

note : reportez-vous à la règle originale si vous souhaitez plus de précisions sur certains points de cette synthèse en termes abrégés .

2 à 4 | 60 mm > être le premier à faire 4 offrandes

préparation | chacun place 1 pion tribu sur case 0 de l'échelle de mana et 1 marqueur de niveau sur case 3. Tous les autres éléments de même couleur constituent réserve du joueur | les jetons offrandes restent toujours cachés (mais consultables par le joueur) | se référer à l'aide de jeu pour le placement initial. Attention : à 2 et 3 joueurs, des tuiles terrains et des cartes sont retirées du jeu | terrains restants mélangés en plusieurs piles face cachée (f.c)

Tour de jeu

- 1 • déplacement des tribus
- 2 • actions
- 3 • gagner du Mana

1 • déplacement des tribus et actions associées

5 points de déplacement max, répartis entre vos tribus.
1 point par tuile traversée. Pas de limitation par tuile.

memo volcans infranchissable

memo temple infranchissable en portant une ressource, sauf pour y déposer une pierre
Collecter, abandonner ou voler une ressource est gratuit.
Une seule ressource transportée par pion.

- **voler 1 seule ressource par tour** si sur une tuile, vous avez plus de tribus que votre adversaire.
- **construire le temple** en livrant 1 pierre sur le lieu sacré. En échange, 1 point de mana reçu + niveau mana max. augmenté d'1 cran si cela est possible

memo pierre offerte définitivement écartée du jeu.

- **faire une offrande** au temple. Une fois entré sur la tuile, révéler l'offrande et payer en mana le chiffre indiqué.

memo si mana insuffisant, replacer gratuitement pion + offrande sur la tuile précédemment traversée.

memo tribu qui a fait l'offrande retourne dans la réserve

memo impossible d'abandonner ou de voler une offrande
• **déplacer une tribu sur un espace vide** adjacent à une tuile et révélez une nouvelle tuile (à placer sous le pion) :

si forêt révélée : placez autant de bois que de joueurs, répartis sur toutes les forêts Si forêts en nombre inférieur : placez le reliquat sur tuile explorée. Si forêts en nombre supérieur : répartition au choix du joueur mais au moins 1 bois placé sur tuile explorée

si carrière révélée, même répartition mais avec des pierres si plaine révélée, placez là simplement

si un volcan est révélé, le placer sur n'importe quel espace vide adjacent et piocher une nouvelle tuile

memo un joueur peut explorer 3 fois max; par tour (les volcans ne sont pas comptabilisés)

2 • actions spéciales

Réalisez l'une des 4 actions disponibles

memo les 3 premières peuvent être répétées si les conditions sont remplies plusieurs fois

- **Construire une hutte dans une plaine** si 2 de vos tribus présentes + 1 bois (défaussé). Placez immédiatement une

offrande f.c à côté de la hutte construite

memo attention, 2 huttes max. par plaine

- **Construire un lieu sacré sur une tuile sans hutte, ni lieu sacré, ni tribu adverse** et si 2 de vos tribus présentes + 1 pierre (défaussée).

memo huttes et lieux sacrés ne peuvent cohabiter sur la même tuile.

- **accroître la population.** Si 2 tribus et 1 hutte sur même tuile, ajouter une tribu de votre réserve

memo naissance impossible si offrande encore présente sur la tuile, sauf si celle-ci est portée par une tribu

- **piocher une carte (une seule fois par tour)** qui pourra être jouée dès le prochain tour. Pas de limite de cartes jouées par tour. Si pioche épuisée, reformez une nouvelle pioche avec cartes défaussées.

3 • gagner du mana

vous recevez :

1 point de mana pour chacun de vos lieux sacrés si vous avez au moins une tribu à côté

1 point de mana pour chacun des lieux sacrés adverses si vous avez au moins deux tribus à côté.

Déplacez votre marqueur "mana" sans dépasser votre niveau maxi

fin de partie

dès qu'un joueur dépose sa 4eme offrande au pied du temple

cartes :

Priest (Prêtre)

Vous recevez le double de Mana d'un Lieu Saint de votre choix.

Expulsion

Vous pouvez déplacer 1 Tribu (qui ne porte pas de ressource) ou 1 Hutte (avec son Offrande) d'un adversaire de 3 cases.

Stamina (Endurance)

Vous bénéficiez de 3 points de mouvement supplémentaires pendant votre déplacement.

Fertility (Fertilité)

Si vous choisissez l'action "Donnez naissance à une nouvelle Tribu", recevez 2 Tribus à la Hutte de votre choix (au lieu d'1).

Land (Territoire)

Durant une découverte, vous pouvez regarder 4 Tuiles pour en placer 1 sur la table. Mélangez les 3 autres avec la pile.

Mana Theft (Vol de Mana)

Vous prenez immédiatement 1 point de Mana à l'adversaire de votre choix.

Teleport (Téléportation)

Vous pouvez déplacer 1 Bois, 1 Pierre ou 1 Tribu (avec la ressource qu'elle porte) sur n'importe quelle autre tuile (excepté le Temple).

Holy Stone (Pierre Sacrée)

Gagnez immédiatement 2 points de mana.

>> notes concernant les cartes : la téléportation peut être utilisée contre une tribu adverse. Une hutte ne peut être déplacée que sur une tuile qui peut l'accueillir.