

FIRE & STONE

Klaus-Jürgen Wrede

INTRODUCTION

Menez votre tribu au temps de l'Âge de Pierre. À chaque tour, vos explorateurs découvrent de nouveaux territoires, chassent les animaux de la forêt pour récupérer de la viande que vous ferez cuire sur le feu, et ramassent des pommes, des noix, des champignons et des racines pour subsister. À mesure que la partie progresse, vous inventerez de nouveaux moyens pour vous déplacer et vous nourrir. Pour remporter la partie, il faudra étendre vos villages et vous développer plus rapidement que vos adversaires.



Déplacez votre explorateur de 1 ou 2 territoires.



Découvrez la tuile de ce territoire.



Collectez des tuiles et créez des inventions.



Construisez des huttes pour former des villages.

MATÉRIEL COMMUN

(les tuiles sont recto-verso).

Plateau

1 plateau de jeu



Tuiles

24 tuiles Gibier



24 jetons Sac



63 tuiles Découverte



24x région I : 12 tuiles Cueillette (3 de chaque), 3 forêts, 4 huttes, 3 feux, 2 caches secrètes
25x région II : 12 tuiles Cueillette (3 de chaque), 4 forêts, 5 huttes, 3 feux, 1 grotte
14x région III : 8 tuiles Cueillette (2 de chaque), 1 forêt, 3 huttes, 2 feux



Pions

30 pions Nourriture (utilisez des équivalents s'ils viennent à s'épuiser)



Cartes

17 cartes Invention



24 carte Grotte



4 aides de jeu



1 carte Fin de partie



5 cartes Objectif



14 cartes Points de victoire (PV)

(4x 1PV, 4x 2PV, 4x 3PV, 2x 4PV)



4 cartes Invention de départ (variante)



(ne les utilisez pas pour une partie classique)

MATÉRIEL DE CHAQUE JOUEUR

Plateau

4 plateaux Tribu (1 par joueur)



Cartes

4 cartes de couleur (pour placer l'objectif et le marqueur de chaque joueur)



Pions

12 explorateurs (3 par joueur)



80 huttes (20 par joueur)



Tuiles

8 tuiles Cueillette de départ (2 par joueur)



4 marqueurs (1 par joueur, pour certaines cartes Grotte)



MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. La carte du monde est séparée en 3 régions, qui correspondent grossièrement à l'Afrique et l'Europe (I), l'Asie (II) et l'Amérique (III). Chaque région est marquée d'un chiffre romain et se divise en plusieurs territoires.
2. Triez les **tuiles Découverte** en fonction du chiffre indiqué au verso (I, II ou III) et mélangez séparément les tuiles de chaque région. Placez une tuile face cachée sur chaque territoire de la région correspondante marqué d'une icône de nourriture . Ne placez pas de tuile sur les territoires marqués d'une icône de feu.
3. Mélangez les **tuiles Gibier** face cachée. Créez 8 piles face cachée de 3 tuiles chacune, puis placez-les sur les cases Gibier du bas du plateau.
4. Mélangez les **cartes Grotte** face cachée et piochez-en 1 au hasard. Placez-la face cachée, sans la regarder, sur l'espace réservé à cette carte sur le plateau. Rangez les autres cartes Grotte dans la boîte. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser une carte avec le symbole  en haut à gauche.
5. Mélangez les **cartes Invention** et formez un paquet face cachée, que vous placez à proximité du plateau. Révélez les 3 premières cartes pour former une rangée de cartes face visible près du paquet. Laissez les inventions de départ dans la boîte.
6. Triez les **cartes Point de victoire (PV)** selon leur valeur. Préparez un paquet de cartes avec les cartes I tout en bas, surmontées des cartes II, puis des cartes III, et enfin les cartes IIII sur le dessus. Ne mélangez jamais ce paquet. Laissez-le à proximité des cartes Invention.
7. Placez les **pions Nourriture**, les **jetons Sac** et la **carte Fin de partie** à proximité du plateau.
8. Choisissez votre **couleur de joueur** et prenez **1 plateau Tribu**, ainsi que les éléments suivants à votre couleur : **1 carte de couleur**, **20 huttes**, **1 marqueur**, **2 tuiles Cueillette de départ** et **3 explorateurs**. Mettez votre plateau Tribu et votre carte de couleur côte à côte devant vous. Placez 1 explorateur sur la piste des huttes à l'emplacement indiqué, 1 explorateur sur la case 0 de la piste des PV, et 1 explorateur sur le territoire de départ marqué du symbole correspondant, au sud de l'Afrique (région I). Prenez aussi une **aide de jeu**.
9. Mélangez les **cartes Objectif** et distribuez-en une à chaque joueur. Consultez votre carte puis placez-la face cachée sur votre carte de couleur, sans la révéler aux autres joueurs. Placez ensuite votre marqueur sur cette même carte.
10. Placez vos 2 **tuiles Cueillette de départ** sur les cases du bas de vos deux pistes de cueillette. Voyez ci-dessous la remarque pour 2 ou 3 joueurs à ce sujet.
11. Déterminez au hasard qui sera le premier joueur.

LE PLATEAU TRIBU

Stockez vos tuiles Gibier ici, face cachée.

Votre nourriture est stockée ici, dans votre réserve. Vous pouvez stocker 1 nourriture par sac (donc 2 au début de la partie). Lorsque vous gagnez des jetons Sac, vous augmentez la capacité de votre réserve. Placez vos jetons de bas en haut à mesure que vous les obtenez.

Ces deux colonnes sont vos pistes de cueillette (une claire et une foncée). Vous pouvez y stocker deux types de tuiles Cueillette, à raison d'1 type par colonne.



PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS

À **2 joueurs**, vous n'avez aucune tuile Cueillette de départ. Rangez-les dans la boîte.

À **3 joueurs**, vous avez seulement 1 tuile Cueillette de départ, et non 2. Choisissez ensemble si vous jouez tous avec la tuile **Soleil** ou la tuile **Lune**, et rangez l'autre.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. À votre tour, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué ci-dessous avec chacun de vos explorateurs (lorsque vous aurez deux explorateurs, jouez d'abord complètement le premier explorateur, puis le second). Ensuite, votre tour est terminé.

1. Se déplacer

Déplacez votre explorateur jusqu'à 2 territoires de distance. Pour passer d'un territoire à l'autre, les deux territoires doivent être adjacents. Vous ne pouvez pas finir votre déplacement là où vous l'aviez commencé. Plusieurs explorateurs, même d'une tribu différente, peuvent cohabiter au sein d'un même territoire. Aucun explorateur ne peut entrer dans la région II avant que la troisième hutte ne soit révélée, et aucun explorateur ne peut entrer dans la région III avant que la neuvième hutte ne soit révélée (voir p.5).

Note: les pointillés blancs représentent des routes maritimes. Vous pouvez uniquement les utiliser avec l'invention **Bateaux**, sous réserve que le texte de cette invention n'ait pas été recouvert par une carte PV.



2. Accomplir une action

L'action que vous pouvez accomplir après votre déplacement dépend du territoire d'arrivée et de ce qu'il contient : un feu, un village, une tuile Découverte visible ou cachée, ou rien du tout.

- Si vous terminez votre déplacement dans un territoire avec une **tuile Découverte face cachée**, révélez-la. Vous devez exercer son **effet de découverte** si elle en a un. Ensuite, vous pouvez accomplir l'action de la tuile.
- Si vous terminez votre déplacement dans un territoire avec une **tuile Découverte face visible**, un **feu** imprimé sur le plateau ou un **village**, vous pouvez accomplir l'action de la tuile, mais ne bénéficiez jamais d'un quelconque effet de découverte.
- Si vous terminez votre déplacement sur un territoire qui n'affiche qu'une **icône de nourriture** (donc sans tuile Découverte, ni hutte, ni feu imprimé), vous pouvez accomplir 1 action pour gagner 1 nourriture, à condition de pouvoir la stocker.



GAGNER DE LA NOURRITURE

Les sacs de votre plateau Tribu sont votre réserve de nourriture. Vous pouvez gagner de la nourriture uniquement si vous avez un sac libre pour la stocker. Sinon, toute nourriture excédentaire est perdue.



NOMBRE DE TUILES PAR RÉGION

Il existe différents types de tuiles Découverte, chacun ouvrant une action spécifique. Le plateau vous indique le nombre de tuiles de chaque type dans chaque région. Le nombre de tuiles Forêt par région est visible grâce aux cases Gibier du bas du plateau.



EFFETS DE DÉCOUVERTE ET ACTIONS DE TUILE



FORÊT

Effet de découverte : prenez une des piles de jetons Gibier de la région correspondante en bas du plateau et placez-la face cachée dans la forêt que vous venez de révéler.

Action : consultez les tuiles Gibier de ce territoire et choisissez-en une, que vous placez face cachée sur votre plateau Tribu. Remettez les tuiles restantes face cachée dans le territoire. Ainsi, le choix se restreint de plus en plus. Si vous épuisez les tuiles Gibier de ce territoire, laissez tout de même la tuile Forêt en place, car elle peut être utile pour l'un des objectifs. Les joueurs qui terminent leur déplacement dans une Forêt qui n'a plus de gibier ne reçoivent rien du tout (pas même de la nourriture).

Rouge révèle une tuile Forêt. Elle doit résoudre l'effet de découverte qui est d'ajouter 1 pile de 3 tuiles Gibier dans ce territoire. **Rouge** choisit ensuite 1 de ces tuiles et la place face cachée sur son plateau Tribu. Enfin, **Rouge** remplace les tuiles Gibier restantes face cachée sur le territoire.





FEU

Effet de découverte : gagnez immédiatement 1 PV sur la piste des PV. Ne s'applique que pour une tuile Feu que vous venez de révéler.

Action (tous les feux) : préparez autant de tuiles Gibier que vous le désirez, en les révélant depuis votre plateau Tribu. Ensuite, prenez la ou les récompenses indiquées (nourriture et/ou sacs) et placez les tuiles Gibier face visible dans la défausse. Toute nourriture que vous ne pouvez pas stocker dans vos réserves doit être défaussée.

- (1) **Bleu** révèle une tuile Feu.
- (2) Il résout l'effet de découverte qui est de gagner 1 PV.
- (3) **Bleu** peut maintenant préparer autant de tuiles Gibier qu'il le souhaite. Il décide d'en préparer une seule, et reçoit 1 sac et 3 nourriture.



TUILE CUEILLETTE

Effet de découverte : aucun.

Action : vous pouvez a) **prendre** ou b) **laisser** la tuile Cueillette.

a) **Si vous prenez la tuile**, placez-la sur la case libre la plus basse de l'une de vos deux pistes de cueillette. S'il s'agit de la dernière case (tout en haut), prenez une carte Invention ou PV (voir p.5). Il ne peut y avoir qu'un seul type de tuiles Cueillette par piste (noix, racines, champignons, ou pommes). Si vos deux pistes abritent déjà des tuiles et que vous décidez de prendre une tuile d'un type qui ne s'y trouve pas, vous devez d'abord vider une piste, donc défausser toutes les tuiles qui s'y trouvent. Une fois la piste libérée, vous pouvez y placer la nouvelle tuile.

b) **Si vous laissez la tuile**, gagnez simplement 2 nourriture.
(Rappel : toute nourriture que vous ne pouvez pas stocker dans vos réserves doit être défaussée.)

Bleu décide de ramasser cette tuile Champignon. Sa piste de gauche contient déjà des pommes, et celle de droite des racines. Pour placer le champignon, il doit donc vider une des deux pistes. Il choisit de vider la piste de gauche et défausse les deux pommes qui s'y trouvent, puis stocke le champignon à la place.



TUILE HUTTE

Effet de découverte : vous devez immédiatement construire 1 hutte de votre réserve sur ce territoire, gratuitement. Placez la hutte sur l'icône de nourriture du territoire, qui devient un village.

Ensuite, placez la tuile Hutte sur la piste des huttes. Elle doit occuper la case libre avec la valeur la plus faible. Certaines cases ont des effets spéciaux (voir p.6).

Enfin, renvoyez votre explorateur dans un territoire de la même région avec un feu. Vous ne pouvez pas faire l'action Feu à cette occasion.

Action : aucune.

- (1) **Bleu** révèle une tuile Hutte. Il place donc gratuitement 1 de ses huttes dans le territoire.
- (2) **Bleu** place ensuite la tuile Hutte révélée sur la case de la piste des huttes avec la plus faible valeur disponible, qui est la 3^e case. Accessoirement, cette case débloque l'accès à la région II.
- (3) **Bleu** doit enfin renvoyer son explorateur dans un territoire avec un feu de la même région. Il ne peut pas faire l'action Feu pour autant.



VILLAGE (territoire avec au moins 1 hutte)

Effet de découverte : aucun.

Action : construisez 1 hutte sur ce territoire en dépensant de la nourriture. Vous devez dépenser 1 nourriture pour chaque hutte déjà présente sur le territoire. Ensuite, placez-y 1 de vos huttes. La deuxième hutte d'un territoire coûte donc 1 nourriture, la troisième coûte 2 nourriture, etc. Toutes les huttes doivent être prises en compte dans le calcul, quel que soit leur propriétaire.

Ensuite, renvoyez votre explorateur dans un territoire de la même région avec un feu. Vous ne pouvez pas faire l'action Feu à cette occasion.

Rouge accomplit l'action de construire une nouvelle hutte dans ce village. Puisqu'il y a déjà 2 huttes, elle doit payer 2 nourriture. Puis **Rouge** renvoie son explorateur dans un territoire de la même région avec un feu.





CACHE SECRÈTE



Effet de découverte : gagnez 1 sac et 1 nourriture. Retirez la tuile du plateau.

Action : aucune.



GROTTE



débutant



expert



Effet de découverte : révéléz immédiatement la carte Grotte du plateau, puis résolvez son effet de découverte (en haut à droite) si possible. Les règles de la carte Grotte prennent effet immédiatement, en plus (ou à la place) des règles standard. Chaque carte Grotte a ses propres règles ; référez-vous à l'appendice si vous avez besoin de précisions.

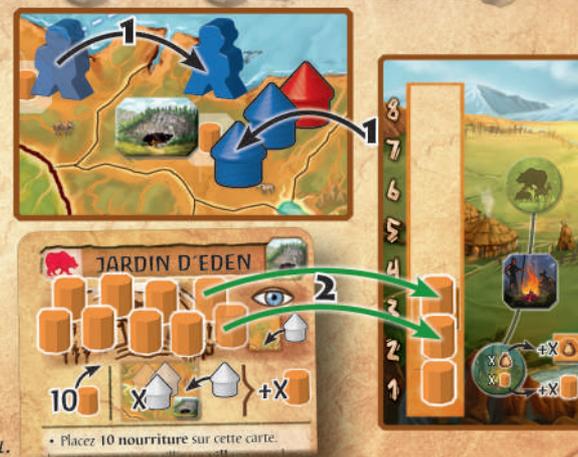
La carte Grotte peut proposer un effet de jeu unique, une action supplémentaire accessible depuis la grotte, ou un changement de règles permanent pour la région II, voire pour toutes les régions.

L'effet de la grotte sur le jeu peut être plus ou moins important, en fonction de la règle qu'elle apporte, et du moment où elle est révélée.

Action : accomplissez l'action indiquée sur la carte Grotte, s'il y en a une.

(1) **Bleu** se déplace sur le territoire de la grotte et fait l'action indiquée sur la carte Grotte **Jardin d'Eden**.

(2) Cette action permet à **Bleu** de construire une 3^e hutte dans ce territoire en **gagnant** 2 nourriture depuis la grotte, au lieu de les dépenser. Notons cependant que si **Bleu** n'avait pas eu assez de place dans ses réserves pour stocker cette nourriture, il n'aurait pas pu construire de hutte. Enfin, il doit renvoyer son explorateur dans un territoire de cette région avec un feu.



PRENDRE UNE CARTE INVENTION OU PV



Lorsque vous placez une tuile Cueillette tout en haut d'une des pistes de cueillette (la 3^e), vous pouvez prendre soit une carte Invention, soit une carte PV au sommet de la pile. Défaussez ensuite les trois tuiles Cueillette utilisées.

Prendre une carte Invention

Vous pouvez prendre une des 3 cartes Invention de la rangée face visible. Placez alors la carte Invention devant vous, puis reconstituez la rangée à 3 cartes. Si la pioche s'épuise, aucune carte ne peut être ajoutée. Vous pouvez avoir autant d'inventions que vous le désirez, mais vous ne pouvez pas avoir deux exemplaires de la même invention, et ce même si l'effet d'une invention n'est plus visible (voir ci-dessous). Les inventions vous permettent d'obtenir de la nourriture, d'améliorer vos déplacements, de construire des huttes ou de récupérer des jetons Cueillette plus facilement. Vous pouvez utiliser tous les effets visibles de vos inventions lors de votre tour. Les inventions liées à la nourriture ont aussi un effet instantané, que vous touchez au moment où vous gagnez la carte. Voyez l'appendice pour une liste détaillée des effets supplémentaires.

Prendre une carte PV

Prenez la carte PV du sommet de la pile et placez-la sur la partie inférieure de l'une de vos cartes Invention, de manière à recouvrir le texte (si vous n'avez pas de carte Invention ou si elles sont déjà recouvertes, vous ne pouvez pas prendre de carte PV). Une fois qu'un effet de carte a été recouvert, vous **ne pouvez plus** l'utiliser. À la fin de la partie, vos cartes PV vous rapportent autant de points qu'indiqué.

Rouge gagne une carte : elle décide de prendre une carte PV, qu'elle place sur sa carte **Cultures**. En conséquence, elle ne profite plus de cet effet.



À la fin du jeu, **Rouge** marquera 3 PV pour cette carte PV.



CARTES INVENTION

Cette **icône** indique le domaine de l'invention : ici, de la nourriture.

Effet **immédiat** dont vous bénéficiez une seule fois, lorsque vous gagnez la carte.

Effet **permanent**, à utiliser à votre tour.



À chaque fois que vous prenez une carte, gagnez 1 nourriture.

(1) **Rouge** prend la tuile Pomme et la place au sommet de sa piste de cueillette de gauche. Cela lui permet de gagner une carte.

(2) Elle décide de prendre la carte Invention **Pots en Argile**. Cette carte lui fait immédiatement gagner 2 nourriture (effet immédiat).

(3) Enfin, **Rouge** défausse ses pommes et reconstitue la rangée de cartes Invention.



LA PISTE DES HUTTES

Toute tuile Hutte découverte doit être placée sur cette piste. Lorsque les seuils indiqués ci-dessous sont atteints, des effets spéciaux se déclenchent :

- 3^e hutte** tous les joueurs ont maintenant accès à la **région II**.
- 5^e hutte** tous les joueurs reçoivent leur **second explorateur** (voir ci-dessous).
- 9^e hutte** tous les joueurs ont maintenant accès à la **région III**.
- 11^e hutte** la fin du jeu est déclenchée (voir ci-dessous).



LE SECOND EXPLORATEUR

Lorsque vous placez la 5^e tuile Hutte sur la piste, vous récupérez votre second explorateur, puis les autres joueurs, dans le sens horaire, font de même. Cet explorateur doit être placé dans un **territoire avec un feu**, dans la même région que votre premier explorateur. À compter de cet instant, vous pouvez jouer vos deux explorateurs (déplacement + action) l'un après l'autre lors de votre tour. Le joueur qui a révélé la 5^e tuile Hutte peut donc immédiatement utiliser son second explorateur.



FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

Fin de la partie

 La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur place la 11^e tuile sur la piste des huttes. Si vous avez déclenché la fin de la partie, terminez votre tour, puis placez la carte Fin de partie devant vous, côté Feu allumé visible (A). Vous allez rejouer une seule fois, tandis que vos adversaires ont encore deux tours à jouer. Pour vous en souvenir, au début de votre prochain (et dernier) tour, retournez la carte Fin de partie (B).

Cas particulier : la fin de partie se déclenche aussi si un joueur construit sa dernière hutte. Procédez de la même façon.



Décompte final

Calculez vos points. Ajoutez les points suivants au score accumulé sur la piste des PV au fil de la partie :

- PV de vos **cartes PV** (de I à IIII PV par carte)
- 1 PV pour **chacune de vos huttes** sur le plateau.
- 1 PV pour **chaque majorité** dans un village. Vous avez la majorité si vous avez strictement plus de huttes dans un territoire que n'importe quel adversaire. En cas d'égalité, personne n'a la majorité et les points ne sont pas attribués.
- les PV de votre **carte Objectif**, que vous pouvez révéler.

Le joueur qui marque le plus de PV l'emporte.



Rouge avait la carte Objectif "1 PV pour chaque majorité adjacente à un lac".

Le territoire 1 lui rapporte 4 PV : 2 PV de huttes, 1 PV de majorité et 1 PV d'objectif.

Le territoire 2 ne lui rapporte que 2 PV pour ses huttes, car elle n'a pas la majorité, ni donc l'objectif.



VARIANTE : INVENTIONS DE DÉPART

 Lorsque vous faites la mise en place, ne rangez pas les cartes Invention de départ, mais gardez-en une par joueur et placez-les face visible. En commençant par le dernier joueur (à droite du premier) puis dans le sens antihoraire, chacun choisit son

invention de départ, qui sera différente de celle des autres. Placez votre invention près de votre plateau Tribu. Les règles standard des cartes Invention s'appliquent.

Credits

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede

Illustrations : Hendrik Noack

Conception graphique : Christof Tisch

Rédaction : Christof Tisch, Frank Heeren

Règles : Inga Keutmann, Christof Tisch

Relecture originale : Travis D. Hill

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.

© 2021 Pegasus Spiele GmbH. Tous droits réservés.

La reproduction et la diffusion des règles du jeu, des éléments du jeu ou des illustrations est interdite sans l'autorisation expresse de Pegasus Spiele.

© Super Meeple 2021 pour l'édition française.

Merci à Sayuri de Zilva pour ses nombreuses suggestions et ses conseils scientifiques, et à tous les testeurs, particulièrement Ryan Palfreyman, Tristan Tisch, Klaus, Felix et Jakob Ottmaier, Vanessa Roth, et Darius, Robin et Alec.

