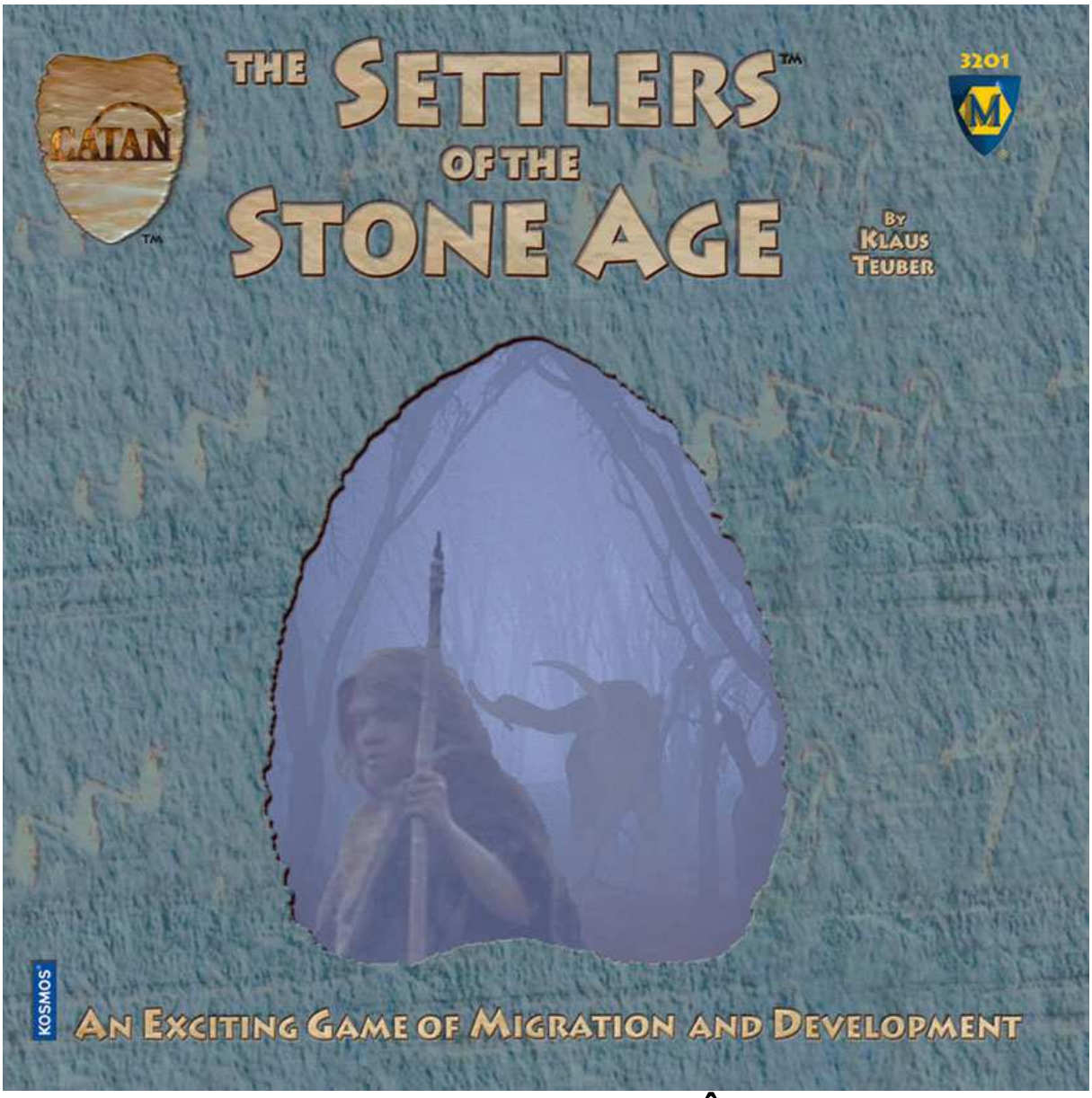


CATANE : LES COLONS DE L'ÂGE DE PIERRE

(Abenteuer Menschheit — L'Aventure de l'Humanité)

L'aube se lève... Votre tribu s'agrandit, bientôt il n'y aura plus assez de place dans votre caverne... Il est temps de partir, de découvrir de nouveaux territoires de chasse, d'autres tribus... Le monde est vaste et inexploré, saurez-vous supplanter le Neandertal et échapper aux Prédateurs ?

Matériel :

- 1 Plateau de jeu
- 4 Aides de jeu
- 10 Hexagones Désert
- 18 Pions Exploration
- 32 Pions Humains
- 2 Figurines Ennemis
- 80 cartes Ressources
- 10 cartes Points de Victoire
- 2 Socles en plastique
- 20 Camps
- 16 marqueurs Progrès
- 8 Explorateurs
- 2 dés
- 1 Livre de Règles



L'Odyssée Humaine

L'origine de l'homme moderne ou *Homo sapiens*, se trouve en Afrique. Les scientifiques croient cela depuis qu'un crâne humain qui a été trouvé dans l'actuel Kenya. Ce crâne présente toutes les caractéristiques anatomiques de l'être humain d'aujourd'hui, et son âge est estimé à environ 150.000 ans.

Que ce soit en raison de catastrophes climatiques, pénuries alimentaires, ou la curiosité naturelle de l'homme, des nomades ont quitté l'Afrique il y a 100.000 ans et se sont répartis depuis le Proche-Orient à travers le monde entier.

Il y a 60.000 ans, les hommes ont voyagé vers l'Asie orientale, et jusqu'en Europe environ 20.000 ans plus tard. Finalement, aux alentours de 30.000 ans avant JC, ils ont conquis l'océan et se sont installés en Australie. Vers 12.000 avant JC, l'homme atteignit avec succès les Amériques lors d'une ère glaciaire qui avait créé un pont terrestre reliant cette terre à l'Asie.

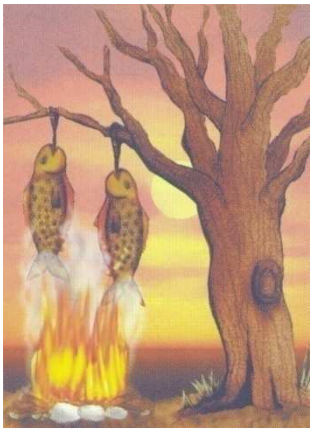
Au cours de leurs longs voyages, les humains ont dû constamment s'adapter aux nouvelles conditions climatiques et aux environnements hostiles. Finalement, des différences ethniques se sont formées. La pigmentation foncée de la peau protégeait les Africains et les Océaniens de la lumière directe du soleil des zones équatoriales, tandis que la peau claire des Caucasiens et des Asiatiques se prêtait mieux à la lumière clairsemée du soleil du nord.



Mais ce n'est pas l'adaptation physique à elle seule qui permit à l'humanité de conquérir le monde. C'est plutôt leur cerveau très développé et les produits de leur artisanat qu'ils ont mis à profit.

L'humanité a en permanence mis au point un meilleur équipement de chasse, développé l'art de faire du feu, et appris à conserver les aliments par fumage ou séchage.



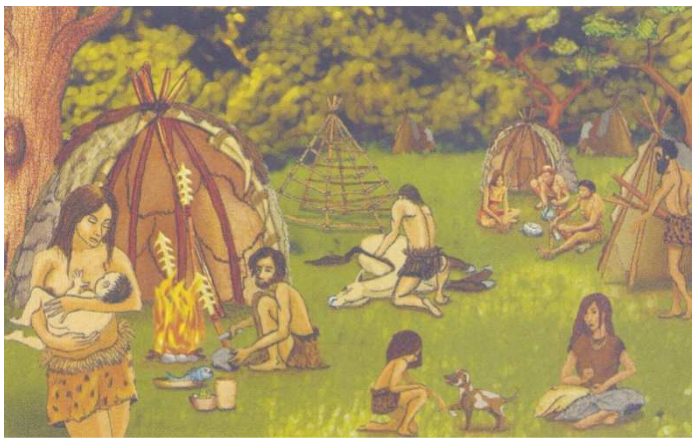


Ils ne pouvaient pas toujours trouver des grottes pour se protéger contre les éléments, de sorte qu'ils ont appris à créer des tentes robustes et confortables avec des peaux et des défenses de mammouth. Quand ils atteignirent les côtes de l'Asie du Sud, ils construisirent des bateaux pour conquérir l'Australie et les îles du Pacifique.



En Europe et en Asie, l'*Homo sapiens* a rencontré l'homme de Neandertal, également intelligent, qui avait déjà quitté son Afrique natale de nombreuses années avant son cousin. Des découvertes archéologiques montrent que ces deux peuples ont vécu côte à côte et ont eu des contacts pendant des milliers d'années. Que ce contact ait été de nature

pacifique ou non, nous l'ignorons, mais une chose est certaine : ils se concurrençaient pour les ressources limitées du monde. Les hommes de Neandertal finirent par disparaître, il y a environ 30.000 ans. De nombreux scientifiques croient aujourd'hui que ces Néandertaliens n'ont pas été exterminés par l'homme moderne, mais plutôt intégrés.



Maintenant, avec ce jeu, vous pouvez voir comment ce drame se déroula à travers les millénaires. Pourrez-vous mener votre peuple hors d'Afrique, et vous installer en Europe, en Asie, en Australie et en Amérique ?

Aperçu du jeu

Chaque joueur débute la partie avec 3 camps sur le continent africain. Chaque camp doit se trouver en bordure d'au moins un hexagone. Vous recevrez différentes ressources (viande, ivoire, silex, peaux) selon les types de terrains et le résultat de jets de dés.

Le jeu est basé sur le système des Colons de Catane – jets de dés pour obtenir des ressources, troc et évolution de la tribu grâce aux développements. Chaque Camp nouvellement placé vous rapportera 1 point de victoire. Vous recevrez également des points de victoire à mesure que votre tribu progressera ou si vous aventurez vos nomades dans de nouvelles zones. Le premier à atteindre 10 points de victoire remportera la partie.

Carte du jeu

La carte représente le monde. Les hexagones constituent différents types de terrains.



Comme dans Catane, 2 dés sont jetés à chaque tour et chaque paysage produit une certaine ressource :


Les Collines produisent de la Viande



Les Plaines produisent de l'Ivoire



Les Montagnes produisent du Silex



Les Forêts produisent des Peaux


Mise en place

Chaque joueur reçoit une aide de jeu qui montre les diverses utilisations des ressources (coût des actions, coût de l'évolution) et résume les avantages du progrès : Vêtements, Nourriture, Construction, et Chasse.



Chaque joueur choisit une couleur de jetons comprenant :

2 jetons Nomade  (Explorateur)

5 jetons Tribus  (Camp)

4 Marqueurs de Progrès 

Notez que vous ne pouvez utiliser les marqueurs que d'une seule couleur. Chaque joueur va placer 3 Tribus sur des points noirs du continent africain, puis 1 Nomade à côté de l'une de ses Tribus (option).



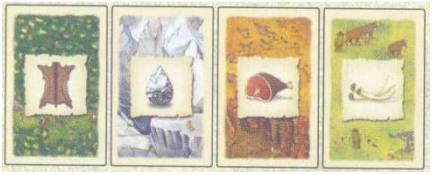
Les joueurs lancent les dés pour déterminer l'ordre du tour. Le plus haut score commence. Chaque joueur place sa 1ère Tribu, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Puis chaque joueur place sa 2ème Tribu, en commençant par le dernier joueur et en poursuivant dans le sens anti-horaire. Enfin chaque joueur place sa 3ème Tribu, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire.

Au début du jeu, les joueurs ne savent pas ce qui se cache derrière les pions Exploration.

Chaque joueur pose 1 Marqueur Progrès sur la case 0 des 4 fiches de progression en bordure du plateau.



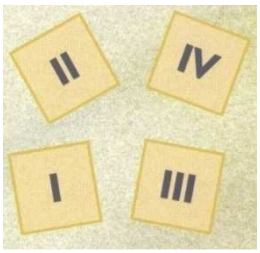
Les cartes Ressources sont séparées en 4 piles distinctes et chaque joueur reçoit 1 carte Peaux et 1 carte Ivoire.



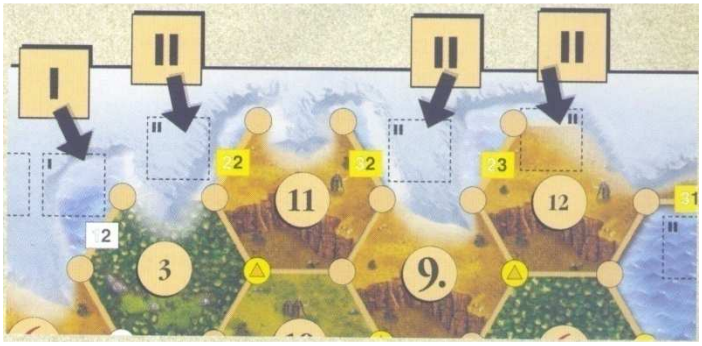
Les 32 pions ronds représentant un visage humain sont placés sur leurs couleurs respectives sur le plateau.



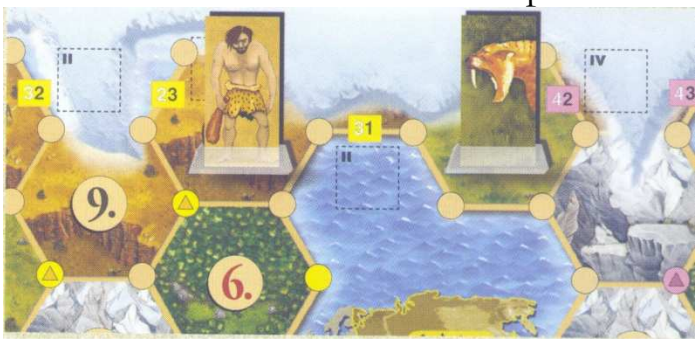
Les 18 pions Exploration sont mélangés puis placés sur les lieux correspondants à leur symbole romain.



Les symboles romains doivent être face visible afin de garder secret les pions Exploration.



Le Neandertal et le Tigre à Dents de Sabre sont insérés dans un socle en plastique et placés de la manière suivante sur le plateau :



Les cartes ART sont placées sur la 5ème case de chaque fiche de progression.



Les 2 cartes valant 2 Points de Victoire et les 4 cartes valant 1 Point de Victoire sont posées près du plateau.



Tour de jeu

Le plus jeune joueur commence. A son tour, le joueur fait les actions suivantes:

- Jet de dés pour tous les joueurs
- Troc
- Développement et déplacement des Nomades

Puis c'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire.

1 Jet de dés

Les règles normales de Catane – prenez les ressources des hexagones correspondant au résultat du jet si vous avez une Tribu adjacente.



2 Troc

Les règles normales de Catane – commercez avec d'autres joueurs pour tout ce que vous souhaitez échanger ou avec la "banque" sur la base de 3 cartes identiques pour 1 autre carte.

3 Développement et déplacement des Nomades

Chaque joueur tente de répartir ses Tribus dans le monde.

a) Créer des Nomades
b) Déplacer les Nomades
c) Etablir des Camps
d) Développer votre Tribu

a) Créer des Nomades

Vous pouvez créer un nouveau Nomade en défaussant 1 Peau et 1 Viande dans les piles de cartes correspondantes. Placez votre nouveau Nomade près d'un jeton Camp sur une intersection libre.

Important: Vous n'obtenez aucune Ressource pour un Nomade adjacent à un paysage – seuls les jetons Camp permettent d'obtenir des Ressources.

b) Déplacer les Nomades

Déplacer 1 Nomade coûte 1 Viande (défaussée dans la réserve du jau). Cela vous permet de déplacer 1 Nomade de 2 segments. Pour chaque Progrès en Nourriture que vous possédez, vous pouvez vous déplacer d'un segment supplémentaire.

Si un joueur défausse 2 Viandes ou plus, il peut déplacer autant de fois 1 Nomade, ou déplacer plusieurs Nomades. Le Déplacement est régi par les règles suivantes:
Un Nomade peut se déplacer sur un ou plusieurs jetons Nomades ou Tribus, mais doit s'arrêter sur une intersection libre.
Un Nomade peut changer de direction aussi souvent qu'il le souhaite.



c) Etablir des Camps

Si un joueur a 1 Nomade sur une intersection contenant 1 pion Humain, il peut y établir un nouveau Camp. Ceci coûte 1 Peau, 1 Ivoire et 1 Silex.

Le joueur :
- Remet le jeton Nomade dans sa réserve
- Récupère le pion Humain devant lui (c'est 1 Point de Victoire!)
- Place 1 jeton Camp sur l'intersection concernée.

Le joueur recevra des ressources de ce nouveau Camp (tout comme une nouvelle colonie dans Catane).

Important: Le nouveau Camp peut seulement être placé là où se trouvait le pion Humain. Vous ne pouvez pas récupérer le pion Humain juste en plaçant votre Nomade dessus. Vous n'obtenez le Point de Victoire qu'en convertissant votre Nomade en Camp.

Si vos 5 jetons Camps sont déjà sur le plateau, vous devez en enlever 1 de l'Afrique (premier emplacement des jetons Camps). S'il ne vous en reste plus sur le continent africain, vous pouvez choisir parmis vos autre jetons Camps sur le plateau.

d) Développer votre Tribu

Il y a 4 domaines de progrès : “Nourriture”, “Chasse et combat”, “Construction” et “Vêtements”.

Si un joueur veut se développer dans l'un de ces domaines, il paie les ressources indiquées sur l'aide de jeu et y déplace son marqueur d'une case. Il obtient alors l'avantage décrit sur l'aide de jeu dans le domaine concerné.

Important: Le niveau 5 de chaque progrès est unique! Le premier joueur parvenant au niveau 5 d'un progrès reçoit la carte ART correspondante (1 Point de Victoire). Aucun autre joueur ne peut à présent atteindre le niveau 5 dans ce domaine.



Vêtements et Construction

Le développement dans ces domaines est nécessaire pour permettre aux Nomades d'emprunter certains chemins (voir plus loin). Vous devrez réunir les 2 conditions pour les franchir (chiffres blanc et noir). En dehors du niveau 5 (qui permet de gagner 1 Point de Victoire), ces 2 progrès servent seulement à vous permettre de franchir les chemins concernés.

Nourriture

Chaque développement dans ce domaine permet au Nomade de parcourir un segment supplémentaire pour chaque Viande défaussée. Chaque Nomade pourra donc se déplacer de 3 segments au niveau 1...jusqu'à 7 segments au niveau 5 en Nourriture.

Chasse et Combat

Un développement dans ce domaine n'apporte aucun avantage particulier. Pour chaque niveau atteint, le joueur déplace le Neandertal en

Afrique ou en Eurasie, ou le Tigre à Dents de Sabre en Amérique ou en Australie. Consultez les règles spéciales.

Règles Spéciales

Neandertal et Tigre à Dents de Sabre

Le Neandertal et le Tigre sont des figurines ennemies. Ils bloquent l'accès aux voies terrestres où ils sont placés. Un hexagone bloqué ne produit pas de ressource quand son chiffre est obtenu aux dés. En outre, ils empêchent le déplacement sur les segments bordant l'hexagone occupé.

Le Neandertal et le Tigre peuvent passer d'un hexagone à un autre n'importe où sur le plateau. Une seule restriction: le Neandertal peut seulement être déplacé en Afrique et Eurasie ; le Tigre peut seulement être déplacé en Amérique et Australie.

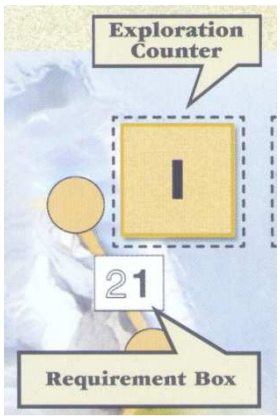
Lancer un "7"

Quand vous obtenez 7 aux dés, aucune ressource n'est produite. A la place, faites les actions suivantes :

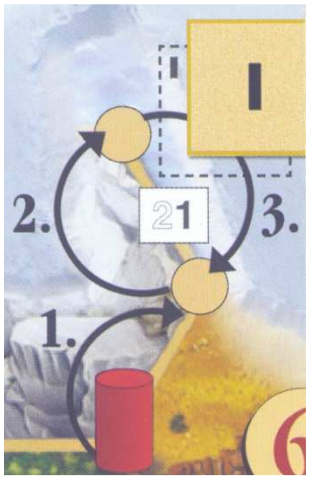
- Chaque joueur ayant plus de 7 ressources en main doit en défausser la moitié (arrondie vers le bas).
- Déplacez le Neandertal (*seulement lui – pas le Tigre à Dents de Sabre*) sur un autre hexagone d'Afrique ou d'Eurasie.
  Piochez 1 Ressource d'un joueur ayant 1 jeton Camp en bordure de l'hexagone.
- Le joueur peut ensuite Troquer et se développer comme d'habitude.

Les Cases Condition

Le plateau comporte plusieurs carrés blancs contenant 2 chiffres.



Ce chemin vous mènera à 1 pion Exploration. Mais pour passer vous devrez être suffisamment développé dans 2 domaines : Vêtements (chiffre blanc) et Construction (chiffre noir).



Seul un joueur ayant développé les conditions requises peut y déplacer un Nomade. Le premier joueur dont un Nomade traversera ce segment recevra le pion Exploration correspondant.

Les Pions Explorations

Quand un joueur reçoit un Pion Exploration, il est immédiatement retourné. Il y a 3 types de pions: Ennemis, Désertification et Adaptation.

1. Ennemis

Le joueur déplace le Neandertal (en Afrique/Eurasie) ou le Tigre à Dents de Sabre (Australie/Amérique) sur un autre hexagone. Vous piochez 1 Ressource dans la main d'un joueur dont un Camp est en bordure du terrain.



2. Désertification

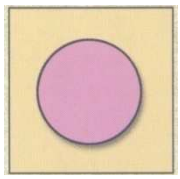
Le joueur pose un hexagone Désert sur un Terrain correspondant en Afrique. Important: vous ne pouvez jouer ceci qu'en Afrique (à côté des points d'intersection noirs). Ces terrains ne produisent plus aucune ressource.

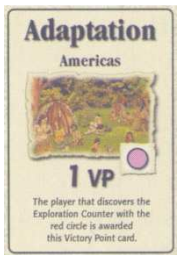




3. Adaptation

Lorsque vous obtenez un rond coloré, vous recevez la Carte Adaptation de la même couleur que vous placez devant vous. Cette carte vaut 1 Point de Victoire.





Cartes valant 2 Points de Victoire

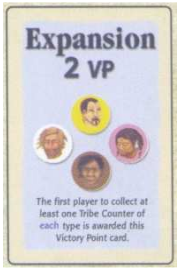
1. Exploration

Quand un joueur reçoit des Pions Exploration, ils sont placés devant lui afin que quiconque puisse voir combien il en a. Si vous en avez au moins 2, vous recevez la Carte “Exploration”. Dès qu'un autre joueur parvient à en obtenir plus que vous, cette Carte lui revient.



2. Expansion

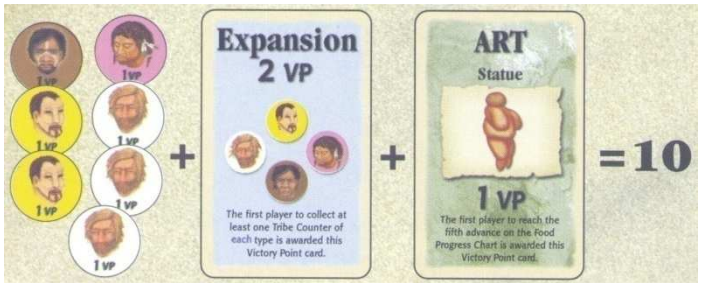
Cette Carte revient au joueur qui le premier possède au moins 1 Pion Humain de chaque couleur. Ce joueur gardera cette Carte jusqu'à la fin de la partie.

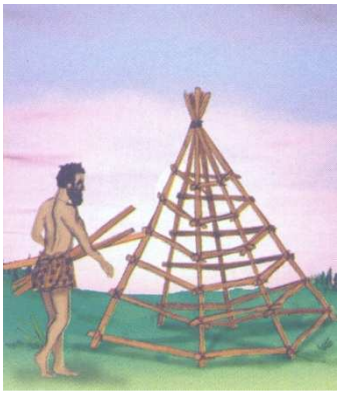


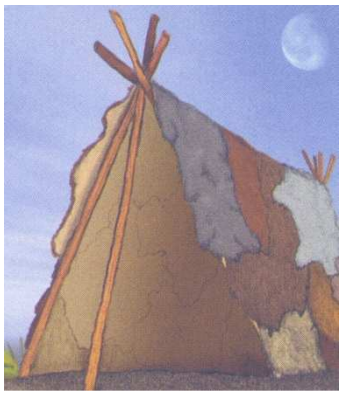
Le second joueur à y parvenir recevra 1 Point de Victoire ; il pourra prendre n'importe quel Pion Humain libre (non utilisé) du jeu et le mettre devant lui.

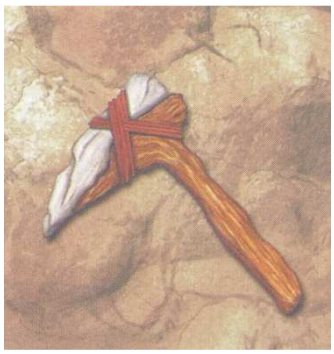
Fin du jeu

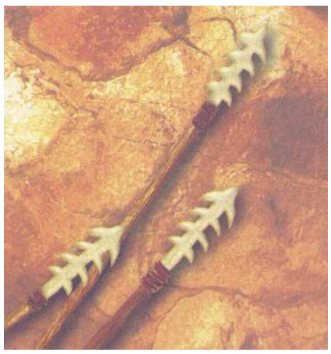
Le premier joueur atteignant 10 Points de Victoire l'emporte. Totalisez 1 Point par Pion Humain (gagnés en installant de nouveaux Camps) et la valeur des Cartes.











Règles optionnelles de Owl, ver.1.0 (02/07/2005)

Les Colons de l'âge de pierre est un bon jeu mais il y a beaucoup de chance avec les jets de dés. En outre, nous observons :

- Trop peu d'incitation à aller en Amérique ou en Australie, car vous pouvez gagner sans y aller.
- Pas assez d'incitation à progresser dans la Chasse.
- L'Exploration et le Progrès sont beaucoup trop puissants comparés à l'établissement des Camps.

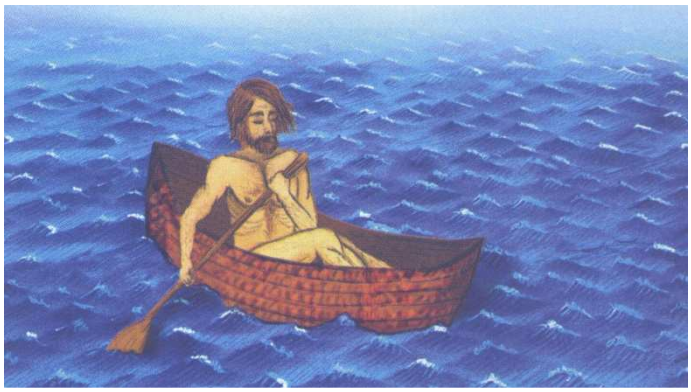
Nous avons tenté beaucoup de choses, incluant de nouveaux objectifs, et avons testé à foison. Nous sommes parvenus à seulement 2 règles qui ont changé notre jeu pour le mieux. Elles ne sont pas essentielles et ne brisent pas le jeu. C'est une question de goût, mais elles nous ont permis d'aimer encore plus ce jeu :

Retirez du jeu la Carte Exploration qui donne 2 Points de Victoire. *L'Exploration est suffisamment gratifiante, nul besoin de donner ces 2 Points qui feront prendre trop d'avance à un joueur. Il y a trop de Points de Victoire disponibles de toute façon, et cela forcera les joueurs à rejoindre l'Amérique et l'Australie.*

Le Neandertal et le Tigre à Dents de Sabre bloquent l'hexagone dans lequel ils se trouvent, comme dans les règles originales. Comme ils veulent éviter le danger, aucun Nomade ne peut ENTRER dans l'une des 6 intersections adjacente à l'un de ces Ennemis. *Le Nomade peut rester s'il était là avant l'arrivée de l'Ennemi. Le Nomade peut y installer 1 Camp car il n'entre pas dans une nouvelle intersection. Le Nomade ne peut quitter cette intersection que s'il peut éviter d'entrer dans une autre intersection adjacente à l'hexagone bloqué. De plus, aucun nouveau Nomade ne peut être placé sur une telle intersection car cela signifierait y entrer. Beaucoup de stratégies s'ajoutent à cette règle. A présent, la Chasse (avec beaucoup de joueurs) est obligatoire pour ralentir un joueur qui va trop vite et un explorateur loin devant. Prendre la Carte d'un autre joueur et bloquer un hexagone de production est maintenant confronté à la possibilité de coincer un Explorateur, ou d'obstruer un point, ou simplement de libérer votre propre Nomade.*

Bon jeu.

Owl…….goyerf@sympatico.ca



cyrunicorn 2012