Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

C'est votre première partie ?
Vous jouez avec des enfants ?
Jouez à cette version Junior d'***Origin*** !

Un jeu de Andrea Mainini
Illustré par Nephyla

Origin Junior

Dans Origin, vivez la plus grande aventure de tous les temps : l'expansion de l'Humanité. Depuis l'Afrique, berceau du monde, explorez la planète entière, accumulez des connaissances et progressez dans l'échelle de l'évolution.

Contenu du jeu

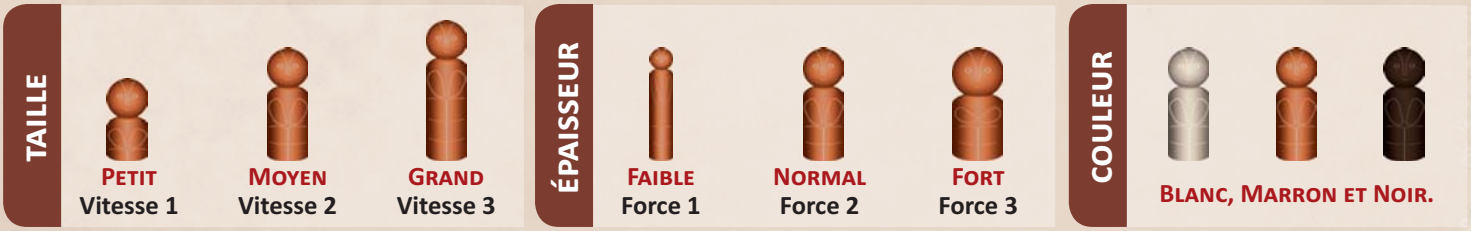
- 1 plateau de jeu
- 1 plateau des récompenses
- 36 pions Tribu
- 36 villages
- 30 tuiles Innovation
- 6 jetons Chasse
- 11 jetons Détroit
- 48 cartes :
  - 14 jaunes
  - 14 oranges
  - 20 violettes

But du jeu

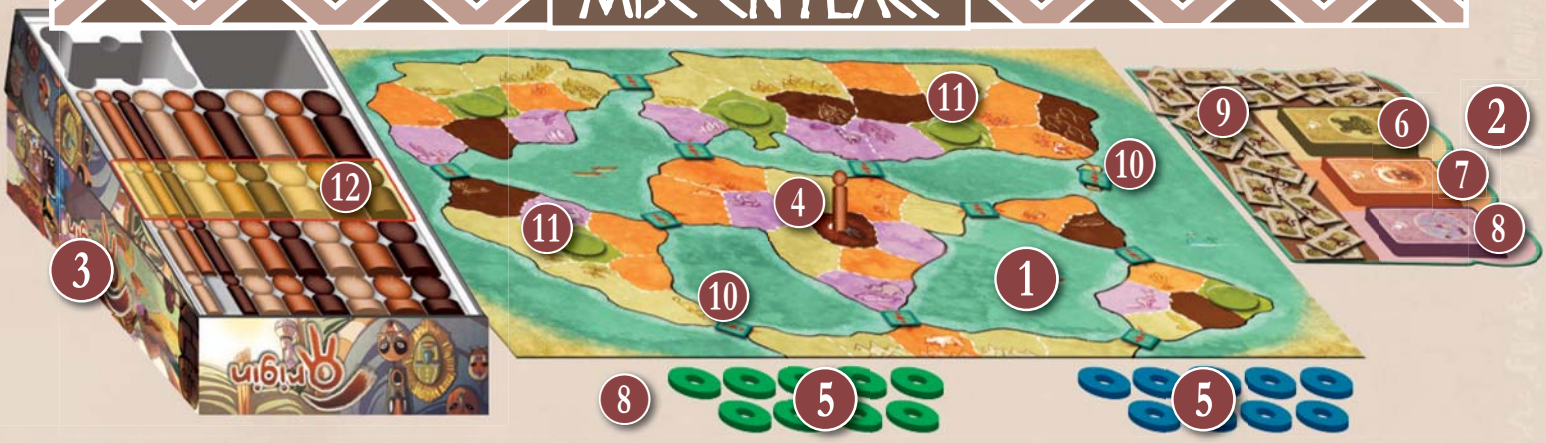
Marquez le plus de points en constituant des séries de cartes et de pions Tribu et en remportant des jetons Chasse, des jetons Détroit et des tuiles Innovation.

Pions Tribu

Chaque pion a trois caractéristiques : sa vitesse (= taille), sa force (= épaisseur) et sa couleur. Chaque caractéristique se décline en 3 variantes.



Mise en place



- Placer le ***Plateau de jeu*** (1) au centre de la table, et placer à côté le plus petit plateau appelé le ***Plateau des récompenses*** (2), face Junior.
- Placer le fond de boîte avec les 36 ***pions Tribu*** en biais dans le couvercle de la boîte (3) de sorte que les pions soient bien visibles et accessibles.
- Puis poser l'un des 3 pions petits et faibles sur le territoire marqué du symbole Origin (4).
- Chaque joueur choisit une couleur (qui n'a rien à voir avec les couleurs des pions Tribu) et prend les 9 ***Villages*** correspondants (5).
- Placer toutes les ***cartes jaunes***, en une pile face cachée, sur l'espace correspondant du ***Plateau des récompenses*** (6). *Inutile de mélanger les cartes, seuls les dos sont utilisés pour cette version Junior de* Origin. Faire de même avec les ***cartes oranges*** (7). Prendre aléatoirement 14 des ***cartes violettes*** (8) et faire de même. Les 6 ***cartes violettes*** restantes sont retirées du jeu.
- Placer toutes les ***tuiles Innovation*** face cachée sur l'espace marron du ***Plateau des récompenses*** (9).
- Placer au hasard les ***jetons Détroit*** face cachée sur les 11 détroits du ***Plateau de jeu*** (10).
- Placer au hasard les ***jetons Chasse*** face cachée sur chacun des 5 territoires verts du ***Plateau de jeu*** (11). Le jeton restant est retiré du jeu et ne servira pas de la partie.
- Le premier joueur est celui qui est le plus petit. Un tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mise en place pour 2/3 joueurs

À 4 joueurs, les pions moyens sont tous en double.
Pour 2-3 joueurs, enlever un set de 9 pions moyens (12) pour n'avoir désormais que 27 pions (tous différents) au lieu de 36.

Astuce : *Il est possible d'identifier facilement la hauteur d'un pion grâce au nombre de sections sur ses jambes séparées par les lignes.*

PHASE ACTION

1 - Durant son tour, un joueur **DOIT** réaliser **l'une de ces trois actions** :

ÉVOLUER	MIGRER	ÉCHANGER UN TERRITOIRE
Placer un nouveau ***pion Tribu*** et un ***Village*** sur un territoire vide.	Déplacer un ***pion Tribu*** et son ***Village*** vers un territoire vide.	Déplacer un ***pion Tribu*** et son ***Village*** vers le ***pion Tribu*** d'un autre joueur.

2 - Le joueur gagne les récompenses auxquelles il a droit grâce à son action (voir *Phase des récompenses*).

ÉVOLUER

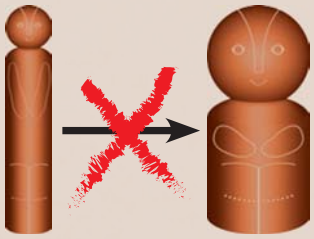
Placer un nouveau *pion Tribu* et un *Village* sur un territoire inoccupé du *plateau de jeu*.

Le joueur prend un ***pion Tribu*** de la réserve et le place sur un territoire vide du ***plateau de jeu***. Ce nouveau ***pion*** doit être placé dans un territoire **adjacent** à un territoire déjà occupé par un ***pion***, **quel que soit le joueur qui le contrôle**. Les territoires connectés par un détroit sont considérés adjacents.
Pour pouvoir être placé, le ***pion*** doit avoir au minimum deux caractéristiques identiques au ***pion*** présent sur le territoire adjacent.
Les caractéristiques différentes peuvent être : couleur différente, taille +1 ou force +1. **Il n'est pas possible de placer un pion Tribu plus petit ou moins fort que le pion du territoire adjacent**.

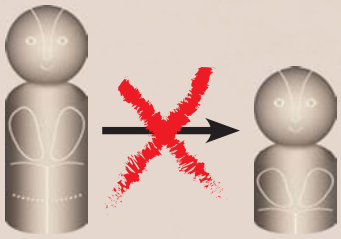
Note : *Si plusieurs territoires adjacents contiennent un pion, le joueur qui réalise l'Évolution choisit un seul de ces territoires pour appliquer les conditions de placement.*

LES CONFIGURATIONS POSSIBLES SONT :

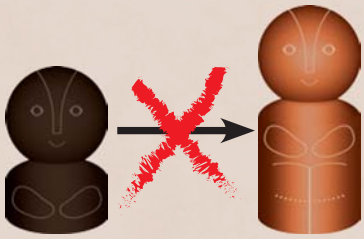
- **Parfaitement identiques :** même taille, même force, même couleur.
- **Couleur différente :** même taille, même force, couleur différente.
- **Force +1 :** même taille, même couleur, force supérieure de 1.
- **Taille +1 :** même force, même couleur, taille supérieure de 1.



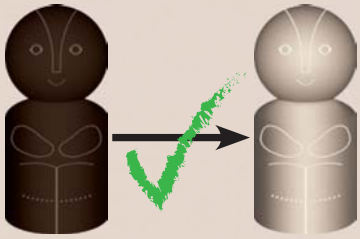
Incorrect : La différence de force est supérieure à 1.



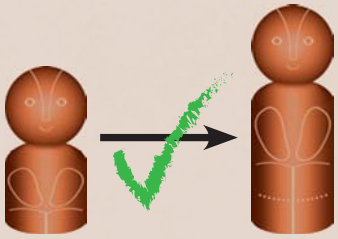
Incorrect : La taille est inférieure.



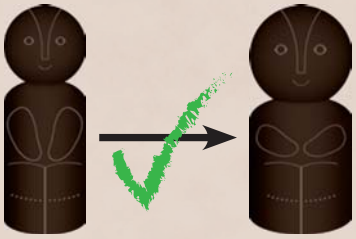
Incorrect : 2 différences, la couleur et la taille.



Correct : Seule la couleur est différente.

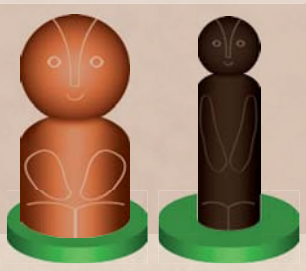


Correct : Seule la taille est différente (différence de 1).



Correct : Seule la force est différente (différence de 1).

Le joueur place le ***pion Tribu*** dans le territoire, ainsi qu'un ***Village*** de sa couleur. Les pions de force 1 sont insérés dans le trou, les pions de force 2 et 3 sont posés sur le village. Désormais, le ***pion*** et le ***Village*** ne peuvent plus être séparés, même quand le ***pion*** se déplace. De plus, ils ne pourront à aucun moment être retirés du plateau de jeu.



MIGRER

Déplacer un de ses *pions Tribu* et son *Village* vers un territoire inoccupé.

Le joueur peut déplacer l'un de ses ***pions Tribu*** (avec son ***Village***), déjà présent sur le ***plateau de jeu***, d'un nombre de territoires correspondant à sa Taille (1, 2 ou 3).

Durant son mouvement, il peut traverser sans restriction des territoires occupés par un ***pion Tribu*** même s'il appartient à un autre joueur.

Il est possible de ne réaliser qu'une partie de son mouvement maximal.

Le joueur Vert déplace son pion de Taille 2. Il traverse le territoire vert occupé par un pion du joueur Rose, et termine sa migration dans le territoire orange.

ÉCHANGER

Déplacer un de ses *pions Tribu* et son *Village* vers un territoire occupé par un *pion Tribu* d'un autre joueur.

Le déplacement suit la même règle de mouvement que pour une Migration.
Le territoire de destination doit être occupé par un pion de force inférieure.
Les deux pions (et leur village) échangent leur position : le pion le plus fort s'installe dans le territoire du pion le plus faible. Ce dernier est délogé, et s'installe sur le territoire d'où est parti le pion le plus fort, quelle que soit sa distance.

Il n'est pas possible d'Échanger avec le pion du territoire neutre du début de partie.

Le joueur Rose déplace son pion de taille 2 et force 2 vers le territoire jaune occupé par le pion Vert de force 1.
Le pion Rose prend la place du pion Vert.
Le pion Vert est déplacé sur le territoire d'où est parti le pion Rose.

PHASE DES RÉCOMPENSES

Après avoir réalisé son action, le joueur gagne certaines récompenses.
4 types de récompenses peuvent être gagnées en fonction des territoires du plateau de jeu :

- ***Cartes*** (jaunes, oranges ou violettes)
- ***Tuiles Innovation*** (niveau 1, 2, 3, 4 et 5)
- ***Jeton Chasse*** (valeur entre 4 et 8)
- ***Jeton Détroit*** (valeur entre 3 et 5)

Note : *Un joueur qui provoque un échange de territoires avec un autre joueur gagne les récompenses correspondant au territoire comme s'il avait procédé à une évolution ou à une migration. L'autre joueur ne perd rien, mais ne gagne pas de récompenses en se retrouvant sur un autre territoire.*

1) OBTENIR DES CARTES ET DÉCOUVRIR DES INNOVATIONS

Quand un joueur place ou déplace un ***pion Tribu*** sur un territoire, il gagne immédiatement la / les récompenses qui correspondent à la couleur du territoire.
Les territoires jaunes, oranges, violets et marron renvoient au ***Plateau des récompenses***.

Note : *Si un joueur doit prendre une **tuile Innovation**, mais qu'il n'y en a plus de disponible, il ne gagne rien.*

JAUNE	ORANGE	VIOLET	MARRON
Prendre une ***carte jaune***.	Prendre une ***carte orange***.	Prendre une ***carte violette***.	Prendre 2 ***tuiles Innovation***.

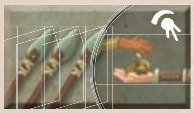
LES CARTES

Attention ! UTILISER SEULEMENT LE DOS DES CARTES. Une fois piochée, une carte, quelque soit sa couleur, est posée devant le joueur, dos visible. La face des cartes sert uniquement pour la version classique des règles d'*Origin*.
Les cartes rapportent des points à la fin du jeu (voir page 4).

LES TUILES INNOVATION

Les tuiles Innovation ont une valeur égale au nombre de lances représentées dessus (en revanche, l'illustration à droite est purement décorative). Durant la partie, les joueurs peuvent cacher la valeur des tuiles Innovation qu'ils ont remportées.
Les tuiles Innovation rapportent des points à la fin du jeu (voir page 4).

Tuile de valeur 1



Tuile de valeur 3

2) Jetons Chasse

Le premier joueur qui pose un pion Tribu sur un territoire vert gagne immédiatement le ***jeton Chasse*** placé dessus. En fin de partie, ce jeton rapportera les points indiqués dessus.
Les joueurs suivants ne gagneront rien en venant sur ce territoire.
Une fois acquis, un ***jeton Chasse*** ne peut pas être perdu par le joueur.
Durant la partie, les joueurs peuvent cacher la valeur de leurs jetons Chasse.

Le joueur Vert possède un village de chaque côté du détroit. Il prend le jeton Détroit. Il découvre la valeur (4 points), mais il n'est pas obligé de la dévoiler aux autres joueurs.

3) Jetons Détroit

Le premier joueur qui se retrouve avec un village de sa couleur sur chacun des deux côtés d'un détroit gagne immédiatement le ***jeton Détroit*** présent sur le détroit.
Par la suite, la couleur des villages sur chacun des côtés de ce détroit n'a plus d'importance car le jeton a déjà été attribué.
Durant la partie, les joueurs peuvent cacher la valeur de leurs jetons Détroit.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand **l'une des pioches de cartes est vide**.
Quand la dernière carte d'une pioche est prise, le jeu se termine immédiatement.
Chaque joueur doit calculer ses points, afin de désigner le vainqueur.

Exemple :
Un joueur a obtenu :

- *7 cartes jaunes*
  = 24 points
- *2 cartes oranges*
  = 3 points
- *1 jeton Chasse de valeur 4*
  = 4 points
- *2 jetons Détroit*
  (valeurs 4 et 5)
  = 9 points
- *2 tuiles Innovation niveau 1,*
  1 tuile Innovation niveau 4,
  1 tuile Innovation niveau 5
  = 2x1 + 4 + 5 = 11 points
- *4 pions Tribu blancs,*
  2 pions Tribu marron,
  et 3 pions Tribu noirs.
  Donc au minimum 2 pions Tribu de chaque couleur
  = 10 points

Son score final = 61 points.

Calcul des points

• Les joueurs comptabilisent le nombre de cartes en leur possession de chaque couleur. Pour chaque couleur, ils marquent les points suivants :

1 carte = 1 point
2 cartes = 3 points
3 cartes = 7 points
4 cartes = 13 points
5 cartes = 21 points

Si un joueur a plus de 5 cartes de la même couleur, il doit constituer une nouvelle série.
Par exemple : 7 cartes jaunes = 5 cartes + 2 cartes = 21 points + 3 points = 24 points

Les joueurs additionnent les points obtenus dans chacune des trois couleurs.

• Chaque joueur qui contrôle au minimum 2 ***pions Tribu*** de chaque couleur (blanc, marron et noir) marque 10 points.

• Les ***jetons Chasse*** et les ***jetons Détroit*** rapportent les points indiqués dessus.

• Chaque ***tuile Innovation*** rapporte autant de points que son niveau (nombre de lances représentées dessus).

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes en main qui gagne.

MATAGOT - FAMILY COLLECTION -

© 2013 Matagot - 96 rue de Miromesnil 75008 Paris - France
www.matagot.com

Remerciements

Durant les 5 années de développement et de tests des différentes versions du jeu, **Origin** *a bénéficié de nombreux changements. Pendant cette période, la bonne volonté de mes amis et la patience de l'équipe de Matagot a été mise à rude épreuve. C'est pourquoi je voudrais les remercier : Stefania Angelelli, Alberto Branciari, Luciano Sopranzetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori, Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, Matagot Team (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). Je voudrais adresser un remerciement spécial à Bruno Cathala qui, grâce à ses suggestions et ses réglages minutieux, a fortement contribué au résultat final.*

Vous connaissez le jeu ? Vous êtes un joueur averti ? Jouez à cette version d'***Origin*** !

Origin

Dans Origin, vivez la plus grande aventure de tous les temps : l'expansion de l'Humanité. Depuis l'Afrique, berceau du monde, explorez la planète entière, accumulez des connaissances et progressez dans l'échelle de l'évolution.

Un jeu de Andrea Mainini
Illustré par Nephyla

Contenu du jeu

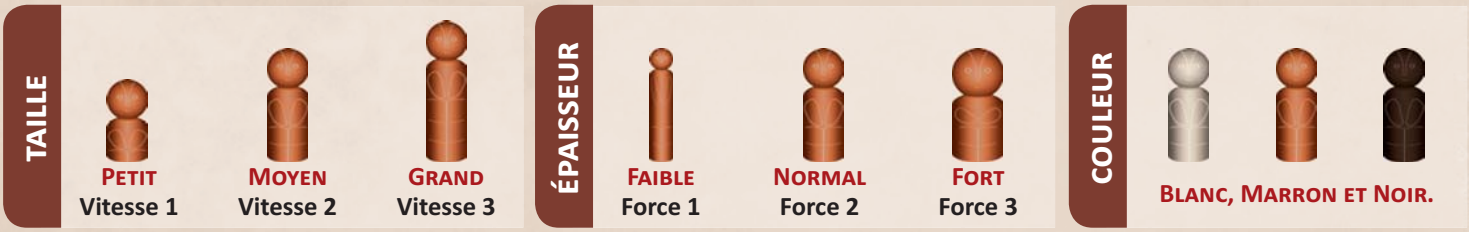
- 1 plateau de jeu
- 1 plateau des récompenses
- 36 pions Tribu
- 36 villages
- 30 tuiles Innovation
- 6 jetons Chasse
- 11 jetons Détroit
- 48 cartes :
  - 14 Action (jaune)
  - 14 Permanent (orange)
  - 20 Objectif (violet)

But du jeu

Marquez le plus grand nombre de points. Pour cela, complétez des objectifs, contrôlez des détroits et des territoires de chasse et développez votre savoir.

Pions Tribu

Chaque pion a trois caractéristiques : sa vitesse (= taille), sa force (= épaisseur) et sa couleur. Chaque caractéristique se décline en 3 variantes.



Mise en place

- Placer le ***Plateau de jeu*** (1) au centre de la table, et placer à côté le plus petit plateau appelé le ***Plateau des récompenses*** (2).
- Placer le fond de boîte avec les 36 ***pions Tribu*** en biais dans le couvercle de la boîte (3) de sorte que les pions soient bien visibles et accessibles.
- Puis poser l'un des 3 pions petits et faibles sur le territoire marqué du symbole Origin (4).
- Chaque joueur choisit une couleur (qui n'a rien à voir avec les couleurs des pions Tribu) et prend les 9 ***Villages*** correspondants (5).
- Mélanger les ***cartes Action*** (jaune) et les placer, face cachée en une pile, sur l'espace correspondant du ***Plateau des récompenses*** (6). Faire de même avec les ***cartes Permanent*** (orange) (7).
- Mélanger les ***cartes Objectif*** (violet) et en distribuer 3 au hasard à chaque joueur. Chaque joueur en sélectionne une parmi les trois (8) et remet les deux autres dans la pile. Mélanger de nouveau les ***cartes Objectif*** et les placer, face cachée en une pile, sur l'espace correspondant du ***Plateau des récompenses*** (9).
- Placer au hasard 15 ***tuiles Innovation*** face visible, sur les espaces correspondants du ***Plateau des récompenses*** (10). Les tuiles restantes demeurent face cachée et constituent la réserve (11).*
- Placer au hasard les ***jetons Détroit*** face visible sur les 11 détroits du ***Plateau de jeu*** (12).
- Placer au hasard les ***jetons Chasse*** face visible sur chacun des 5 territoires verts du ***Plateau de jeu*** (13). Le jeton restant est retiré du jeu et ne servira pas de la partie.
- Le premier joueur est celui qui est le plus petit. Un tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mise en place pour 2/3 joueurs

À 4 joueurs, les pions moyens sont tous en double.

Pour 2-3 joueurs, enlever un set de 9 pions moyens (14) pour n'avoir désormais que 27 pions (tous différents) au lieu de 36.

Astuce : *Il est possible d'identifier facilement la hauteur d'un pion grâce au nombre de sections sur ses jambes séparées par les lignes.*

** Si vous n'obtenez pas au minimum 3 tuiles de niveau 1, recommencez cette étape.*

PHASE ACTION

1 - Durant son tour, un joueur **DOIT** réaliser **l'une de ces trois actions** :

ÉVOLUER	MIGRER	ÉCHANGER UN TERRITOIRE
Placer un nouveau ***pion Tribu*** et un ***Village*** sur un territoire vide.	Déplacer un ***pion Tribu*** et son ***Village*** vers un territoire vide.	Déplacer un ***pion Tribu*** et son ***Village*** vers le ***pion Tribu*** d'un autre joueur.

2 - Le joueur gagne les récompenses auxquelles il a droit grâce à son action (voir *Phase des récompenses*).

3 - En plus de son action obligatoire, le joueur peut jouer une carte de chaque couleur (voir *Les cartes*) à n'importe quel moment de son tour.

ÉVOLUER

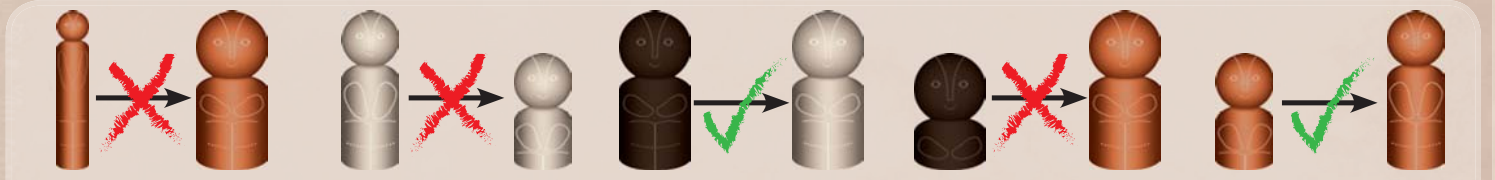
Placer un nouveau *pion Tribu* et un *Village* sur un territoire inoccupé du *plateau de jeu*.

Le joueur prend un ***pion Tribu*** de la réserve et le place sur un territoire vide du ***plateau de jeu***.
Ce nouveau ***pion*** doit être placé dans un territoire **adjacent** à un territoire déjà occupé par un ***pion***, **quel que soit le joueur qui le contrôle**. Les territoires connectés par un détroit sont considérés adjacents.
Pour pouvoir être placé, le ***pion*** doit avoir au minimum deux caractéristiques identiques au ***pion*** présent sur le territoire adjacent.

Les caractéristiques différentes peuvent être : couleur différente, taille +1 ou force +1. **Il n'est pas possible de placer un pion Tribu plus petit ou moins fort que le pion du territoire adjacent.**

Les configurations possibles sont :

- **Parfaitement identiques :** même taille, même force, même couleur.
- **Couleur différente :** même taille, même force, couleur différente.
- **Force +1 :** même taille, même couleur, force supérieure de 1.
- **Taille +1 :** même force, même couleur, taille supérieure de 1.



Incorrect : La différence de force est supérieure à 1. — *Incorrect : La taille est inférieure.* — *Correct : Seule la couleur est différente.* — *Incorrect : 2 différences, la couleur et la taille.* — *Correct : Seule la taille est différente (différence de 1).*

Note : *Si plusieurs territoires adjacents contiennent un pion, le joueur qui réalise l'Évolution choisit un seul de ces territoires pour appliquer les conditions de placement.*

Le joueur place le ***pion Tribu*** dans le territoire, ainsi qu'un ***Village*** de sa couleur. Les pions de force 1 sont insérés dans le trou, les pions de force 2 et 3 sont posés sur le village. Désormais, le ***pion*** et le ***Village*** ne peuvent plus être séparés, même quand le ***pion*** se déplace. De plus, ils ne pourront à aucun moment être retirés du plateau de jeu.

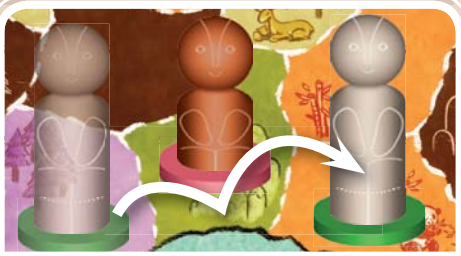
MIGRER

Déplacer un de ses *pions Tribu* et son *Village* vers un territoire inoccupé.

Le joueur peut déplacer l'un de ses ***pions Tribu*** (avec son ***Village***), déjà présent sur le ***plateau de jeu***, d'un nombre de territoires correspondant à sa Taille (1, 2 ou 3).

Durant son mouvement, il peut traverser sans restriction des territoires occupés par un ***pion Tribu*** même s'il appartient à un autre joueur.

Il est possible de ne réaliser qu'une partie de son mouvement maximal.



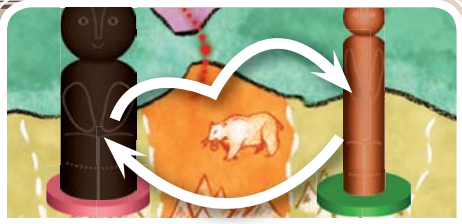
Le joueur Vert déplace son pion de Taille 2. Il traverse le territoire vert occupé par un pion du joueur Rose, et termine sa migration dans le territoire orange.

ÉCHANGER

Déplacer un de ses *pions Tribu* et son *Village* vers un territoire occupé par un *pion Tribu* d'un autre joueur.

Le déplacement suit la même règle de mouvement que pour une Migration.
Le territoire de destination doit être occupé par un pion de force inférieure.
Les deux pions (et leur village) échangent leur position : le pion le plus fort s'installe dans le territoire du pion le plus faible. Ce dernier est délogé, et s'installe sur le territoire d'où est parti le pion le plus fort, quelle que soit sa distance.

Il n'est pas possible d'Échanger avec le pion du territoire neutre du début de partie.



Le joueur Rose déplace son pion de taille 2 et force 2 vers le territoire jaune occupé par le pion Vert de force 1.
Le pion Rose prend la place du pion Vert.
Le pion Vert est déplacé sur le territoire d'où est parti le pion Rose.

PHASE DES RÉCOMPENSES

Après avoir réalisé son action, le joueur gagne certaines récompenses.
4 types de récompenses peuvent être gagnées en fonction des territoires du plateau de jeu :

- ***Cartes*** (Action, Permanent ou Objectif)
- ***Tuiles Innovation*** (niveau 1, 2, 3, 4 et 5)
- ***Jeton Chasse*** (valeur entre 4 et 8)
- ***Jeton Détroit*** (valeur entre 3 et 5)

Note : *Un joueur qui provoque un échange de territoires avec un autre joueur gagne les récompenses correspondant au territoire comme s'il avait procédé à une évolution ou à une migration. L'autre joueur ne perd rien, mais ne gagne pas de récompenses en se retrouvant sur un autre territoire.*

1) OBTENIR DES CARTES ET DÉCOUVRIR DES INNOVATIONS

Quand un joueur place ou déplace un ***pion Tribu*** sur un territoire, il gagne immédiatement la / les récompenses qui correspondent à la couleur du territoire.
Les territoires jaunes, oranges, violets et marron renvoient au ***Plateau des récompenses***.
Chacune de ces 4 couleurs donne le choix entre deux options :

Note : *Si un joueur doit piocher une carte ou prendre une **tuile Innovation**, mais qu'il n'y en a plus de disponible, il ne gagne rien.*

JAUNE

Prenez l'une des trois ***tuiles Innovation*** disponibles dans la colonne jaune, puis piochez la première ***carte Action***.

OU

Piochez les 3 premières ***cartes Action*** et ajoutez-les à votre main. Puis prenez 2 de vos ***cartes Action*** en main et mettez-les sous la pile.

ORANGE

Prenez l'une des trois ***tuiles Innovation*** disponibles dans la colonne orange, puis piochez la première ***carte Permanent***.

OU

Piochez les 3 premières ***cartes Permanent*** et ajoutez-les à votre main. Puis prenez 2 de vos ***cartes Permanent*** en main et mettez-les sous la pile.

VIOLET

Prenez l'une des trois ***tuiles Innovation*** disponibles dans la colonne violette, puis piochez la première ***carte Objectif***.

OU

Piochez les 3 premières ***cartes Objectif*** et ajoutez-les à votre main. Puis prenez 2 de vos ***cartes Objectif*** en main et mettez-les sous la pile.

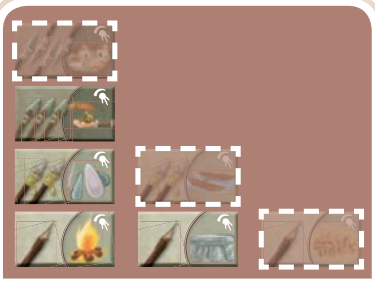
MARRON

Prenez deux des six ***tuiles Innovation*** disponibles dans la colonne marron, s'il y en a encore.

OU

Prenez une ***tuile Innovation*** de n'importe quelle colonne du ***Plateau des récompenses***.

Quand une ***tuile Innovation*** est prise du ***Plateau des récompenses***, elle doit être remplacée par une nouvelle tuile piochée au hasard dans la réserve. Si la réserve est vide, la tuile n'est pas remplacée.
Pour la description des cartes, voir page 4.



Un joueur possède les tuiles 1-2-3-1. Il peut :
- *prendre une tuile de niveau 4 et la poser sur la tuile de niveau 3*
- *prendre une tuile de niveau 2 et la poser sur la tuile de niveau 1*
- *ou poser une nouvelle tuile de niveau 1.*

TUILES INNOVATION – RESTRICTIONS

Attention ! Quand un joueur pioche une tuile Innovation, il doit immédiatement la placer, face visible, sur une de ses tuiles Innovation libre d'un niveau strictement inférieur de 1. Si cela n'est pas possible, il ne peut pas piocher la tuile Innovation (voir exemple).
Il est toujours possible de piocher et poser une ***tuile Innovation*** de niveau 1.
Le niveau d'une tuile Innovation est indiqué par le nombre de lances. L'illustration à droite est uniquement décorative.

2) JETONS CHASSE

Le premier joueur qui pose un pion Tribu sur un territoire vert gagne immédiatement le ***jeton Chasse*** placé dessus. En fin de partie, ce jeton rapportera les points indiqués dessus.
Les joueurs suivants ne gagneront rien en venant sur ce territoire.
Une fois acquis, un ***jeton Chasse*** ne peut pas être perdu par le joueur.

3) JETONS DÉTROIT

Le premier joueur qui se retrouve avec un village de sa couleur sur chacun des deux côtés d'un détroit gagne immédiatement le ***jeton Détroit*** présent sur le détroit.
Par la suite, la couleur des villages sur chacun des côtés de ce détroit n'a plus d'importance car le jeton a déjà été attribué.

Le joueur Vert possède un village de chaque côté du détroit. Il prend le jeton Détroit (valeur 4).

LES CARTES

Note : *Un joueur n'a pas le droit de jouer une carte durant le tour d'un autre joueur. Mais il peut jouer ses trois cartes à n'importe quel moment de son propre tour.*
Exemple : *Un joueur peut jouer une carte Action au début de son tour, puis déplacer un pion, puis poser une carte Permanent et enfin valider une carte Objectif.*

Exemple: *Cette carte indique un symbole Innovation de niveau 3. Pour la poser il est nécessaire d'avoir déjà posé une tuile Innovation de niveau 3.*

Note : *Certaines cartes Objectif font référence à la notion de "continents". Chaque bloc de terre séparé des autres par des détroits constitue un continent.*
Exception : ces deux îles forment un seul continent, l'Océanie.

À n'importe quel moment de son tour, en plus de son action obligatoire, un joueur peut poser au maximum une carte de chaque couleur (jaune, orange, violet).

· CARTES ACTION (jaune)

Quand vous jouez une ***carte Action***, appliquez immédiatement l'effet et défaussez la carte.

· CARTES PERMANENT (orange)

Pour poser une ***carte Permanent***, il est nécessaire de posséder au minimum une ***tuile Innovation*** du niveau indiqué en haut de la carte.
La carte est posée devant le joureur, face visible. Son effet est actif pour toute la partie. La carte ne peut pas être reprise en main, et reste active même si le joueur perd la ***tuile Innovation*** qui a permis de la poser.

· CARTES OBJECTIF (violet)

Les ***cartes Objectif*** posées rapportent des points de Victoire en fin de partie.
Vous pouvez poser une ***carte Objectif*** si vous remplissez la condition indiquée sur la carte (vous devez posséder autant ou plus d'éléments que le nombre indiqué sur la carte). Cette carte est alors posée devant vous, face visible, et y restera pour toute la partie (même si vous ne remplissez plus les conditions de la carte).

TRÈS IMPORTANT !

- **Dès qu'un joueur valide une carte Objectif, il en pioche immédiatement une nouvelle.**
- **Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 cartes Objectif en main. Si un joueur, après avoir pioché, se retrouve avec plus de 2 cartes Objectif, il doit immédiatement choisir les 2 qu'il garde (parmi les nouvelles ou les anciennes) et glisser les autres en bas de la pioche.**

FIN DU JEU

Exemple
Un joueur a obtenu :

- *5 cartes Objectif de valeur 6/5/5/4/4*
  = 24 points
- *1 carte Action et 2 cartes Permanent lui restent en main*
  = 3 points
- *1 jeton Chasse de valeur 4*
  = 4 points
- *2 jetons Détroit de valeur 4 et 5*
  = 9 points
- *7 tuiles Innovation : 2 niveau 1, 2 niveau 2, 1 niveau 3, 1 niveau 4 et 1 niveau 5*
  = 6 x 1 + 1 x 5 = 11 points

Son score final = 51 points.

La fin du jeu se déclenche dès que l'une (ou plusieurs) des situations suivantes se présente :

- **L'une des 3 pioches de cartes est épuisée** (Action, Permanent ou Objectif).
- **Plus aucune *tuile Innovation* ne reste sur le Plateau des récompenses.**
- **Il n'y a plus de *pions Tribu* disponibles.**
- **Tous les joueurs ont posé tous leurs *villages*.**

Le joueur qui déclenche la fin du jeu termine son tour, qui sera son dernier.
Les autres joueurs jouent un dernier tour chacun, puis la partie se termine et chaque joueur calcule ses points.
Durant son dernier tour, un joueur peut poser plusieurs *cartes Objectif*, mais, à part pour la première carte posée, il ne pioche pas de nouvelles *cartes Objectif* en remplacement.

- Les ***cartes Objectif*** posées rapportent le nombre de points indiqué dessus.
- Chaque carte encore en main (***Action***, ***Permanent*** et ***Objectif***) rapporte 1 point.
- Les ***jetons Chasse*** et les ***jetons Détroit*** rapportent le nombre de points indiqué dessus.
- Chaque ***tuile Innovation*** remportée par un joueur rapporte 1 point, excepté la ***tuile Innovation*** de niveau 5 qui rapporte 5 points.

Le joueur dont le score est le plus élevé est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes en main qui gagne.

REMERCIEMENTS

Durant les 5 années de développement et de tests des différentes versions du jeu, **Origin** *a bénéficié de nombreux changements. Pendant cette période, la bonne volonté de mes amis et la patience de l'équipe de Matagot a été mise à rude épreuve. C'est pourquoi je voudrais les remercier : Stefania Angelelli, Alberto Branciari, Luciano Sopranzetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori, Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, Matagot Team (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). Je voudrais adresser un remerciement spécial à Bruno Cathala qui, grâce à ses suggestions et ses réglages minutieux, a fortement contribué au résultat final.*