

LA VALLÉE DES MAMMOUTHS

BRUNO FAIDUTTI

PHASES D'UN TOUR

Événement

Tirer une carte selon la saison (sauf premier été)

Nouveaux animaux

4 en été, 2 en hiver (6 au premier tour).
S'il y a 2 ou 3 joueurs: compter 1 animal de moins.

Déplacement des animaux

1 dé pour la direction, seuls les animaux n'étant pas avec des humains bougent; arrêt si obstacle ou humains.

Déplacement et installation des tribus

2 cases maxi par humain, arrêt sur montagne. Si 1 guerrier + 1 femme seuls, possibilité de faire un village/grotte.

Combats

Survie

Si dernier tour de l'été, récolte (8 ou 4 pts nourriture)

Événements de fin de saison

Naissances Par femme sur un village (maxi 2), 1dé:
1 ou 2: femme
3, 4 ou 5: guerrier
6: jumeaux (6 valant guerrier ensuite)

Cartes astuce +1 par joueur, maxi 5 en main

Semilles coûtent 1 nourriture, à la fin de l'hiver uniquement

Fin du tour

Annnonce de la possession de 4 camps / victoire



COMBATS

Tirer 1 dé par camp, modifié comme suit:

Guerrier +1 • Village ami +1 •
Grotte amie +2 • Animal +1 (cumulé si plusieurs animaux de même race)

Une femme ne peut combattre que contre des animaux. Si elle est seule contre une autre tribu, elle passe à l'ennemi.

ANIMAUX

	Cases mouvt	Pts nourriture	Montagne ?	Piétine culture ?	Passe rivière ?
Loup 	3	1	oui	-	-
Tigre 	3	2	oui	-	-
Ours 	2	3	oui	-	oui
Bison 	2	4	-	oui	-
Rhinocéros 	1	5	-	oui	-
Mammouth 	1	6	-	oui	-



LA VALLÉE DES MAMMOUTHS

BRUNO FAIDUTTI

PHASES D'UN TOUR

Événement

Tirer une carte selon la saison (sauf premier été)

Nouveaux animaux

4 en été, 2 en hiver (6 au premier tour).
S'il y a 2 ou 3 joueurs: compter 1 animal de moins.

Déplacement des animaux

1 dé pour la direction, seuls les animaux n'étant pas avec des humains bougent; arrêt si obstacle ou humains.

Déplacement et installation des tribus

2 cases maxi par humain, arrêt sur montagne. Si 1 guerrier + 1 femme seuls, possibilité de faire un village/grotte.

Combats

Survie

Si dernier tour de l'été, récolte (8 ou 4 pts nourriture)

Événements de fin de saison

Naissances Par femme sur un village (maxi 2), 1dé:
1 ou 2: femme
3, 4 ou 5: guerrier
6: jumeaux (6 valant guerrier ensuite)

Cartes astuce +1 par joueur, maxi 5 en main

Semilles coûtent 1 nourriture, à la fin de l'hiver uniquement

Fin du tour

Annnonce de la possession de 4 camps / victoire








COMBATS

Tirer 1 dé par camp, modifié comme suit:

Guerrier +1 • Village ami +1 •
Grotte amie +2 • Animal +1 (cumulé si plusieurs animaux de même race)

Une femme ne peut combattre que contre des animaux. Si elle est seule contre une autre tribu, elle passe à l'ennemi.

ANIMAUX

	Cases mouvt	Pts nourriture	Montagne ?	Piétine culture ?	Passe rivière ?
Loup 	3	1	oui	-	-
Tigre 	3	2	oui	-	-
Ours 	2	3	oui	-	oui
Bison 	2	4	-	oui	-
Rhinocéros 	1	5	-	oui	-
Mammouth 	1	6	-	oui	-

