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le deuxième joueur prend un **pion Roussette** dans le stock et le place sur sa carte Village, sur la case où figure une icône Roussette.
 - Le troisième joueur dans les parties à 3 ou 4 joueurs, ou le second joueur dans les parties à 2 joueurs, prend le **pion Animal sauvage le plus à gauche** de son plateau Ressources et le place sur sa carte Village, sur la case où figure une icône Animal sauvage.
 - Dans les parties à 4 joueurs, le quatrième joueur prend le **pion Chèvre le plus à gauche** de son plateau Ressources et le place sur sa carte Village, sur la case où figure une icône Chèvre.



Vous êtes prêts ! Vous pouvez commencer la partie !

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les parties, quel que ce soit le nombre de joueurs, y compris en mode solo.
Vous trouverez des règles supplémentaires spécifiques au mode solo en page 11.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se compose de **sept rounds**, chacun constitué d'une **phase Travail**, au cours de laquelle chaque joueur effectue **trois tours**, suivie d'une **phase Entretien**, au cours de laquelle les joueurs effectuent principalement des tâches automatiques.

PHASE TRAVAIL

En commençant par le Premier joueur, et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur effectue un tour (et un seul) composé d'une **action Ouvrier obligatoire** suivie d'une **action Roussette facultative**. Les tours s'enchaînent et chaque joueur effectue ainsi trois tours au total. *(Ce jeu ne propose pas de mécanique permettant de gagner des tours supplémentaires au cours d'un round.)*

1. ACTION OUVRIER (OBLIGATOIRE)

Vous commencez chaque tour en plaçant l'un de vos Ouvriers restants sur une **case Action inoccupée** (sur le plateau Action ou sur son extension), et effectuez **immédiatement** les **actions** associées. *(Seul le joueur ayant placé l'Ouvrier résout les actions.)*



Les actions sont représentées par des icônes. La section ci-dessous détaille les icônes utilisées dans le jeu et les actions classiques associées.

	Terrain : piochez une carte Terrain sur le paquet face cachée.		Échange : dépensez le coût indiqué en Or pour récupérer le nombre de pions indiqué (<i>Chèvre ou Famille</i>).
	Prenez la carte Terrain face visible qui se trouve à côté de cette case Action.		
	Arbre avec Fruit : récupérez un pion Arbre et un pion Fruit. Placez le Fruit sur l'Arbre. Vous ne pouvez pas placer le Fruit ailleurs. Si vous ne pouvez pas placer l'Arbre, vous n'obtenez pas le Fruit.		Effectuez l'action décrite autant de fois qu'il y a d' icônes Nature sur vos cartes Terrain.
	Choix : choisissez de récupérer soit (<i>jusqu'à</i>) deux Roussettes soit un Animal sauvage.		Après avoir effectué l'action principale (<i>au-dessus</i>), si vous possédez au moins 4 cartes Terrain sur votre tableau, vous pouvez effectuer une fois l'action Bonus décrite. <i>(Les cartes Lieu et les icônes Nature n'entrent pas en compte ici, seules comptent les cartes Terrain elles-mêmes.)</i>
	Sensibilisation (Partage de connaissances) : retournez une Famille non sensibilisée de votre tableau sur sa face Sensibilisée.		Lieu : dépensez des Arbres et de l'Or pour obtenir la carte Lieu indiquée et prendre le marqueur Premier joueur. <i>(Remarque : la case Action de droite de chaque paire coûte toujours 1 Or de plus que celle de gauche.)</i>
	Dépensez le coût en Or indiqué (<i>une fois</i>) pour effectuer (<i>jusqu'à</i>) trois actions Sensibilisation.		Dans les parties à 4 joueurs uniquement : les cases Action de part et d'autre de cette flèche (représentant chacune « Or x icône Nature ») ne peuvent pas être occupées par le même joueur.

Précisions :

- Si une case Action comprend plusieurs actions, vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix.
- Vous pouvez récupérer moins de pions qu'indiqué.
- Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer une action, vous pouvez simplement l'ignorer.
- Vous pouvez placer un Ouvrier sur une case Action sans effectuer aucune de ses actions.

Tuiles Case Action

Les cases Action figurant sur les tuiles Case Action sont associées à l'action indiquée sur la tuile **et** à l'action qui figure en dessous (*imprimée sur le plateau Action*). Cette règle s'applique également à la case Action du round en cours, qui ne comporte pas de tuile Case Action, mais est associée à deux actions : une action Famille et l'action imprimée en dessous.

Exemple : la case Round du round en cours (round I) comporte une action Famille et une action Sensibilisation. La case Action à droite donne 2 Arbres, 1 Roussette et 1 Animal sauvage.



La combinaison de ces deux actions évoluera au cours de la partie (voir l'étape 7 de la phase Entretien).



Exemple : au round suivant, la case de gauche donnera 2 Arbres et une action Sensibilisation ; la case de droite donnera 1 Famille, 1 Roussette et 1 Animal sauvage.

Cartes Terrain et Lieu

La plupart des cases Action vous permettent de récupérer différents pions : Animal, Arbre, Famille et Or. Excepté l'Or, tous les pions doivent être placés sur des cartes des deux types suivants : **Lieu** et **Terrain**.

Pour obtenir une carte, vous devez effectuer les actions adéquates. Les **cartes Lieu** s'achètent avec des Arbres ainsi que de l'Or et donnent toujours jusqu'à quatre cases Maison pour les Familles. Les **cartes Terrain** sont gratuites, mais elles donnent rarement des cases Maison.

Placez les cartes **face visible** sous votre plateau Ressources, en formant des **rangées de 4 cartes maximum**. Quand vous prenez une nouvelle carte, placez-la **adjacente (uniquement orthogonalement)** à une carte existante et assurez-vous qu'elle est **bien orientée**, c'est-à-dire que son nom figure dans le coin supérieur gauche. (*Vous ne pouvez pas faire pivoter les cartes.*) Vous pouvez commencer une nouvelle rangée en plaçant la carte sous une carte existante, même si la rangée en cours ne comporte pas 4 cartes. (*Il n'est pas nécessaire d'avoir des rangées complètes.*) L'ensemble des cartes sous votre plateau Ressources forme ce que nous appelons **votre tableau**.

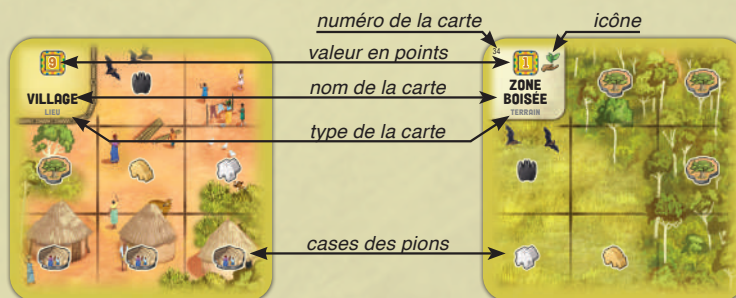
Exemple : vous commencez la partie avec une carte Village en troisième position. La carte suivante que vous obtenez doit être placée soit à gauche soit à droite soit en dessous du Village ; cette dernière solution permet de créer une deuxième rangée de cartes.



Précisions :

- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre tableau, et vous pouvez les organiser en autant de rangées que vous le désirez.
- L'endroit où vous placez une carte n'a d'importance que pour la Pollution (voir l'étape 1 de la phase Entretien).

Les cartes Lieu et Terrain se ressemblent beaucoup :

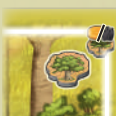


La valeur, le nom et le type de chaque carte sont indiqués dans son coin supérieur gauche. Les cartes Terrain comprennent également un numéro de carte (01 à 36) et une icône Nature dans la plupart des cas (voir encadré). Le reste de la carte est divisé en huit cases destinées aux différents pions.

ICÔNE NATURE

Certaines cases Action du plateau Action et de son extension dépendent du nombre d'icônes  présentes sur vos cartes Terrain : plus vous en possédez, plus l'action est puissante. (L'icône représente la préservation de la nature ou, en termes de mécanique de jeu, l'absence de Maisons habitables. Remarque : la carte n°27 comprend deux icônes de ce type.)

	Cette case peut contenir une Famille .
	Uniquement disponible sur les cartes n°16 et n°28 : cette case est une Maison inhabitable, qui ne peut donc pas contenir de Famille. C'est une case bloquée, sauf pour une action spécifique (voir « Roussettes dans des Maisons vides »).
	Cette case peut contenir un Animal sauvage .
	Cette case peut contenir une Roussette .
	Cette case peut contenir un Chèvre .
	Cette case peut contenir un Arbre . Si elle contient déjà un Arbre, elle peut également contenir un Fruit . Vous ne pouvez pas placer de Fruit sur cette case avant d'y avoir placé un Arbre.

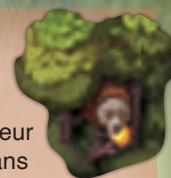
	Uniquement disponible sur la carte n°01 : les 3 cases du groupe associé à cette icône peuvent contenir un Arbre chacune, qui peut à son tour contenir un Animal sauvage ou un Fruit. Les différents Arbres peuvent contenir différents pions, mais toujours un seul par Arbre. Vous ne pouvez pas placer de pion sur ces cases avant d'y avoir placé un Arbre.
	Uniquement disponible sur les cartes n°03 et n°35 : les 8 cases et les 3 cases des groupes associés à cette icône peuvent contenir un Arbre chacune, qui peut à son tour contenir une Roussette ou un Fruit. Les différents Arbres peuvent contenir différents pions mais jamais plus d'un seul par Arbre. Vous ne pouvez pas placer de pion sur ces cases avant d'y avoir placé un Arbre.
	Uniquement disponible sur les cartes n°01, n°09, n°13 et n°35 : cette case peut contenir un Fruit. Elle ne peut pas contenir d'Arbre.
	Une case vierge (c'est-à-dire sans icône) peut contenir un pion de n'importe quel type excepté Famille, pourvu qu'un pion du même type soit déjà présent sur une autre case de la même carte (voir « Cases vierges »).

Marqueur Premier joueur

Quand vous **obtenez une carte Lieu** (pas une carte Terrain), vous prenez également le **marqueur Premier joueur**, qui peut changer de main plusieurs fois au cours d'un même round. Le joueur qui la possède à la fin de la phase Travail devient le Premier joueur et commence la phase Entretien de ce round. Le changement de détenteur du marqueur Premier joueur n'a aucun impact sur la phase Travail en cours, les joueurs continuent de jouer dans le sens horaire, sans interrompre la séquence qu'ils jouent.

Remarque : normalement, le marqueur Premier joueur ne change pas de main pendant les deux premiers rounds. Pour compenser, des pions supplémentaires ont été attribués aux autres joueurs pendant la mise en place.

Important ! Prendre le marqueur Premier joueur implique d'obtenir un Lieu. Vous ne pouvez pas utiliser les cases Action Lieu uniquement pour devenir le Premier joueur sans avoir obtenu de Lieu au préalable.



Récupérer des pions



Quand vous récupérez de l'**Or**, prenez-le dans le stock et placez-le à côté de votre tableau. L'Or existe en valeur de 1 ou 5 ; vous pouvez toujours faire de la monnaie si vous en avez besoin.



Quand vous récupérez une **Roussette**, prenez-la dans le stock et placez-la sur une carte de votre tableau :



sur une case inoccupée où figure une icône **Roussette**,



sur une Famille sensibilisée inoccupée (voir « Familles et Sensibilisation »),



sur un Arbre inoccupé qui peut contenir une Roussette (cartes n°03 et n°35),



ou sur une case vierge inoccupée (si possible, voir « Cases vierges »).



Quand vous récupérez un **Animal sauvage**, prenez le pion Animal sauvage **le plus à gauche** de votre plateau Ressources et placez-le sur une carte de votre tableau :



sur une case inoccupée où figure une icône Animal sauvage,



sur un Arbre inoccupé qui peut contenir un Animal sauvage (carte n°01),



ou sur une case vierge inoccupée (si possible, voir « Cases vierges »).



Quand vous récupérez un **Arbre**, prenez le pion Arbre **le plus à gauche** de votre plateau Ressources et placez-le sur une carte de votre tableau :



sur une case inoccupée où figure une icône Arbre,



ou sur une case vierge inoccupée (si possible, voir « Cases vierges »).



Quand vous récupérez un **Fruit**, prenez le pion Fruit **le plus à gauche** de votre plateau Ressources et placez-le sur une carte de votre tableau :



sur un Arbre inoccupé,



sur une case inoccupée où figure une icône Fruit (cartes n°01, n°09, n°13 et n°35),



ou sur une case vierge inoccupée (si possible, voir « Cases vierges »).

Remarque : vous pouvez récupérer un Fruit lors de l'étape 2 de la phase Entretien. Comme indiqué auparavant, si vous récupérez un « Arbre avec Fruit », vous devez placer le Fruit sur l'Arbre que vous venez de récupérer ; vous ne pouvez pas le placer ailleurs.



Quand vous récupérez une **Famille**, prenez le pion Famille **le plus à gauche** de votre plateau Ressources et placez-le, **face Non sensibilisée visible**, sur une **Maison sans Famille** de votre tableau.

Cas particulier : vous pouvez placer une Famille dans une Maison occupée par une Roussette (voir « Roussettes dans des Maisons vides »). Dans ce cas, vous devez remettre la Roussette dans le stock **sauf** si vous sensibilisez la Famille immédiatement (voir « Familles et Sensibilisation »).



Quand vous récupérez une **Chèvre**, prenez le pion Chèvre **le plus à gauche** de votre plateau Ressources et placez-le sur une carte de votre tableau.



sur une case inoccupée où figure une icône Chèvre,



ou sur une case vierge inoccupée (si possible, voir « Cases vierges »).

RÈGLES GÉNÉRALES

- Les pions Animal sauvage, Arbre, Fruit, Famille et Chèvre que vous obtenez au cours de la mise en place restent en votre possession pendant toute la partie, qu'ils se trouvent sur votre plateau Ressources ou sur les cartes de votre tableau. En contrepartie, vous êtes limité à ce nombre exact de pions : vous ne pourrez jamais posséder plus de 8 pions Animal sauvage, 13 pions Arbre, 8 pions Fruit, 13 pions Famille et 7 pions Chèvre.
- L'Or et les Roussettes sont des ressources illimitées. S'il vous en manque, n'hésitez pas à utiliser d'autres objets pour les symboliser.
- Comme indiqué précédemment, excepté l'Or, tous les pions récupérés au cours d'une partie doivent être placés sur des cartes. Si vous ne pouvez pas placer un pion, vous ne l'obtenez pas.
- Vous n'êtes pas limité dans la quantité d'Or placée à côté de votre tableau.
- Vous ne pouvez ni réarranger ni défausser les pions sur vos cartes (il existe une exception : voir « Action Roussette »).

Cases vierges

Certaines cartes Terrain et Lieu, y compris votre Village de départ, comportent des cases vierges, sans icônes indiquant ce que vous pouvez y placer. Ces cases peuvent contenir un pion **de n'importe quel type** excepté Famille, pourvu qu'un pion du même type soit **déjà présent** sur cette carte. (Les pions Famille ne peuvent pas être placés sur des cases vierges, uniquement sur des Maisons.)

Cas particuliers :

- Les Arbres figurant sur les cases vierges peuvent contenir un Fruit, même si aucun autre Arbre de la même carte n'en contient. Autrement dit : vous pouvez placer un « Arbre avec Fruit » d'une action  sur une case vierge s'il y a déjà un Arbre sur cette carte.
- Si la carte contient un Fruit, vous pouvez placer un Fruit obtenu à l'étape 2 de la phase Entretien sur des cases vierges (avec ou sans Arbre) de cette carte.
- Si la carte contient une Famille sensibilisée avec une Roussette (voir « Familles et Sensibilisation »), vous pouvez placer des Roussettes sur les cases vierges de cette carte.



Exemple : actuellement, vous pouvez placer une Chèvre ou un Arbre avec ou sans Fruit sur n'importe quelle case vierge de cette carte. Par contre, vous ne pouvez pas y placer de Roussette avant d'avoir sensibilisé la Famille et d'y avoir placé une Roussette (voir « Familles et Sensibilisation »).

Dépenser des pions

Quand vous dépensez de l'Or ou des **Roussettes**, replacez-les dans le stock. Quand vous dépensez de l'Or, vous pouvez prendre le rendu de monnaie si besoin.

Quand vous dépensez des **Animaux sauvages, des Arbres, des Fruits** ou des **Chèvres**, replacez-les sur les **cases vides les plus à droite** de la rangée adéquate de votre plateau Ressources, un pion par case, en ne laissant aucun trou.

Vous pouvez dépenser des **Arbres** même s'ils portent des Fruits en remplaçant le Fruit sur la case la plus à droite de la rangée Fruit sans compensation.

Remarque : vous ne pouvez pas dépenser les pions de votre plateau Ressources, qui constitue une sorte de « stock » personnalisé dont les pions ne vous « appartiennent » pas. Vous ne pouvez dépenser que l'Or qui se trouve à côté de votre tableau et les pions qui se trouvent sur vos cartes.

Familles et Sensibilisation



Normalement, les Familles que vous récupérez sont « non sensibilisées », c'est-à-dire que la face Sensibilisée (où figure l'icône Roussette) est cachée. Pour les « sensibiliser », vous devez effectuer une action Sensibilisation, qui vous permet de retourner un pion Famille face Sensibilisée visible.

Cas particulier : pendant les rounds I et VI, la case Round du round en cours comporte une action Famille et une action Sensibilisation, ce qui vous permet de placer une Famille face Sensibilisée visible. (En d'autres termes, ces actions peuvent être combinées pour n'en former qu'une, ce qui peut faire une différence lorsque des Roussettes occupent une Maison, voir « Roussettes dans des Maisons vides » ci-dessous.)

Le tableau suivant illustre les effets de la Sensibilisation sur la partie :

	
Une Maison avec une Famille non sensibilisée ne peut contenir que cette Famille.	Chaque Famille sensibilisée peut accueillir une Roussette. Une Famille sensibilisée avec une Roussette vous permet de placer des Roussettes sur les cases vierges de la même carte.
Pendant l'étape Revenus (étape 1 de la phase Entretien), les Familles non sensibilisées vont chercher de l'Or.	Pendant l'étape Revenus, les Familles sensibilisées récupèrent 1 Or.
Pendant l'étape Nourrissage (étape 4 de la phase Entretien), chaque Famille non sensibilisée vous permet de dépenser une Roussette pour combler vos besoins en nourriture.	Les Familles sensibilisées ne mangent pas les Roussettes. (Ce qui peut constituer un inconvénient de la Sensibilisation.)
Pendant le calcul des scores, les Familles non sensibilisées ne donnent pas de points de bonus.	Pendant le calcul des scores, chaque Famille sensibilisée donne 1 point de bonus.



L'action Sensibilisation représente le fait de partager avec une famille ses connaissances sur la préservation de l'environnement et l'importance des roussettes dans l'écosystème.

Roussettes dans des Maisons vides

L'action de la tuile Case Action représentée ci-contre vous permet de placer 1 Roussette du stock sur chaque Maison **inoccupée** de votre tableau, **y compris** les Maisons inhabitables (cartes n°16 et n°28) si elles sont inoccupées. Cette action constitue **le seul moyen** de placer des Roussettes dans des Maisons où les Familles ne sont pas sensibilisées.

Les Roussettes peuvent occuper les Maisons **indéfiniment** ; cependant, si elles quittent une Maison (voir « Action Roussette »), elles **ne peuvent plus** y retourner. En outre, si une Famille emménage dans une Maison occupée par une Roussette, cette dernière doit être replacée dans le stock, **sauf** si vous sensibilisez immédiatement la Famille (ce qui n'est possible qu'aux rounds I et IV, sur les cases respectives de ces rounds).



maison normale



maison inhabitable



2. ACTION ROUSSETTE (FACULTATIVE)

À la fin de **chaque** tour (*c'est-à-dire jusqu'à trois fois par round*), après avoir effectué les actions de la case Action choisie, vous pouvez effectuer **une** action Roussette si vous remplissez les conditions suivantes :

- vous possédez au moins 3 Roussettes et
- vous possédez au moins 1 Fruit dans votre tableau et
- il reste au moins 1 Arbre sur votre plateau Ressources et
- il vous reste de la place pour au moins 1 Arbre.

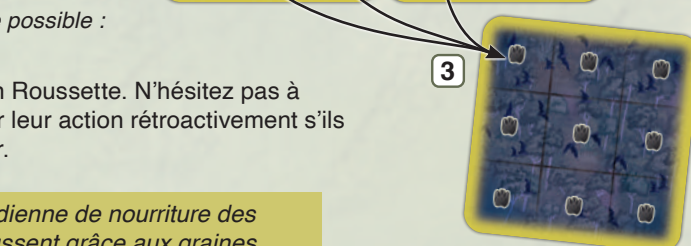
Pour effectuer l'action, sélectionnez **3 Roussettes** de votre tableau et déplacez-les sur votre **carte Nuit**. Ensuite, dépensez **1 Fruit** et récupérez **1 Arbre**, en suivant les règles décrivant comment dépenser et récupérer des pions.

Précisions :

- Vous pouvez utiliser des Roussettes que vous venez de récupérer lors de l'action Ouvrier précédente.
- Les Roussettes et les Fruits peuvent provenir des mêmes cartes ou de cartes différentes de votre tableau.
- Les Roussettes placées sur votre carte Nuit reviendront à l'étape 3 de la phase Entretien. (*Même si leur retour réel se produit plus tard dans le round, vous récupérez l'Arbre immédiatement.*)

Exemple :

- 1 À votre tour, vous placez un Ouvrier sur la case Action combinée indiquée, en choisissant les Roussettes pour l'action du bas. Vous récupérez ainsi un total de 3 Roussettes et 1 Or.
- 2 Vous placez les Roussettes sur votre carte Terrain et l'Or à côté de votre tableau.
- 3 Une fois les actions terminées, vous décidez d'effectuer une action Roussette, en déplaçant 3 Roussettes de votre tableau vers votre carte Nuit.
- 4 Ensuite, vous dépensez votre unique Fruit et le remplacez sur votre plateau Ressources.
- 5 Enfin, vous récupérez un Arbre et le placez sur la seule case possible : la case vierge de votre carte Village.



Astuce : les joueurs débutants ont tendance à oublier l'action Roussette. N'hésitez pas à vous faire des rappels mutuels et laissez les joueurs effectuer leur action rétroactivement s'ils s'aperçoivent de leur oubli avant d'effectuer leur prochain tour.



L'action Roussette représente la recherche quotidienne de nourriture des roussettes, et le fait que de nouveaux arbres poussent grâce aux graines contenues dans leurs déjections sur le chemin de retour.

PHASE ENTRETIEN

La phase Entretien se compose de **sept étapes** qui doivent être effectuées **dans l'ordre indiqué**. Pendant la plupart des étapes, si ce n'est la totalité, vous pouvez jouer simultanément. Au besoin, effectuez chaque étape dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui détient actuellement le marqueur Premier joueur, chacun utilisant un tour pour effectuer une étape.

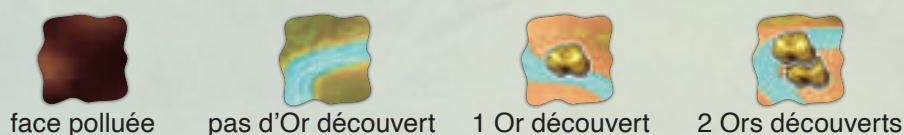
Étape 1 : Revenus

Pour chaque **Famille sensibilisée** de votre tableau, récupérez **1 Or** du stock.

Astuce : vous pouvez identifier facilement les **Familles sensibilisées** de votre tableau car elles contiennent un pion Roussette ou l'icône Roussette.

Pour chaque **Famille non sensibilisée** de votre tableau, piochez **1 marqueur Pollution** dans le sac (*sans regarder*) et recevez **1 Or** du stock pour chaque pépite d'or représentée (*sur la face « non polluée »*), le cas échéant. Ensuite, retournez ces marqueurs Pollution sur leur face « polluée » et placez-les sur des cases **non polluées** de votre tableau (*voir encadré*), quelle que soit la quantité d'or découverte.

Remarque : au départ, la moitié des marqueurs Pollution comporte de l'Or, dont deux qui permettent de recevoir deux Ors chacun.



PLACER DE LA POLLUTION

Regardez les cartes de votre tableau **rangée par rangée, de gauche à droite**, en commençant par le haut. Placez un marqueur Pollution sur la **case centrale supérieure de chaque carte** sauf si elle est déjà polluée. Si toutes les cases centrales supérieures sont polluées, procédez de la même manière pour les **cases supérieures droites des cartes**. Si besoin, continuez avec les cases de la rangée du milieu (*l'une après l'autre, de gauche à droite*), puis celles de la rangée inférieure (*toujours l'une après l'autre, de gauche à droite*).

La Pollution détruit tout : si une case polluée contient des pions, vous devez les remettre à l'endroit approprié (*les Roussettes dans le stock, et tous les autres pions sur votre plateau Ressources*). La Pollution reste sur votre tableau jusqu'à la fin de la partie, bloquant les cases de façon permanente. Il n'y a **aucun moyen** de s'en débarrasser.

Exemple : vous possédez une Famille sensibilisée, trois Familles non sensibilisées et deux cases bloquées par la Pollution des rounds précédents. Vous avez obtenu la carte n°19 ce round-ci, ce qui explique pourquoi elle n'a pas encore reçu de Pollution. Ignorez pour l'instant la carte n°13 grisée, sur la droite (faites comme si elle n'était pas encore là) — elle illustrera un autre point à la fin de cet exemple.

Pendant l'étape Revenus, vous récupérez 1 Or pour la Famille sensibilisée ; pour vos Familles non sensibilisées, vous piochez dans le sac les trois marqueurs Pollution indiqués, qui vous font récupérer 2 Ors supplémentaires. Vous devez maintenant placer les marqueurs Pollution sur vos cartes :

1. Vous placez le premier marqueur sur la case ①, qui correspond à la case centrale supérieure de la « première » carte de votre tableau, c'est-à-dire la carte la plus à gauche de la rangée supérieure.
2. Les cases centrales supérieures de toutes les cartes étant maintenant polluées, vous continuez en plaçant le deuxième marqueur sur la case ②, qui correspond à la case supérieure droite de la « première » carte.
3. Enfin, vous placez le troisième marqueur sur la case ③, la case supérieure droite de la « deuxième » carte de votre tableau, perdant ainsi la Roussette que contenait cette case.

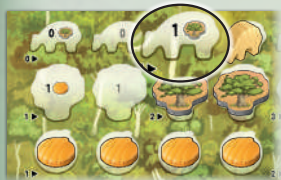
Si rien ne change quant au nombre de cartes et au statut de vos Familles, lors de la prochaine étape Revenus, vous devrez placer trois autres marqueurs Pollution sur les cases ④, ⑤ et ⑥, dans cet ordre. Si vous obtenez une autre carte entre-temps (par exemple, la carte n°13), vous placerez plutôt de la Pollution sur a) (la case centrale supérieure de la nouvelle carte), ④ (la case supérieure droite de la « troisième » carte), et b) (la case supérieure droite de la nouvelle carte), dans cet ordre. Les prochaines cases à être polluées seront alors ⑤, ⑥, ⑦, etc.



La mécanique de jeu de la Pollution représente l'impact destructeur de l'extraction aurifère sur l'environnement en raison des produits chimiques hautement toxiques utilisés.

Étape 2 : Animaux sauvages, Arbres et Fruits

Récupérez de nouveaux Arbres, Fruits et Roussettes en fonction du nombre d'Animaux sauvages, d'Arbres et de Fruits que vous possédez respectivement sur votre tableau.



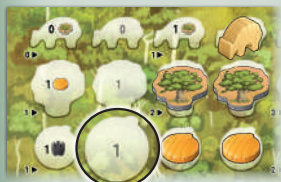
1. Regardez la rangée supérieure de votre plateau Ressources, c'est-à-dire la **rangée Animaux sauvages** : le nombre figurant dans la case vide la plus à droite vous indique combien de **nouveaux Arbres** vous récupérez. Placez les nouveaux Arbres sur votre tableau, en les prenant **immédiatement** dans la deuxième rangée de votre plateau Ressources.

Exemple : vous récupérez 1 Arbre grâce aux Animaux sauvages.



2. De même, après avoir récupéré de nouveaux Arbres grâce aux Animaux sauvages, regardez la deuxième rangée, c'est-à-dire la **rangée Arbre** et récupérez **immédiatement** de **nouveaux Fruits**, en fonction du nombre figurant dans la case vide la plus à droite.

Exemple : vous récupérez 2 Fruits grâce aux Arbres. L'Arbre du premier exemple a ainsi eu un impact direct sur la quantité de Fruits que vous récupérez maintenant.



3. Enfin, après avoir récupéré les Fruits des Arbres, regardez la troisième rangée, c'est-à-dire la **rangée Fruit**, et recevez de **nouvelles Roussettes** du stock en conséquence.

Exemple : vous recevez 1 Roussette grâce aux Fruits. Les Fruits récupérés dans l'exemple précédent ont ainsi eu un impact direct, vous permettant de récupérer une Roussette (au lieu de zéro).

Précisions :

- Si vous ne pouvez pas récupérer le nombre total de pions car il ne vous reste plus de cases disponibles sur vos cartes, récupérez-en autant que possible.
- Vous pouvez récupérer moins de pions que prévu (*par exemple, si vous voulez laisser une case libre pour y placer autre chose plus tard*).



Cette étape représente le cours naturel des choses : les animaux sauvages mangent des fruits et rejettent les graines dans leurs excréments, ce qui donne naissance à de nouveaux arbres, qui produisent des fruits, qui attirent de nouvelles roussettes !

Étape 3 : Roussettes

Remettez les Roussettes de votre carte Nuit, si vous en avez, sur votre tableau, en les plaçant sur les cases appropriées (*voir « Récupérer des pions »*). Vous devez replacer autant de Roussettes que possible, et remettre toutes les Roussettes pour lesquelles vous n'avez pas de place sur vos cartes dans le stock.

Étape 4 : Nourrissage

Regardez les **cases vides les plus à droite** dans les deux rangées inférieures de votre tableau Ressources et **soustrayez** le nombre indiqué dans la **rangée Chèvre** à celui de la **rangée Famille** pour déterminer votre **Besoin en nourriture**.

Si votre Besoin en nourriture est **supérieur à zéro**, vous devez dépenser des pions pour le satisfaire comme suit :

$$\text{Besoin en nourriture} = \text{max} - \text{max}$$

- Chaque **Chèvre** que vous dépensez fournit **3 Nourritures**.
- Chaque **Animal sauvage** que vous dépensez fournit **2 Nourritures**.
- Les **Fruits** et l'**Or** fournissent **1 Nourriture** chacun.
- Vous pouvez dépenser des **Roussettes**, chacune fournissant **1 Nourriture**, avec un nombre maximum égal au nombre de vos **Familles non sensibilisées**. Si toutes vos Familles sont sensibilisées, vous ne pouvez pas dépenser de Roussettes pour vous nourrir.

Remarque : vous pouvez également trouver les informations indiquées ci-dessus sur la carte Résumé « Nourrissage/Élevage ».

Si votre Besoin en nourriture est négatif ou si vous fournissez plus de Nourriture que nécessaire, vous ne recevez rien en contrepartie. Remettez les pions que vous dépensez dans le stock ou sur votre plateau Ressources.

Précisions :

- Lorsque vous dépensez des Chèvres, **ne recalculez pas** le Besoin en nourriture ! En un sens chaque Chèvre vaut en réalité 4 Nourritures : une qui vous soustrayez lors du calcul du Besoin en nourriture, et trois autres si vous décidez ensuite de dépenser la Chèvre pour satisfaire le Besoin en nourriture calculé.



Les Chèvres fournissent un flux constant de nourriture à chaque round grâce à leur lait - c'est le nombre vous soustrayez pour déterminer votre Besoin en nourriture. Après les avoir traites, vous pouvez échanger les Chèvres pour obtenir plus de Nourriture immédiatement, mais vous aurez moins de Nourriture à l'avenir.

- Vous ne pouvez pas dépenser, et donc défausser, plus de pions que nécessaire. Cependant, vous pouvez dépenser des pions de manière inefficace, par exemple pour satisfaire un Besoin en nourriture de deux avec une Chèvre même si vous avez d'autres pions à dépenser.

Exemple : votre Besoin en nourriture est de $5 - 1 = 4$ Nourritures. Vu les pions en votre possession, vos options sont les suivantes : dépenser la Chèvre et 1 Animal sauvage ; ou dépenser la Chèvre et 1 Or ; ou dépenser les 2 Animaux sauvages ; ou dépenser 1 Animal sauvage et 2 Ors ; ou dépenser 4 Ors. Vous ne pouvez pas dépenser de Roussettes parce que vous n'avez pas de Familles non sensibilisées.



PÉNURIE ALIMENTAIRE

Si vous n'avez pas assez de pions pour satisfaire le Besoin en nourriture, vous perdez **2 points pour chaque Nourriture manquante**. Utilisez le carnet de scores pour comptabiliser les points à soustraire. Vous **devez** dépenser des pions pour obtenir de la Nourriture si vous le pouvez ; vous ne pouvez pas choisir de prendre volontairement un point de pénalité pour économiser des pions.

Astuce : en tenant compte de la façon dont votre plateau Ressources vous rapportera des points à la fin de la partie (voir « Fin de la partie et calcul des scores »), au cours du round final (et éventuellement lors des rounds précédents), dépenser des Animaux sauvages plutôt que des Fruits plutôt que des Chèvres plutôt que de l'Or constitue le moyen de vous nourrir vous permettant d'économiser le plus de points. De même, dépenser des Roussettes n'a de sens que si vous en possédez un maximum de dix.

Étape 5 : Élevage

La case Round du round en cours présente (jusqu'à) trois conditions permettant de récupérer de nouvelles Familles ou de nouveaux animaux. Si vous possédez dans votre tableau **au moins** le nombre indiqué de pions **et** si vous avez de la place pour un autre pion, récupérez **exactement un pion** de ce type. Votre tableau peut satisfaire **l'ensemble ou une partie** de ces conditions, et vous pouvez les appliquer **dans n'importe quel ordre**, mais une seule fois par round, même si vous possédez plusieurs fois les valeurs exigées.

Exemple : à la fin du premier round, vous pouvez élever des Familles, des Roussettes et des Animaux sauvages. Si vous possédez au moins 2 Familles, vous en obtenez une autre. Si vous possédez au moins 1 Roussette ou 1 Animal sauvage, vous obtenez respectivement une autre Roussette ou un autre Animal sauvage. Même si vous possédez plus d'une Roussette ou d'un Animal sauvage, vous en obtenez au maximum 1 grâce à l'étape Élevage.

Remarque : pour mieux comprendre, voir la carte Résumé « Nourrissage/Élevage », qui récapitule les informations sur l'élevage à tous les rounds.



Étape 6 : Ouvriers

Retirez vos Ouvriers du plateau Action (et de son extension) et placez-les à côté de votre tableau pour le round suivant. Lors du round final, c'est-à-dire le round VII, vous pouvez sauter cette étape et la suivante.

Étape 7 : Préparation

Placez dans une **défausse** toutes les cartes Terrain face visible **restantes**, c'est-à-dire celles qui se trouvent toujours à côté du plateau Action (*et de son extension*). Ensuite, piochez de nouvelles cartes Terrain sur le paquet et placez-les **face visible** à droite du paquet, une au-dessus de chaque case Action . Si le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour en former un nouveau.

Ensuite, déplacez la tuile Case Action se trouvant sur la case du round **suivant** d'une case **vers la gauche**, afin qu'elle recouvre la case du round en cours, tout en révélant la case du round suivant. Notez que cela modifiera la composition des actions sur ces deux cases Action.

Remarque : le fond coloré apparaissant derrière les chiffres romains sur les cases de chaque round n'est utilisé qu'en mode solo (*voir ci-après*).



FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DES SCORES

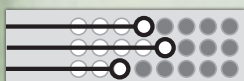
La partie se termine après l'étape 5 de la phase Entretien du round VII. Vous comptabilisez alors vos points dans les six catégories suivantes :



Or : chaque Or vaut **1 point**.



Cartes : additionnez les **valeurs en points** de toutes les cartes de votre tableau, indiquées dans le coin supérieur gauche de chacune d'entre elles. (Attention : certaines cartes Terrain rapportent des points négatifs.)



Plateau Ressources : additionnez les nombres indiqués sur les **cases vides les plus à droite** de chaque rangée. Si une rangée est pleine de pions, vous ne marquez aucun point pour celle-ci. (*Vous pouvez obtenir au maximum 2 points grâce aux Animaux sauvages, 6 points grâce aux Arbres, 3 points grâce aux Fruits, 25 points grâce aux Familles et 7 points grâce aux Chèvres.*)



Familles sensibilisées : chaque Famille sensibilisée rapporte **1 point de bonus**. (*Une Famille sensibilisée contient un pion Roussette ou une icône Roussette.*)



Roussettes : chaque Roussette après les 10 premières vaut **1 point**. Autrement dit, si vous avez plus de 10 Roussettes sur votre tableau, soustrayez 10 du total pour déterminer votre score dans cette catégorie. Sinon, vous ne marquez aucun point pour les Roussettes. (*Vous ne pouvez pas obtenir de résultat négatif dans cette catégorie.*)



Nourriture manquante : additionnez les points négatifs de nourriture manquante (*voir « Pénurie alimentaire »*), que vous avez accumulés au cours de la partie. Normalement, cette catégorie devrait être vide.

Faites la somme de toutes ces valeurs pour calculer votre score final. **Le joueur qui accumule le plus de points gagne**. En cas d'égalité, le joueur qui possède **le moins de marqueurs Pollution** l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés sont tous déclarés vainqueurs !

MODE SOLO

Comme mentionné dans les instructions de mise en place, une partie en mode solo se joue avec le verso de l'une des extensions du plateau Action et avec les **Ouvriers rouges, jaunes et bleus**. Jouez comme vous le feriez en mode multijoueur, **un tour après l'autre**. Il n'y a pas d'adversaire représenté par une intelligence artificielle, mais les Ouvriers placés au cours d'un round bloquent les cases Action qu'ils occupent pendant les deux rounds suivants. Les marques colorées sur les cases Round indiquent quels Ouvriers vous devez utiliser à chaque round :

Round I : utilisez les 3 Ouvriers **rouges** pour effectuer des actions. Ne retirez aucun Ouvrier à l'étape 6 de la phase Entretien.



Round II : utilisez les 3 Ouvriers **jaunes** pour effectuer des actions. Ne retirez toujours aucun Ouvrier pendant la phase Entretien.



Round III : utilisez les 3 Ouvriers **bleus** pour effectuer des actions. À l'étape 6 de la phase Entretien, retirez uniquement les Ouvriers rouges.



Round IV, V et VI : utilisez respectivement les Ouvriers **rouges, jaunes et bleus**. À l'étape 6 de la phase Entretien, retirez les Ouvriers placés pendant les rounds II, III et IV, respectivement.

Round VII : utilisez les Ouvriers **rouges**. La partie se termine après l'étape 5 de la phase Entretien. Calculez le score de votre tableau normalement.

Contrairement au mode multijoueur, à l'étape 7 de chaque phase Entretien, **ne défaussez** aucune carte Terrain restante, mais remplissez de nouvelles cartes Terrain les emplacements vides. Si un Ouvrier occupe la case Action de la tuile qui se déplace, ne le déplacez pas avec la tuile et **laissez-le** sur la case Round. Inversement, si la tuile se déplace vers une case occupée par un Ouvrier, celui-ci occupera désormais la nouvelle tuile.

Votre objectif est de marquer au moins **120 points**.

DÉFIS EN MODE SOLO

Pour corser vos parties en mode solo, essayez de relever les défis suivants ! Sauf indication contraire, les règles du mode solo (voir page précédente) s'appliquent normalement.

Les défis ci-dessous ne sont pas classés par niveau de difficulté.

Hameau

Fournir un abri au plus de Roussettes possible.

Objectif : finir la partie avec au moins **40 Roussettes** et **100 points**.

Communauté

Construire trois villes et les peupler.

Objectif : finir la partie avec **3 villes**, les **13 Familles** et au moins **100 points**.

Investisseur

Construire des Lieux de chaque sorte, en amassant le plus d'Or possible.

Objectif : finir la partie avec au moins **1 Ferme**, **1 Hameau**, **2 Villages**, **1 Ville**, plus de **20 Ors** et au moins **100 points**.

Métropole

Se concentrer uniquement sur le développement urbain.

Modification : retirez toutes les cartes Terrain du jeu.

Objectif : finir la partie avec au moins **90 points**.

Migration

Les habitants cherchent de nouvelles opportunités ailleurs.

Modification : à l'étape 7 de chaque phase Entretien, retirez les 2 pions Famille les plus à gauche de votre plateau Ressources. En conséquence, votre Besoin en nourriture augmente considérablement, mais vous marquez des points gratuits grâce aux Familles lors du calcul des scores.

Objectif : finir la partie avec au moins **90 points**.

Halte à la Pollution !

Protéger au mieux l'environnement.

Objectif : finir la partie **sans marqueur Pollution** et avec au moins **100 points**.

Prospérité

Gagner de l'argent, de l'argent et encore de l'argent !

Objectif : finir la partie avec au moins **30 Ors** et au moins **120 points**.

Non sensibilisé

Parfois, les mots ne suffisent pas.

Modification : l'action Sensibilisation n'a aucun effet.

Objectif : finir la partie avec les **13 Familles** et au moins **80 points**.

Créez vos propres défis en mode solo et partagez-les (en anglais) sur nos réseaux sociaux en utilisant le hashtag #atiwa4one !

Auteur : Uwe Rosenberg

Révision : Grzegorz Kobiela

Illustrations : Andy Elkerton

Conception graphique :
Klemens Franz | atelier198

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Magali Plouzane Delobbe

Relecture : Olivier Prévot

Supervision : Pauline Marcel

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez



© 2023 Lookout GmbH

Publié par :
Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany

Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.

Distribué en France par :
Asmodee Group
18, rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy
BP 40119 78041
Guyancourt Cedex – France

Distribué au /Distributed
in Canada par/by :
Asmodee Canada
31 rue de la Cooperative
Rigaud, QC, Canada J0P 1P0
Asmodee-experts.fr



Adresses sur quefairedemesdechets.fr