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

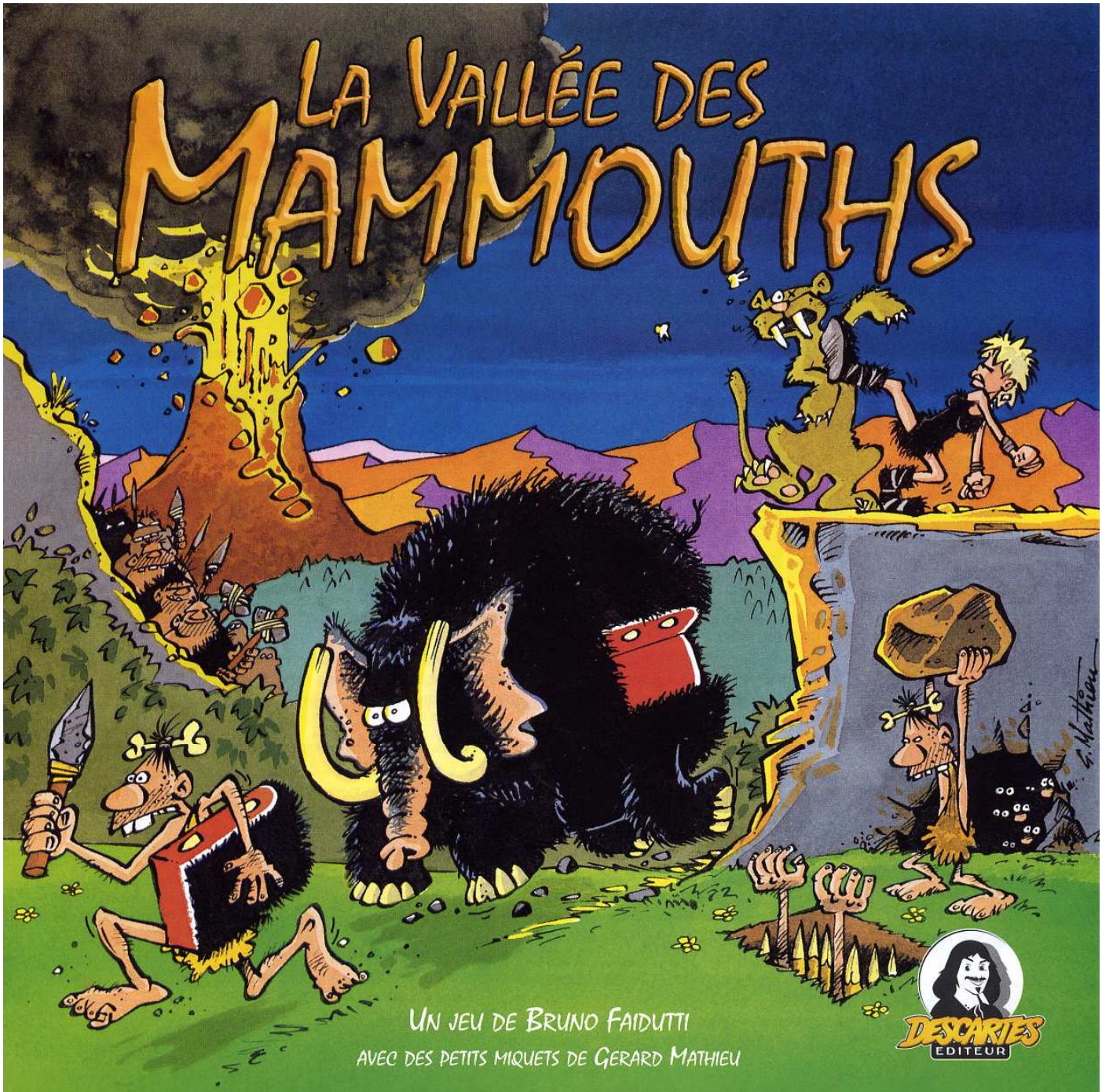
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

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

La Vallée des Mammouths



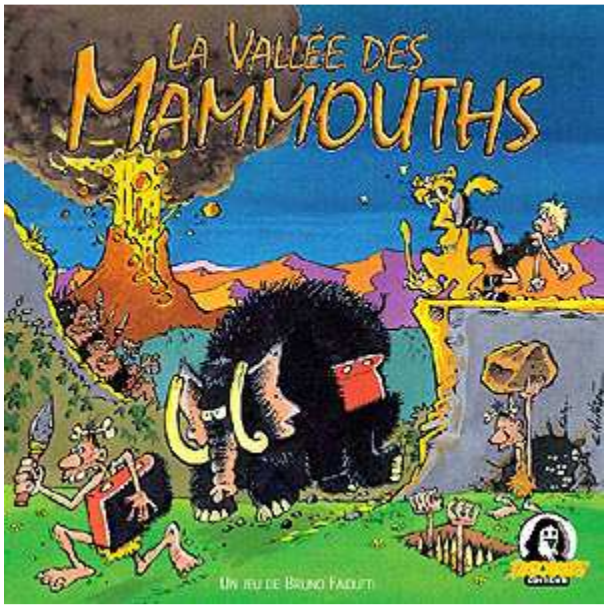
Un jeu de Bruno Faidutti

avec des petits miquets de Gerard Mathieu

Votre tribu d'hommes préhistoriques parviendra-t-elle à vaincre ses rivales, à prospérer et se multiplier, à s'emparer d'un vaste territoire ? Pour cela elle devra combattre les tribus adverses, mais aussi affronter les féroces animaux sauvages et se procurer, par la chasse, la pêche, la cueillette et l'agriculture, la nourriture nécessaire à sa survie.

Bonne Chance !

Présentation

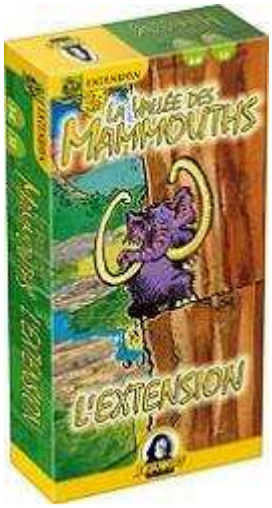


Publié en 2001 par Jeux Descartes
en français, anglais et allemand.

Un jeu de Bruno Faidutti
illustré par Gérard Mathieu

La Vallée des mammouths est un jeu de société à la fois tactique et imprévisible,
quelque part entre Risk et Civilisation, saupoudré d'un peu de chaos.
A l'aube de l'humanité, chaque joueur contrôle une tribu d'hommes préhistoriques
qui se livrent une lutte sans pitié et pleine d'humour pour la nourriture, le feu et les femmes.
Votre tribu parviendra-t-elle à vaincre ses rivales, à prospérer et se multiplier,
à s'emparer d'un vaste territoire ?
Pour cela elle devra combattre les tribus adverses,
mais aussi affronter les féroces animaux sauvages
et se procurer, par la chasse, la cueillette et l'agriculture, la nourriture nécessaire à sa survie.
Bonne chance dans la Vallée des Mammouths!
Un grand jeu de société pour 3 à 6 joueurs, à partir de 12 ans.

L'extension



Publié en 2008 par Asmodée, Descartes Editeur en français.

Greg Stafford & Don Frew

Joueurs Testeurs: Shannon Appelcline, Suzanne Courteau, Marcus Thomas, Tom Salas.

Fin 2006, un certain... Greg Stafford a commencé à intervenir régulièrement sur le forum consacré à La Vallée des Mammouths. J'ai débord cru à un gag, ou à une coïncidence, mais il s'agissait bien du seul Greg Stafford, le grand shaman du jeu rôles, le démiurge de Glorantha. C'est lui qui, avec son collègue Don Frew, a conçu l'extension, composé de quelques cartes et éléments de terrain.

Présentée dans une petite boite, elle contient de nombreuses nouvelles cartes astuces et événements, 8 terrains particuliers destinés à recouvrir des hexagones du plateau de jeu, tels le désert, les marais ou le glacier, et quelques nouveaux pions, tels les néanderthaliens et le mystérieux yeti.

C'est Laurent Escoffier, déjà auteur de plusieurs jeux de société, parmi lesquels l'excellent Pogo, qui a remporté le concours de création de carte sur le thème du Yeti, avec l'événement d'Hiver suivant: "**Ciel, mon Yeti**!" (Pour chaque prochaine naissance de Guerrier dans 1 Grotte, on relance 1 Dé : s'il indique 1, le nouveau-né est un yéti! Il jette toute la tribu dehors. Celle-ci perd son camp et va sur la case adjacente de son choix. Le yéti reste sur sa montagne et y combat avec +2. Sa chasse rapporte 2 points).
Bravo à Laurent, qui a gagné, entre autres, un jambon de pays et une illustration de Gérard Mathieu - sans doute le yeti lui-même.

Histoire du jeu

Ce n'est pas le premier prototype - les premières versions n'avaient pas d'hexagones réguliers - mais c'est le premier dont j'ai gardé une photo.

La version 1991 Ludodélire, dans sa grande boite plate. Le saucisson était sur la table de Gérard Mathieu quand le photographe est passé.

Illustrations

Vol

Nage

Pour la première édition de La Vallée des Mammouths,
Ludodélire avait fait appel à plusieurs illustrateurs.
L'un avait fait la boite, très années 60, un autre le plateau, très réaliste,
un troisième les pions, résolument BD.
Ce troisième, bien sûr, était mon ami Gérard Mathieu, l'un des piliers de Ludodélire,
auteur de Super Gang et Full Metal Planet,
très bon joueur d'Axes et Alliés et très mauvais joueur de poker.
Pour la nouvelle édition, il a réalisé toutes les illustrations,
qu'il s'agisse des pions, des cartes, du plateau de jeu ou de la boite
- et croyez moi, il s'est lâché!
Sans compter que, depuis l'époque de Ludodélire,
il a un délaissé le noir et blanc et pris goût aux couleurs vives...

Coup de Foudre
(Dessin réalisé originellement pour le mariage de Fred et Droopy)

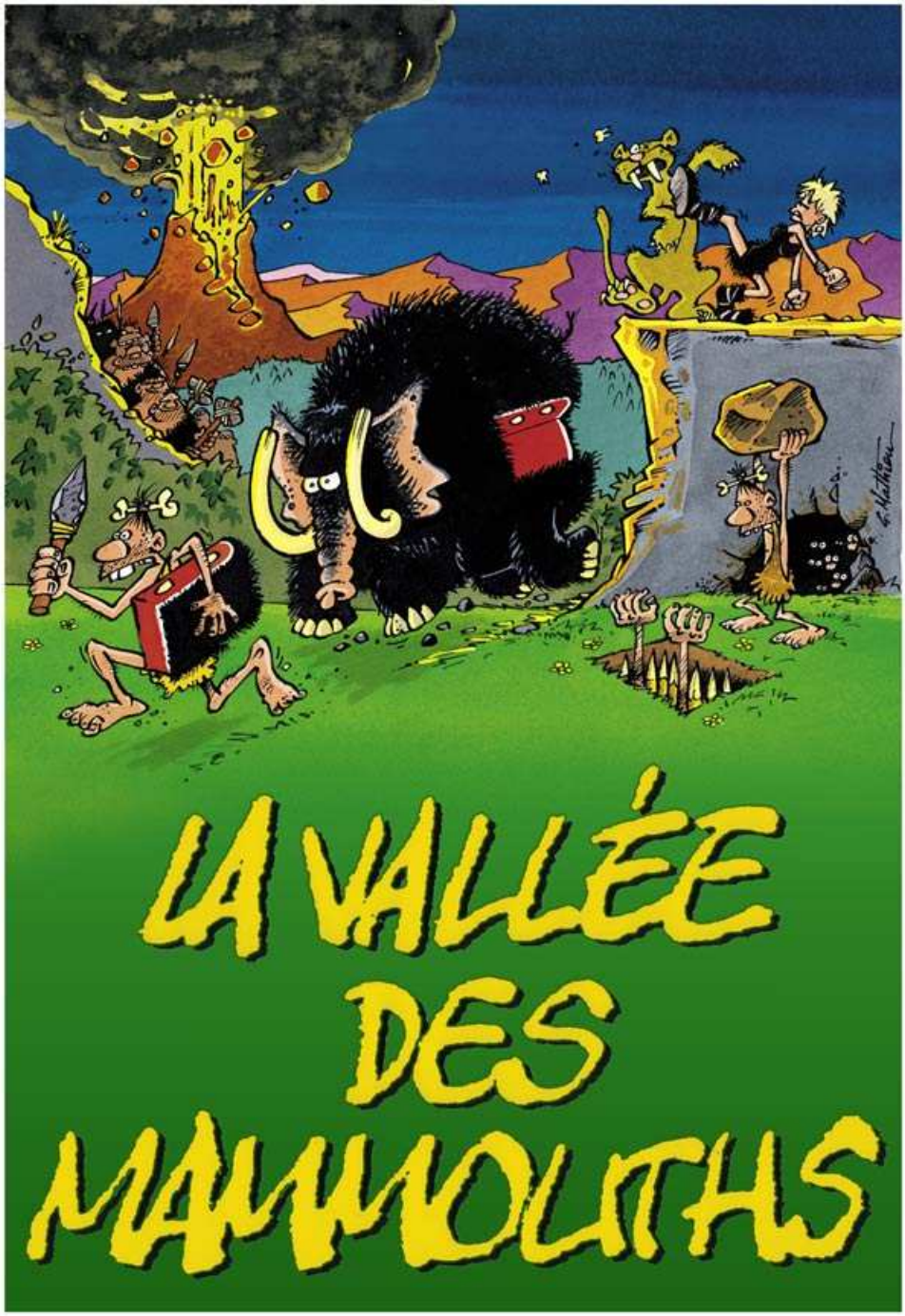
PACS

Je n'ai pas eu de tirages couleurs des illustrations de toutes les cartes.
Alors, vous aurez droit à des copies des premières ébauches au crayon de 2 de mes dessins préférés, ceux des cartes "Amis" et "Ours des cavernes"

Amis

Ours des Cavernes

Celle la n'est pas dans le jeu, mais c'est une bonne idée de carte!


LA VALLÉE
DES
MAMMOUTHS

ASTUCE

YOUKI

Et celle là sera dans l'extension

Remerciements

Je remercie d'abord toute l'équipe de Ludodélire, qui fut, en 1989,
le premier éditeur de La Vallée des Mammouths,
à savoir Myriam Lemaire, Eric "Droopy" Taillez, Lionel Perron, Gérard Mathieu et Gérard Delfanti.
Ce fut une belle aventure, qui s'est terminée trop tôt ou trop tard.
Les testeurs de la première, puis de la seconde version de La Vallée des Mammouths
furent très nombreux, et je ne me souviens pas de tous.
Les tous premiers furent sans doute Pierre Cléquin, François Lecornu, Mireille Picard, Vincent Lococere, Pierre Lemoigne, avec qui je joue encore à l'occasion aujourd'hui.

Bibliographie

La Vallée des Mammouths ne s'inspire pas de la préhistoire telle que la connaissent aujourd'hui les savants, mais d'une préhistoire fantasmée, celle de **Rahan**, celle aussi des nombreux romans préhistoriques, très en vogue dans les années 20. Le plus connu est sans doute **La Guerre du Feu** de J.H. Rosny-Aîné, qui en écrivit aussi bien d'autres, du lyrique **Félin Géant** à l'un peu leste **Nomaï, Amours lacustres**.
Ceux que la genèse de cet imaginaire intéresse pourront lire avec profit **L'Homme des Origines** et **Le Destin du Mammouth**, des ouvrages débordants de charme et d'érudition, à l'image de leur auteur, Claudine Cohen.
Je leur conseille également la délicieuse, la succulente nouvelle de Roy Lewis, **Pourquoi j'ai mangé mon père**.

La Vallée des Mammouths

Un jeu de Bruno Faidutti illustré par Gérard Mathieu en 2001

Règles Avancées comprenant l'Extension – mai 2010
Extension 2008 de Greg Stafford & Don Frew
Variantes de Don Frew[1]

Règles des Editions **1991** & 2002 incluant Variantes[2] & Extension 2008[3]
par Daniel U. Thibault (D.U.Thibault@Bigfoot.com) - Révision 1.2 mai 2009

Règles Compilées & Révisées en 2012 par Cyrunicorn

Êtes-vous prêt à enfiler un pagne léopard puant, récupérer une massue en plastique et sortir gaiement dans la grande tradition des films Hollywoodiens de série B ? Alors vous êtes prêt pour la Vallée des Mammouths!

Votre tribu d'hommes préhistoriques parviendra-t-elle à vaincre ses rivales, à prospérer et se multiplier, à s'emparer d'un vaste territoire ? Pour cela elle devra combattre les tribus adverses, mais aussi affronter les féroces animaux sauvages et se procurer, par la chasse, la pêche, la cueillette et l'agriculture, la nourriture nécessaire à sa survie.

Bonne Chance !

---

1 Ces propositions de nouvelles règles sont indépendantes de l'extension officielle et peuvent être utilisées avec ou sans les nouvelles cartes.
Certaines de ces suggestions (Charogne, Prédation, Domestication) furent initialement proposées sur le forum du site de Bruno Faidutti (http://www.faidutti.com/), mais tous les anciens messages furent détruits quand ce site s'est crashé il y a quelques mois. Veuillez nous excuser pour le manque de crédit des créateurs.

2 Les variantes assument que les règles évoluées (Feu) sont en vigueur.

3 Intitulé des Cartes de l'Extension en petites lettres (Cartes de Base en LETTRES CAPITALES).

Matériel

Plateau de jeu:

- 2 demi plateaux réversibles
- 8 nouveaux hexagones de Terrain dans l'Extension

Cartes :

- 40 cartes Astuce (Vertes) + 33 dans l'Extension = 73
- 15 cartes Evénement d'été (Jaunes) + 13 dans l'Extension = 28
- 15 cartes Evénement d'hiver (Bleues) + 12 dans l'Extension = 27

2 Dés

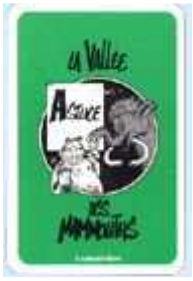
1 Sac en tissu pour les pions animaux

Pions, marqueurs et jetons :

- 54 Pions Animal avec une lettre imprimée au dos pour indiquer où l'animal arrive
- 8 Pions Loup au dos vierge
- 6 Couleurs de Pions Tribu: 10 Guerriers & 6 Femmes par joueur
- 1 Pion Femme neutre
- 1 Pion Guerrier neutre
- 1 Marqueur en vrai bois d'arbre pour indiquer la saison
- 9 Marqueurs Agriculture avec 2 épis de blé sur la face avant, 1 seul au dos
- 9 Marqueurs Incendie/Inondation
- 2 Marqueurs Palissade
- 5 Marqueurs Camp par joueur, avec un Village d'un côté et une Grotte de l'autre
- 6 Marqueurs Feu
- 42 Jetons Nourriture (15x5, 12x2, 15x1)
- 1 Pion Fosse
- 4 Pions Néanderthalien
- 1 Pion Yéti

14 cartes
évènements d'été

14 cartes
évènements d'hiver



27 cartes
astuces

Edition1991

45 pions non joueur:

7 loups (horde) | 6 loups (ADGIMQ) | 5 rhinocéros (CFGIP) | 7 ours (DHJLMOR) | 5 mammouth (AEKNQ) | 6 tigres (BEHLNR) | 7 bisons (BCFJKOP) | 1 guerrier solitaire | 1 femme solitaire

120 pions joueurs, soit 20 pions par joueurs: (ci-dessous les pions du joueur vert)

5 villages / grottes
(il s'agit du même jeton recto verso)

9 guerriers
(Gros ou maigre ils jouent le même rôle)

6 femmes

21 pions marqueurs:

6 marqueurs incendie - inondation
(recto / verso)

9 marqueurs agriculture
(recto / verso)

6 marqueurs feu

39 pions nourritures:

15 pions | 9 pions | 15 pions

Plateaux de Jeu **1991** / 2002

70 Cartes (voir détail du texte des cartes plus bas)

dos des cartes événement d'hiver

dos des cartes événement d'été

dos des cartes astuce

Edition 2002

1 Marqueur en bois pour indiquer les saisons

143 Pions et marqueurs répartie comme suit:

62 Pions animaux Certains avec des lettres au dos:

9 Pions ours, avec les lettres: **A, B, C, D, E, F, h, i ,p**

9 Pions tigre, avec les lettres: **A, B, C, D, E, F, c, g, j**

9 Pions rhinocéros, avec les lettres: **a, c, e, f, g, i, j, l, p**

9 Pions bisons, avec les lettres: **a, b, c, e, h, g, i, k, l**

9 Pions mammouths, avec les lettres: **a, b, e, f, h, i, j, k, p**

9 Pions loups, avec les lettres: **A, B, C, D, E, F, b, f, k**
8 Pions loups sans lettres.

1 Pion guerrier neutre

1 Pion femme neutre

2 marqueurs palissade

6 marqueurs feu

9 marqueurs Incendie/inondation

42 Jetons de Nourriture

15 jetons de 1

12 jeton de 2

15 jeton de 5

9 Marqueurs agriculture

recto

verso

96 Pions joueurs, (16 par joueur) ci-dessous les pions du joueur vert

3 pions femme "maigres"

3 pions femme "grosses"

5 Pions guerrier "maigres"

5 Pions guerrier "gros"

30 Marqueurs village/grotte, (5 par joueur) ci-dessous les marqueurs du joueur vert

recto

verso

Mise en place

• Les joueurs installent le plateau de jeu en mettant 2 moitiés côte à côte. Il y a donc 4 plateaux différents possibles.

• 1 joueur est désigné pour s'occuper de la banque de jetons de Nourriture, 1 autre pour s'occuper des apparitions & déplacements des Animaux, 1 troisième pour veiller au tirage des Evénements.

• Tous les pions Animaux, à l'exception des 8 Loups au dos desquels ne figure aucune lettre sont placés ensemble dans le sac (**Ed.1991: Vous deviez fournir votre propre sac de tissu ou**

récipient). Mettez les pions neutres (8 Loups, 1 Guerrier, 1 Femme, 4 Néanderthaliens, 1 Yéti) de côté jusqu'à ce qu'ils soient demandés par 1 Carte Evénement.

• Les événements d'hiver (cartes bleues) et d'été (cartes jaunes) sont battus séparément et placés en pile, faces cachées, aux emplacements prévus.

• Chaque joueur prend tous les éléments de sa couleur (10 Guerriers, 6 Femmes et 5 Camps), ainsi que 12 points de Nourriture Végétale (**Ed.1991: 14 pts de Nourriture Végétale**). Lors d'une première partie entre débutants, on pourra débuter avec 15 points de nourriture chacun.

NOTE: Il n'y a pas de différence entre les hommes des cavernes gras et maigres ; ils sont différents juste pour le fun.

Variante: Science – Au début du jeu, on reçoit 1 **Génie** à la place d'1 Guerrier. Les pions hommes avec une hache et des dents de lapin font offices de génie. Sur la table des naissances, un tirage de 5 correspond à un génie. Le génie peut INVENTER. A la fin de chaque année, on peut lancer 2D6 par génie sur la table des inventions.

• Le premier joueur est déterminé par tirage au sort.

• Chacun à son tour place 1 Camp, 2 Femmes et 5 Guerriers sur une même case libre. Les 2 sortes de Guerriers (et, dans l'Edition 2002, les 2 sortes de Femmes) sont traités à l'identique. **Variante:** Les Hommes sont divisés en Guerriers et **Génies** (gringalets), les Femmes en Femmes (matrones) et **Guerrières**. Répartition: 4 Guerriers, 1 Génie, 1 Femme, 1 Guerrière.
En Plaine ou Forêt, le Camp est 1 Village ; en Montagne/Volcan, c'est 1 Grotte. Au début de la partie, il est interdit de placer son camp sur une case voisine de celle du camp d'1 autre joueur, à moins qu'elles ne soient séparées par 1 Rivière. Un joueur qui a installé son camp sur 1 case Plaine peut immédiatement dépenser 1 pt de Nourriture Végétale pour y placer 1 Champ cultivé (1 marqueur agriculture, face à 2 épis visible).

• 5 cartes astuce (cartes vertes) (4 cartes seulement à 5 ou 6 joueurs) sont distribuées au hasard à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en pile, faces cachées, à l'emplacement prévu. Les joueurs peuvent à présent consulter leurs cartes Astuce.

Variante: Les cartes Astuce peuvent être jouées seulement si la Tribu comporte au moins 1 **Génie**.

• Le marqueur de saison (en bois) est placé sur le 2ème tour d'été (**Ed.1991: 1er tour d'été**).

• Le jeu peut alors commencer.

Suggestion: Bande Sonore – Pour l'atmosphère, nous vous recommandons la piste audio du film "La Guerre du Feu" (Quest for Fire) en arrière-plan durant la partie. Aucun dialogue, mais un merveilleux mélange de musiques entraînantes, grognements d'hominidés, barrissements de mammouths, et autres effets appropriés.

Musique d'Ambiance – La Bande Originale de La Guerre du Feu semble tout-à-fait appropriée ...mais les musiques de Basil Poledouris (par exemple) passent tout aussi bien!

Le Tour de Jeu

Une année dans la Vallée des Mammouths se compose de 2 Saisons, l'été et l'hiver, les subtilités telles que printemps et automne n'ayant pas encore été inventées. Chaque Saison est composée de 3 tours. Chaque tour est divisé en phases, effectuées toujours dans le même ordre. Les phases en gras interviennent à tous les tours, les autres à certains tours seulement. Il y a donc successivement 3 tours d'été, puis 3 tours d'hiver, puis 3 tours d'été, et ainsi de suite.

*Note : le jeu commençant au deuxième tour d'été, il n'y a que 2 tours d'été la première année (**Ed.1991: le jeu commence au 1er tour d'été**).*

Les Phases du tour / Variantes

- 1) **Événement** (sauf aux 2 premiers tours de jeu)
- 2) **Arrivée de nouveaux Animaux**
- 3) **Déplacement des Animaux**
- 4) **Déplacement & installation des Tribus / Capture du Feu / Camps Abandonnés**
- 5) **Combats / Chasse Organisée / Troc / Charogne / Trophées / Totems / Prédation / Domestication**
- 6) **Survie / Variante Diététique**
- 7) Naissances (en fin de saison) / Augmentation des Troupeaux
- 8) Semailles (à la fin de l'hiver)
- 9) Cartes astuce (en fin de saison) / Progrès Tribaux
- 10) **Fin du tour**

==========

1) Événements (Pas d'événement aux 2 premiers tours de jeu)

Tous les Marqueurs Incendie/Inondation sont retirés du plateau avant le tirage du nouvel Evénement.

Le 1er Evénement se produit au 1er tour d'hiver (**Ed.1991: Le 1er événement se produit au dernier tour d'été**).

1 Carte Evénement est piochée sur la pile correspondant à la Saison, révélée et immédiatement mise en application, puis défaussée à côté de la pile correspondante. Lorsque la pile des cartes événements est épuisée, les cartes écartées sont battues pour former une nouvelle pile.

L'Extension ajoute des hexagones de Terrains spéciaux ; pour les placer, déterminez la zone comme d'habitude, puis posez la tuile sur 1 hexagone aléatoire de la Région. 1 tuile Terrain spécial peut remplacer 1 autre tuile Terrain spécial déjà posée.

Note: *Les passages en italique dans le texte des cartes astuce et événements ne sont utilisées qu'avec les règles sur le* ***Feu****.*

Régions

Certains événements nécessitent le tirage au sort d'1 Région. Il y a 6 Régions de Plaine, 6 de Forêt & 6 de Montagne (les Volcans sont des montagnes) sur le plateau de jeu, chacune repérée par 1 chiffre de 1 à 6. 1 jet de Dé indique alors le numéro de la Région concernée.

1 Région comprend le plus souvent plusieurs cases adjacentes du même type (bien que certaines consistent en 1 seule case), et toutes ces cases sont affectées par l'Evénement.

1 Région est divisée par 1 Rivière, ainsi 2 hexagones de Montagne adjacents ayant 1 Rivière coulant entre eux feront partie de 2 Régions Montagneuses distinctes.

Effets Durables

Certains Evénements (viande maigre, sécheresse…) ont un effet qui peut durer jusqu'à la fin de la Saison. On peut alors laisser la carte événement face visible à côté du plateau de jeu pour ne pas oublier d'en tenir compte.

Note :
Le texte en italique sur certaines cartes ne s'applique qu'avec les règles évoluées, utilisant le ***Feu****.*

NOUVEAUX TERRAINS

8 nouveaux types de Terrains sont inclus: Désert, Plaines Fertiles, Marais, Forêt Epaisse, Fosse de Lave, Montagne en Eruption (nouveau Volcan), Glacier Montagneux, Eaux en Crue (nouveau Lac).

Note: Pour le placement éventuel de nouveaux terrains spéciaux, les terrains spéciaux déjà en place comptent comme leur terrain d'origine.

Ces nouveaux terrains peuvent être "découverts" durant la partie lorsque la carte Evénement correspondante est piochée. On place alors l'hexagone correspondant sur le plateau de jeu.

Les joueurs peuvent aussi décider de placer 1 ou 2 Terrains Spéciaux en jeu avant le début de la partie. [**Option:** vous pouvez tous les placer!].

Placement Aléatoire
Suite au tirage d'une carte événement correspondante, vous devez:
1. Jeter 1D6 pour déterminer 1 Région, comme dans le jeu de base.
2. Assigner une ou plusieurs valeurs de 1 à 6 à chaque case de la Région ainsi déterminée.
3. Rejeter le D6 pour désigner 1 case de la Région, sur laquelle vous placez le terrain spécial.

2) Arrivée de nouveaux Animaux

On pioche dans le sac le nombre de pions Animaux suivant :

	4 à 6 joueurs	**2 ou 3 joueurs**
1er Tour de jeu	6	5
autres Tours d'été	4	3
Tours d'hiver	2	1

Note : *Si, à la suite de l'élimination de l'un d'entre eux, les joueurs ne sont plus que 3, le nombre d'animaux doit être diminué en conséquence.*

Chaque pion est placé sur la case du pourtour du plateau indiquée au verso. Les majuscules marron indiquent que l'Animal apparaît sur 1 case Montagne. Les minuscules vertes indiquent 1 case Plaine ou Forêt.

3) Déplacement des Animaux

Les Animaux se trouvant sur la même case que des Humains ne se déplacent pas.

On lance 1 Dé & on consulte la rose des vents pour connaître le sens de déplacement de tous les autres Animaux.

Tous les Animaux qui le peuvent sont déplacés du maximum possible dans cette direction. Ceux qu'1 obstacle qu'ils ne peuvent franchir (pour certains Animaux: Montagne ou Rivière ; pour tous: Lac, Bord du plateau de jeu, case Inondée ou Incendiée) empêche dès le départ d'emprunter cette direction sont, si c'est possible, déplacés dans la direction opposée.

	Déplacement en cases	**Pénètrent en Montagne**	**Traversent les Rivières**	**Piétinent les Cultures**
Loups	3	Oui	Non	Non
Tigres	3	Oui	Non (**Oui ! ***)	Non
Ours	2	Oui	Oui	Non
Bisons	2	Non	Non	Oui
Rhinocéros	1	Non	Non	Oui
Mammouths	1	Non	Non	Oui

*** [**Saviez-vous que le Tigre à dents de sabre (ou Smilodon), comme tous les tigres, était un excellent nageur, capable de traverser 1 Rivière ou même 1 Lac sans la moindre difficulté ?**]**

1 Animal s'arrête s'il rencontre 1 obstacle au cours de son déplacement (mais ne poursuit pas son mouvement dans la direction opposée).

1 Animal s'arrête s'il pénètre sur 1 case où se trouvent des Humains.

1 Animal s'arrête s'il pénètre sur 1 case où d'autres Animaux de la même espèce terminent leur déplacement. Les Animaux de même espèce sont alors empilés et forment désormais 1 Troupeau/Horde. Ils se déplaceront & combattront toujours ensemble.

Note : *Dans certains cas très particuliers, du fait de la constitution de Troupeaux, le déplacement des Animaux peut aboutir à des résultats différents selon l'ordre dans lequel ils sont déplacés. On choisit alors toujours l'ordre de déplacement qui crée 1 Troupeau plutôt que celui qui n'en crée pas.*

Lorsqu'1 gros Animal (Bison/Rhinocéros/Mammouth) pénètre sur 1 Plaine Cultivée, les cultures sont endommagées. Le marqueur agriculture est retourné pour ne plus montrer qu'1 seul épi.
Si 1 Champ endommagé est piétiné de nouveau, il est détruit.

Aucun Animal ne peut pénétrer sur 1 case Incendiée/Inondée, ni pénétrer dans le Lac… ni quitter le plateau de jeu.

4) Déplacement & Installation des Tribus / Capture du Feu / Camps Abandonnés

Déplacement des pions

Excepté au premier tour, le premier joueur est celui qui possède le plus grand nombre de Camps (en cas d'égalité le plus de pions Guerriers & Femmes ; en cas d'égalité encore, le plus de Nourriture ; s'il y a encore égalité, on tire au sort). Au 1er tour de jeu, c'est le joueur qui a placé son Camp en premier.

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur puis en tournant dans le sens horaire, déplace tous ceux de ses pions qu'il souhaite déplacer. 1 joueur ne commence donc ses déplacements que lorsque le joueur précédent a terminé les siens.

Les pions se trouvant sur la même case que des Animaux ou des membres d'une autre Tribu ne peuvent se déplacer que s'ils sont plus nombreux que les pions adverses, et à condition de laisser sur place au moins autant de pions qu'il y a de pions Adverses.

Chaque pion Tribu peut se déplacer d'1 ou 2 cases. Un pion s'arrête s'il pénètre sur 1 case Montagne. 1 pion ne peut pas traverser le Lac ni 1 Rivière. Les pions pénétrant sur 1 case où se trouvent des Animaux ou des membres d'une autre Tribu doivent s'arrêter. Si les arrivants sont plus nombreux, ils peuvent cependant poursuivre leur déplacement à condition de laisser sur la case traversée au moins autant de pions qu'il y a de pions Adverses.

Règle Evoluée: le Feu – Pour les joueurs qui souhaitent 1 jeu plus tendu et plus complexe.

Lorsqu'1 pion Tribu, se trouvant sur 1 case Volcan sans Adversaire ni Animal, ne se déplace pas, il peut s'emparer du **Feu** (**Variante:** Seuls les **Génies** peuvent découvrir le Feu de cette manière).

1 pion, même s'il se déplace, peut prendre le **Feu** sur 1 case voisine d'1 case Incendiée, ou sur 1 case où s'écoule la lave d'un Volcan en éruption. Il peut prendre le **Feu** avant ou après son déplacement, il suffit pour cela qu'aucun Adversaire ou Animal ne se trouve à ce moment sur la même case.

La possession du **Feu** est signalée par un marqueur "feu" placé sur 1 des Camps de la Tribu. Si ce Camp est conquis ou abandonné, la Tribu ne perd pas le feu qui est alors placé sur 1 autre Camp. Une Tribu qui perd son dernier Camp perd le Feu.

Installation des Camps

1 Guerrier & 1 Femme de la même Tribu se trouvant sur 1 case libre, sans Adversaire ni Animal, peuvent, au lieu de se déplacer, installer 1 Camp (et donc y placer immédiatement 1 marqueur Camp). En Plaine ou en Forêt, le Camp est 1 Village ; en Montagne, c'est 1 Grotte.

Il ne peut y avoir qu'1 seul Camp par case. Il doit y avoir en permanence 1 Femme dans chaque Camp, sinon le camp est considéré comme abandonné et retiré du plateau de jeu.

Exemples:
1 Homme & 1 Femme souhaitent fonder 1 ***Village****, mais ils devront se contenter de faire face au combat si 1 autre joueur arrive dans cette case. Par contre, ils pourront fonder le Village malgré la présence adverse s'ils ont assez de Guerriers amis pour s'occuper de l'ennemi.*
1 Guerrier sur 1 Volcan veut récupérer le ***Feu*** *; mais le Guerrier d'1 autre joueur arrive, et il doit donc se préparer au combat. Si ce joueur y place 1 second Guerrier, il pourra s'occuper de l'ennemi pendant que le premier récupérera le Feu.*

Si 1 joueur est éliminé durant la 1ère année (avant le 1er été de l'année suivante), il peut revenir sur 1 hexagone du bord inoccupé avec 3 Guerriers & 1 Femme (**Variante:** 2 Guerriers, 1 **Génie** & 1 **Matrone**), 8 pts de Nourriture Végétale & 3 nouvelles Cartes Astuce. Chaque joueur ne peut le faire qu'1 fois.

Variante: Camps Abandonnés – Si 1 Camp est abandonné en déplaçant ses pions Tribu ailleurs, il est alors retiré du plateau (pour retourner dans la réserve du joueur concerné). Toutefois, si 1 Camp est abandonné parce que des Animaux ont tué tout le monde ou parce que ses pions Tribu sont tous morts de maladie ou de faim, alors le Camp reste sur le plateau tel 1 Camp Abandonné. Remplacez ce jeton Camp par un autre de couleur différente qui n'est pas en jeu. Les Camps Abandonnés peuvent être réclamés par n'importe quelle Tribu y faisant entrer ses pions. Les Camps Abandonnés ne comptent pas pour la victoire, à moins que et jusqu'à ce qu'ils soient réclamés par 1 joueur. 1 fois revendiqué par 1 pion Tribu, la règle d'avoir 1 Femme dans 1 Camp pour l'entretenir s'applique encore.

PRECISIONS DE REGLES

Les règles originelles de la Vallée des Mammouths précisent qu'1 pion Femme ou Guerrier qui ne se déplace pas et n'a pas à combattre d'Adversaire ou d'Animal, peut installer 1 **Camp** ou, avec les règles optionnelles, *prendre le* ***Feu***. Les nouvelles cartes introduisent quelques nouvelles activités, et cette règle doit donc être comprise comme signifiant qu'**1 pion ne peut, durant la Phase de Déplacement, faire qu'1 seule chose** : se déplacer, se préparer à combattre des pions présents sur la même case, *s'emparer du Feu*, installer 1 Camp, *Troquer*, creuser 1 Fosse, etc.

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

5) Combats / Chasse Organisée / Troc / Charogne / Trophées / Totems / Prédation / Domestication

Il y a combat sur toutes les cases où des pions de différentes Tribus se rencontrent ou rencontrent des Animaux, sauf dans le cas particulier où des Femmes seules rencontrent des Guerriers d'1 autre Tribu. On résout d'abord tous les combats auxquels participe le 1er joueur, puis on continue dans le sens horaire. Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel sont résolus ses combats.

Chaque adversaire lance 1 Dé, et ajoute au résultat 1 certain nombre de pts de Bonus (voir table ci-dessous). Le joueur obtenant le total le plus faible perd 1 de ses pions, de son choix, qui participait au combat (**Ed.1991: Les Femmes meurent en dernier**). En cas d'égalité, on relance les Dés.

Le Combat se poursuit, en continuant à jeter les Dés, jusqu'à élimination d'1 des adversaires.

Calcul des points pour résoudre les Combats	
Humains Résultat du dé	**Animaux** Résultat du dé
+1 par Guerrier* +1 dans 1 Village ami +2 dans 1 Grotte amie **Feu**: +1 contre les Animaux **Totem**: +1 contre 1 Espèce +0,5 par Femme** +1 par **Guerrière**** +0,5 par **Génie****	+1 par Animal de l'Espèce*

**1 Guerrier ou 1 Animal seul a donc 1 Bonus de +1*

** La **Guerrière** est tout simplement 1 **Femme qui se bat mieux contre les Animaux ou d'autres Femmes** ; elle sera elle aussi automatiquement convertie à la Tribu de tout Guerrier qui la "gagne". Le **Génie** se bat comme 1 Guerrier, mais n'est juste pas aussi bon que lui dans ce domaine. Son utilité réside ailleurs.

Variante: Combat Mortel – Animaux: Quelle tristesse de combattre 1 Mammouth comme 1 Loup ! Voici des modificateurs de combat à appliquer pour corser le jeu. Humains: Les valeurs restent inchangées pour les Villages/Grottes. On constate qu'1 Guerrier est moins fort qu'1 Loup.

Animal	Bonus de Combat
Mammouth	3
Ours	3
Tigre à Dents de Sabre	2.5
Rhinocéros laineux	2
Bison	1.5
Loup	1.5

Humains	Bonus de Combat
Guerrier	1
Femme	0.5

Combat entre Animaux: Les Animaux vont commencer à se nourrir.
Les Mammouths/Bisons/Rhinos ne s'attaquent pas entre eux.
L'Ours n'attaque aucun Animal.
Les Loups s'attaqueront aux Bisons/Rhinos s'ils sont 2 fois plus nombreux que leur(s) victime(s). Le Tigre s'attaquera aux Bisons/Rhinos. (x.rotaux de la Guilde, voir **Prédation**).

Combat entre tribus

Seuls les Guerriers prennent part au Combat contre d'autres Guerriers. Les Femmes courent dans tous les sens en criant et regardent, impuissantes (rappelez-vous ces vieux films de série B)...elles passent ensuite dans la Tribu du vainqueur, qui remplace les pions Femme de son Adversaire par des pions de sa couleur, s'il lui en reste. Sinon, elles sont éliminées.

Des Femmes se trouvant seules sur la même case que des Guerriers d'une autre Tribu sont donc capturées sans Combat, et remplacées par des pions du vainqueur, même si elles sont dans 1 Camp.

Si, sur la même case, se trouvent des pions appartenant à plus de 2 tribus, tous les joueurs lancent le dé simultanément, et seul celui (ou ceux) qui obtient (obtiennent) le résultat le plus élevé ne perd pas de pion.

Si, sur la même case, se trouvent des Animaux et des pions de plusieurs Tribus, le combat entre les Tribus est résolu avant d'affronter les animaux.

Variante de Cyrunicorn: Chasse Organisée ("ou la Survie des Humains!") – Si d'autres Tribus que la vôtre sont présentes dans 1 hexagone abritant des Animaux, vous pouvez tenter de les convaincre de Chasser Ensemble...pour ensuite partager la Nourriture Animale de cette hexagone!

Variante: Troc au Camp ("ou le Commerce, pas la Guerre!") – Si les pions de 2 joueurs sont dans le même hexagone au début de la Phase de Combat *et* que l'un d'eux y possède 1 Village ou 1 Grotte, ils *doivent* s'engager *soit* dans 1 Combat *soit* dans 1 Troc. Pour troquer, les parties doivent s'entendre sur un échange de biens et/ou de connaissances. Cela peut inclure: Nourriture, Femmes, Guerriers, Cartes Astuce, connaissance de Progrès, et/ou connaissance du Feu. Les articles échangés doivent différer soit en type soit en quantité (ou les deux), par exemple: 1 Nourriture contre 1 Nourriture n'est pas un commerce légal (à moins d'échanger de la Nourriture Végétale contre de la Nourriture Animale, avec la **Variante Diététique**).

- Si les négociations échouent, les parties doivent s'engager en Combat.
- Si les parties négocient avec succès, elles restent dans l'hexagone jusqu'à la fin du tour et *ne peuvent pas* s'engager en Combat, mais seul le joueur propriétaire du Camp pourra collecter la Nourriture de l'hexagone durant la Phase de Survie.
- S'il y a plus de 2 joueurs dans l'hexagone, les envahisseurs doivent se Combattre entre eux avant que le Vainqueur puisse troquer (ou combattre) avec le joueur du Camp.

Variante: Troc Itinérant – Les pions Tribu qui ne se déplacent pas, ne combattent pas, ne récupèrent pas le Feu, (ou ne font aucune autre action, telle que construire 1 Barricade) peuvent Troquer avec des pions d'autres Tribus se trouvant sur 1 case Adjacente, qui ne peuvent également ni bouger, ni combattre, ni recueillir le Feu (à partir de leur hexagone). Ils peuvent échanger de la Nourriture, des Gens, des Cartes, et la connaissance du Feu. L'échange d'objets matériels doit être effectué durant ce tour. Les promesses futures de troc, livraison de marchandise, ou actions de jeu ne sont pas permises.

Prise des Camps & des Femmes

Le joueur qui conquiert 1 Camp Adverse prend ¼ des réserves de Nourriture du vaincu (25% arrondi vers le bas), ou la moitié si c'était le dernier Camp de cet Adversaire (50% arrondi vers le bas). Le vainqueur peut remplacer le Camp & les Femmes par des pions de sa couleur, ou bien piller & brûler le Camp & massacrer les Femmes. Les Cultures sont perdues avec le Village.

Le joueur qui conquiert 1 Camp d'une Tribu qui possède le **Feu** s'empare de ce dernier, sans en priver le précédent occupant, à moins que ce ne soit son dernier camp (voir ci-dessous).

Femmes & Combat

Dans le cas, rare, où des Femmes d'une Tribu rencontrent des Femmes d'une autre Tribu, sans aucun Guerrier sur la case, les Femmes combattent entre elles, avec les bonus éventuels des Camps et des cartes Astuce, mais pas ceux des Guerriers.

Variante: Défense des Camps – Les Femmes aussi savent se battre! Dans le jeu, les Femmes ne se battent que contre des Animaux ou d'autres Femmes, et dans ces cas là, sans bonus de nombres. Nous avons décidé de rajouter 1 cas particulier : la Défense des Camps. Les Femmes n'ont aucun bonus de rang sauf pour Défendre 1 Camp où il n'y a pas d'Homme. Le tableau si dessous vous donne le bonus alloué selon le nombre de Femmes présentes dans le Camp attaqué. (Chris de l'Œuf du Dragon)

Nombre de Femmes dans le Camp dépourvu d'Hommes	Bonus
3 ou 4	+1
5 et plus...	+2

Combat contre des Animaux

Le joueur désigne 1 Adversaire pour lancer le Dé des Animaux. Les Animaux d'1 même Espèce forment 1 Horde/Troupeau & combattent en groupe (voir table ci-dessus), tandis que les Animaux d'Espèces différentes doivent être affrontés successivement, l'ordre restant au choix du joueur.

Variante: Charogne – Si, dans 1 Combat contre plusieurs Animaux (ou entre Animaux, si vous utilisez la **Prédation**), certains Animaux sont tués, mais tous les pions Tribus et Prédateurs sont tués, les cadavres des Animaux restent dans l'hexagone comme Charogne. La valeur de celle-ci est la moitié de la valeur alimentaire de l'Animal (ou des Animaux), arrondie vers le bas. Placez des jetons Nourriture (*Animale*) dans l'hexagone pour indiquer cela. Tout pion Tribu ou Prédateur entrant dans cet hexagone peut réclamer la Charogne, après tout combat requis.

Tous les pions de la Tribu, Hommes & Femmes, participent au Combat contre les Animaux, bien que les Femmes n'apportent aucun bonus au dé (**Variante:** +0,5). 1 joueur qui perd 1 pion peut donc choisir d'éliminer 1 Femme ou 1 Guerrier.

1 Tribu qui possède le **Feu** bénéficie d'un bonus de +1 dans les combats contre des animaux.

Les Animaux tués sont remis dans le sac.
Le vainqueur reçoit 1 certain nombre de points de Nourriture Animale pour chaque Animal tué, comme indiqué dans cette table :

Animal tué	Valeur Nutritive
Mammouth	6 pts de Nourriture Animale
Rhinocéros Laineux	5 pts de Nourriture Animale
Bison	4 pts de Nourriture Animale
Ours	3 pts de Nourriture Animale
Tigre à Dents de Sabre	2 pts de Nourriture Animale
Loup	1 pt de Nourriture Animale

Variante: Domestication - Les Bisons peuvent être capturés au lieu d'être tués si la Tribu comprend au moins 1 **Génie**. Les Bisons sont gardés dans 1 Village & peuvent être mangés au besoin. Durant la Phase des Naissances, 1 Troupeau d'au moins 2 Bisons augmente de 1.
(Il y a maintenant 1 Carte de l'Extension qui fonctionne un peu différemment)

Variante: Domestication Partielle – Les Bisons vaincus peuvent être capturés au lieu d'être tués. Le Bison doit être parqué sur l'hexagone d'1 Village de Plaine & peut être mangé au besoin. Les Bisons Domestiques piétinent toujours les cultures.
Durant la phase des Naissances, jetez 1 Dé pour chaque Troupeau d'au moins 2 Bisons:
1-2 = 1 Bison né ; 3-6 = 2 Bisons nés.
Les troupeaux de Bisons peuvent être déplacés d'1 Camp à l'autre, à condition d'être accompagnés d'1 pion Tribu et que le Troupeau termine son déplacement sur l'hexagone d'un Village de Plaine.

Note: *Si vous utilisez la* ***Prédation****, 1 Tigre ou 1 Horde de Loups arrivant dans 1 hexagone contenant 1 Camp & 1 Troupeau de Bisons Domestiques, attaquera le Camp OU le Troupeau en premier, en commençant par le plus faible. Si le Camp & le Troupeau sont de force égale, mais que le Camp a du Feu, alors le Tigre ou la Horde de Loups attaquera d'abord le Troupeau. C'est seulement après le premier combat qu'ils attaqueront l'autre.*

Variante: Prédation – Les Tigres à Dents de Sabre attaqueront les Bisons & les Rhinocéros Laineux ; les Loups attaqueront aussi les mêmes, mais seulement s'ils sont au moins à 2 contre 1. Si 1 hexagone contient à la fois des Prédateurs, des Proies et des Humains, le Combat concernant les Humains sera résolu avant le Combat entre Animaux.

Variante: Trophées – Gardez les Animaux tués comme «Trophées» au lieu de les remettre dans le sac...jusqu'à ce que le sac soit vide. Ceci assure une répartition plus équilibrée des proies durant le jeu.

Variante: Totems – La 1ère fois qu'1 Tribu tue 1 Animal qui n'est pas déjà le Totem d'1 autre Tribu, elle *peut* le choisir comme Animal Totem. La Tribu reçoit 1 Bonus de +1 dans les Combats futurs contre cet Animal, mais elle *doit* sacrifier 1 quantité de Nourriture égale à la valeur nutritive de l'animal durant la Phase de Survie du dernier tour de chaque Saison. Si la Tribu ne veut pas ou ne peut pas honorer ce sacrifice, il en résultera la perte du Totem *et* l'incapacité de Chasser cet Animal dans le futur! Chaque Tribu a 1 seule opportunité par partie pour prendre 1 Animal Totem.

6) Survie

Chaque joueur fait le compte de la Nourriture qu'il reçoit et de celle qu'il dépense.

- Si le solde est positif, le joueur reçoit le nombre de pts de Nourriture correspondant de la banque.
- Si le solde est négatif, le joueur doit payer le nombre de pts de Nourriture correspondant à la banque.
- S'il n'a pas assez de Nourriture, il choisit ceux de ses pions qu'il ne nourrit pas & les laisse mourir de faim.

Certaines cases rapportent de la Nourriture lorsqu'elles sont occupées par au moins 1 pion Femme ou Guerrier.

1 case rapporte la même quantité de Nourriture quelque soit le nombre de pions qui s'y trouvent.

Variante Diététique

Les règles optionnelles sur le **Feu** rendent le jeu un peu plus complexe mais, surtout, plus tendu, la faim devenant pour les Tribus 1 problème plus ardu. La règle suivante a le même objectif.

Avant de joueur, vous pouvez colorer 1 partie (1 tiers environ) de vos jetons de Nourriture en rouge. Ils représenteront la Nourriture d'origine Animale (Chasse & Pêche). Les autres jetons, que vous pouvez colorer en jaune ou en vert, représenteront la Nourriture d'origine Végétale.

Si vous ne souhaitez pas colorer les jetons, chaque joueur utilisera 1 Récipient pour conserver sa Nourriture Végétale. (**Astuce de Cyrunicorn :** placez votre nourriture végétale dans un Village)

Seule la Nourriture d'origine **Végétale (Cueillette & Récoltes)** peut être conservée d'1 tour à l'autre. La Nourriture d'origine **Animale (Chasse & Pêche)** ne peut pas être conservée.
1 joueur auquel il reste des jetons de Nourriture Animale après la Phase de Survie doit donc les rendre à la banque, seuls les jetons de Nourriture Végétale pouvant être conservés.
Option: La Nourriture Animale restante est défaussée à la fin de la Phase de Survie **seulement en été (Viande pourrie)**. Notez qu'1 **Génie** *n'est pas* nécessaire pour les Récoltes.

Gains de points de Nourriture

- **Pêche** (toute l'année) : 1 pt de Nourriture Animale pour chaque case occupée au bord du Lac ou d'1 Rivière.

- **Cueillette** (en été) : 1 pt de Nourriture Végétale pour chaque case Forêt occupée (1 case Forêt en bord de Rivière permet donc Pêche & Cueillette, & rapporte 2 pts de Nourriture).

- **Récolte** (au dernier tour d'été) : 8 pts de Nourriture Végétale pour chaque Champ Cultivé occupé et intact, et 4 pts pour chaque Champ occupé et endommagé (**Ed.1991: 12 ou 6 pts de Nourriture, respectivement**). Tous les marqueurs agriculture sont enlevés du plateau de jeu.

Dépenses de points de Nourriture

Chaque Femme & chaque Guerrier consomme 1 pt de Nourriture. Les pions pour lesquels le joueur ne peut ou ne veut pas payer sont éliminés.

Si vous jouez avec le **Feu**: en hiver, la survie demande 1,5 pts de Nourriture par pion, en arrondissant le total vers le bas, pour tous les joueurs qui ne possèdent pas le feu.

La Tribu *doit* sacrifier 1 quantité de Nourriture égale à la valeur nutritive de son **Animal Totem** à la fin de chaque Saison, sinon elle perd son Totem et ne pourra plus Chasser cet Animal.

Variante: Partage de Bien – L'amour fait parfois des merveilles. Si durant 1 tour, vous manquez de Nourriture, vous pouvez décider qu'1 de vos Guerriers partage sa ration avec la Femme qu'il aime, du moment que ces 2 pions sont seuls sur 1 case. Les 2 pions survivent, mais seront trop faible pour faire quoi que ce soit au tour suivant. Ils *ne pourront donc pas* se Déplacer, ni chercher de la Nourriture, & encore moins se Battre (lors d'un combat les 2 pions sont automatiquement tués). Si au second tour (celui où il ne peuvent rien faire) ils reçoivent chacun 1 ration de Nourriture, les 2 pions pourront alors être utilisés au tour d'après de manière totalement normale. Par contre, si un problème de famine se fait encore sentir, ces 2 pions doivent être sacrifiés en priorité. (Chris de l'Œuf du Dragon)

7) Naissances (À la fin de chaque saison) / Augmentation des Troupeaux

Il y a 1 naissance dans chaque Camp où se trouve 1 Femme, 2 naissances dans chaque Camp où se trouvent 2 femmes ou plus.
On lance 1 Dé pour déterminer le sexe de chaque nouveau pion :

- 1, **2** = 1 Femme (2 = 1 Guerrière)
- 3, 4, **5** = 1 Guerrier (5 = 1 Génie)
- 6 = Jumeaux: relancez 2 fois le Dé (6 = 1 Guerrier / 6 = 1 Génie)

Les pions qui viennent de naître sont placés dans les cases correspondantes.
Les Nouveaux Nés sont immédiatement Adultes & prêts au Combat.
1 Tribu ne peut compter plus de 10 Guerriers & 6 Femmes. Si le Dé indique 1 sexe pour lequel le joueur n'a plus de pions disponibles, cette naissance est annulée.

Augmentation des Troupeaux:

- Si vous utilisez la **Variante Domestication** (voir Phase 5: Combat) chaque Troupeau d'au moins 2 Bisons augmente de 1.

- Si vous utilisez la **Variante Domestication Partielle** (voir Phase 5: Combat), durant la phase des Naissances, jetez 1 Dé pour chaque troupeau d'au moins 2 Bisons: 1-2 = 1 Bison né ; 3-6 = 2 Bisons nés.

Variante: Naissances illimitées ? – Pour qu'il y ait 1 naissance, il faut qu'il y ait *AU MOINS 1 Homme* dans 1 Village/Grotte, et autant de Femmes que le joueur le souhaite. Il y a 1 Naissance par Femme sans aucune limite. (x.rotaux de la Guilde)

8) Semailles (À la fin de l'hiver)

1 Tribu peut semer dans 1 case Plaine où elle a 1 Village. Cela coûte 1 pt de Nourriture Végétale par Semailles (**Ed.1991: 2 pts de Nourriture Végétale**).
1 marqueur agriculture, face 2 épis visibles, est placé sur la Plaine ensemencée.
On ne peut placer qu'1 marqueur par case.

Le verso, avec 1 seul épi, indique les Champs Endommagés à la suite de l'irruption d'1 Gros Animal ou d'1 Evénement.

Par exception, les joueurs qui ont installé leur Village de départ en Plaine peuvent semer avant le début du premier Tour de jeu, bien que la partie commence en plein été.

Variante: Pour rendre les Semailles possibles, la Tribu doit avoir au moins 1 **Génie**.

9) Astuces (À la fin de chaque saison) / Progrès Tribaux

Les joueurs ayant moins de 5 cartes Astuce en main (4 cartes Astuce à 5 ou 6 joueurs) en reçoivent 1 nouvelle, & 1 seule, quelque soit le nombre de cartes qu'ils ont utilisées.
Si les cartes de la pile ne sont pas suffisamment nombreuses, les cartes défaussées sont intégrées au paquet, qui est mélangé.

Variante: Pour piocher 1 Carte Astuce, le joueur doit avoir au moins 1 **Génie** dans sa Tribu.

Utilisation des cartes astuce

Les joueurs peuvent utiliser leurs cartes Astuce quand ils le souhaitent au cours du jeu, selon le texte de la carte.
Chaque carte ne sert qu'1 fois & doit être défaussée après usage.
Ce n'est qu'à la fin de chaque saison que les joueurs peuvent recevoir 1, et 1 seule, nouvelle carte Astuce.
1 joueur qui joue 1 carte Astuce n'en reçoit pas de nouvelle à la place.

Note : *Le texte en italique sur certaines cartes ne s'applique qu'avec les règles évoluées, utilisant le* ***Feu****.*

Variante: Défausse – Les règles ne parlent pas de la possibilité de défausser des cartes Astuce en main, pourtant certaines sont inutilisables pour quelqu'un qui ne se trouve pas dans la bonne Saison, au bon emplacement, ou dans la bonne configuration. Etant donné que l'on ne peut avoir plus de 5 cartes en main en même temps, ne pas pouvoir se débarrasser des cartes Astuce inutilisables peut devenir très rapidement bloquant. Pour palier à cela, nous avons instauré 1 nouvelle règle:

- Au moment où 1 joueur joue 1 carte Astuce, il peut décider au même moment de se débarrasser d'1 autre carte, qu'il jette à la défausse. (Chris de l'Œuf du Dragon)
- A la fin de chaque Saison, 1 joueur qui a ses 5 cartes en main peut décider d'en défausser 1 afin d'en piocher 1 nouvelle. (Cyrunicorn)

Variante: La Science – Au début du jeu, on reçoit 1 **Génie** à la place d'1 Guerrier. Les gringalets (pions Homme avec 1 hache & des dents de lapin) font offices de Génie. Sur la table des Naissances, 1 tirage de 5 correspond à 1 Génie. Le Génie peut INVENTER. A la fin de chaque Année, on peut lancer 2D6 par Génie sur la table des inventions : (x.rotaux de la Guilde)

Tirage 2D6	Echec/Réussite	Invention (en fin d'année)
1-9	Pas d'invention	
10-12	1 Invention:	Lancez 1D6 : 1- Pierre polie (+1 au combat) 2- Arc (+2 au combat) 3- Nage 4- Elevage 5- Agriculture 6- Feu

Nombre d'avantages correspondent en fait à des Cartes Permanentes, reportez vous donc au texte des cartes, ou aux règles. **Inventions:**

1- Pierre Polie: Vous permet de rajouter 1 à tous vos jet de Dé pour 1 Combat. Vous devez jouer cette invention avant le début du combat.

2- Arc: Vous permet de rajouter 2 à tous vos jet de Dé pour 1 Combat. Vous devez jouer cette invention avant le début du combat.

3- Nage: Permet à 1 de vos pions ou groupe de pions: *soit* de franchir 1 Rivière, le Déplacement doit s'achever immédiatement après la Traversée, *soit* de survivre à une Inondation. Les pions ne peuvent alors se Déplacer mais aucun d'eux n'est tué par l'Inondation.

4- Elevage: Les Bisons deviennent capturables. Cela correspond à 1 Combat normal. Ils sont alors placés dans 1 Village & transformables en Nourriture à tout moment. De plus, à la Phase des Naissances, il suffit d'en avoir 2 pour en obtenir 1 troisième. Vous pouvez tenter de contrôler le sexe des Bisons, mais cela est assez fastidieux.

5- Agriculture (Engrais Naturel): Vous récoltez 12 points de Nourriture *Végétale* par Champ Cultivé au lieu de 8 (8 au lieu de 4 pour les Cultures Endommagées).

6- Feu: Vous possédez le Feu!

Variante: Progrès Tribaux – Si 1 Guerrier passe 1 Saison entière (ininterrompue) dans 1 Camp en ne faisant rien d'autre (pion retourné), & que le joueur possède 1 des Cartes Astuce suivantes (les cartes en *italique* proviennent de l'Extension 2008), il peut jouer *1* telle carte comme Progrès Tribal permanent au début de la Phase Astuce du dernier tour de la Saison, *avant* de piocher une nouvelle carte astuce.

- Chaque Tribu ne peut faire qu'1 tel Progrès par Saison.
- Le Guerrier ne peut s'engager dans aucune autre activité durant toute la Saison où il tente d'apprendre 1 Progrès, c'est-à-dire qu'il ne peut pas Capturer le Feu, ni Bâtir quelque chose, ni Combattre, etc.
- Il doit rester dans le Camp pendant toute la Saison.
- 1 Guerrier essayant d'apprendre 1 Progrès Tribal peut rester en dehors du Combat pour continuer d'étudier. Dans ce cas, il est traité comme 1 Femme & peut être capturé, auquel cas la progression de son étude sera capturée avec lui.
- Si, au début de la Phase Astuce du dernier tour de la Saison, le Guerrier s'est engagé dans toute autre activité durant la Saison *ou* le Joueur ne dispose pas d'1 Carte Astuce appropriée, l'opportunité d'apprendre 1 Progrès Tribal durant cette Saison est perdue.
- Les Progrès peuvent être utilisés 1 fois par Tour, comme si l'on jouait la Carte de la main d'1 joueur. Toutes les restrictions de la carte s'appliquent *sauf* d'avoir à la défausser.
- Après avoir pris 1 Camp Adverse – c'est-à-dire sans l'avoir détruit – le vainqueur peut prendre *soit* la connaissance du Feu *soit* la connaissance d'*1* Progrès Tribal du vaincu (ce dernier ne perd pas la connaissance du Progrès). Placez 1 jeton inutilisé de la couleur du vainqueur sur la carte Progrès Tribal pour indiquer le partage de cette connaissance.
- Les connaissances des Progrès Tribaux peuvent être échangées.

==========

Appeau / *Appeau*	Herbes de Fertilité
Barricade	Intuition
Bonnes Herbes	Nage
Camouflage	Palissade
Cannibales	*Petit Chaman*
Chasse à la Falaise	Pièges
Filet	Pierre Taillée
Fosse	*Pieux*
Grand Chaman	Pont
Grimper aux Arbres	*Propulseur*
Grosse Colère	Radeau

==========

10) Fin du tour & Victoire

Le Marqueur Saison est déplacé d'1 sixième de tour dans le sens horaire, et 1 nouveau tour commence.

Si 1 joueur contrôle 4 Camps (5 dans une partie à 2 joueurs), il doit le signaler à ses adversaires.
Si à la fin du tour suivant il contrôle toujours 4 Camps (5), pas nécessairement les mêmes, il a gagné la partie.

Si vous jouez avec le **Feu**: pour gagner, il ne suffit plus d'avoir 4 camps (5) à la fin de 2 tours consécutifs, il faut également avoir le feu.

En cas d'ex-æquo, le plus de Camps gagne, puis le plus d'Hommes, le plus de Femmes, le plus de Nourriture *(Végétale puis Animale)*.

S'il n'y a plus que des Animaux sur le plateau de jeu, l'espèce humaine est éteinte & tous les joueurs ont perdu. Ça s'est vu.

Le Retour... (Résurrection)

1 joueur éliminé avant la fin de la 1ère année réintègre le jeu avec une nouvelle Tribu.
Le joueur reçoit 8 points de Nourriture Végétale & 3 cartes Astuce.

Au début du tour suivant son élimination, après le tirage de l'Evénement & l'apparition des Animaux, il place 3 Guerriers (2 Guerriers & 1 Génie) & 1 Femme sur 1 case libre de son choix du bord du plateau de jeu.
Il prend part normalement à la suite du tour, pouvant se Déplacer ou installer 1 Camp, etc.

Chaque joueur ne peut utiliser cette possibilité qu'une seule fois dans la partie.

Variante: Retour Rapide – Le joueur ressuscité peut revenir au début du tour suivant (après l'arrivée des Animaux, mais avant leur Déplacement), toutefois, il doit entrer sur 1 case libre de son choix au bord du plateau qui soit au moins à 3 hexagones d'1 Camp.

Variante: Pour la Survie des Tribus – Dans la vallée des mammouths, il est facile de se faire exterminer. La règle de base prévoit qu'un joueur revienne avec 1 Tribu réduite...s'il est réduit à néant avant la 1ère année. Il est intéressant de poursuivre cette règle. Nous jouons la variante suivante :

Nombre de Résurrections	Moment de l'élimination	Nombre de Femmes	Nombre de Guerriers	Nombre de Cartes Astuce	Nombre de points de Nourriture
1	Avant la première année	1	3	3	8
2	Avant ou après la première année	1	2	1	6
3	Avant ou après la première année	1	1	1	4
4	Avant ou après la première année	0	1	1	2
APRES LE JOUEUR EST ELIMINE					

Ils doivent arriver dans 1 case vide du bord du plateau Non Adjacente avec des pions d'1 autre Tribu.
(www.lenversdujeu.fr.st)

==========

La Vallée des Mammouths

Errata

Pour un gros jeu comme celui-là, avec beaucoup de règles, il n'y a pas tant d'erreurs que cela, et elles sont toutes mineures.

Erratum version française

La carte **épizootie** s'est vu, par erreur, attribuer le même texte que la carte épidémie.
Si nous sommes des animaux, les animaux n'en sont pas pour autant des hommes, et le texte correct devrait être:

***Epizootie**: piochez un animal au hasard dans le sac. Tous les animaux de cette espèce se trouvant sur le plateau de jeu sont remis dans le sac.*

Questions diverses

La réponse à votre question peut aussi se trouver sur le forum La Vallée des Mammouths.

Q: Quelles sont les principales différences entre l'ancienne et la nouvelle édition? J'ai l'ancienne, est-ce que cela vaut le coup d'acheter la nouvelle ?
***R:** Du point de vue du jeu lui-même, les modifications sont nombreuses (cartes astuces et événements supplémentaires, quatre plateaux possibles au lieu de deux, une dizaine de points de règles revus) mais aucune n'est fondamentale. Il s'agit plus d'une version corrigée et améliorée que d'une véritable refonte. Il est d'ailleurs possible de joueur avec les nouvelles règles et le matériel de l'ancienne boite, mais la nouvelle version est un peu meilleure. Si vous aimez les dessins de Mathieu, l'achat de la nouvelle boite s'impose, car ils sont beaucoup plus nombreux, et en couleurs. Si ce n'est que le jeu qui vous intéresse, cela peut se discuter.*

Q: Quel est le nombre de joueurs idéal ?
R: *4*

Q: 3 à 6 joueurs? Pourquoi cela ne marcherait-il pas à 2 ?
R: *En fait, ça marche à deux, mais c'est moins chaotique et moins baston, c'est sans doute pour ça que j'aime moins.*

Q: La règle dit que les pions Agriculture ont 2 épis sur 1 face, 1 épi sur l'autre. Mes pions n'ont qu'1 épi sur les 2 faces. Que faire ?
R: *Le bug a été constaté, et corrigé, pendant la fabrication, mais quelques boites (dont mes exemplaires d'auteur) étaient déjà parties. Vous pouvez dessiner un deuxième petit épi à la main sur une face, ou la marquer d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez aussi demander à Jeux Descartes qu'ils vous envoient des pions corrigés.*

Q: Saviez-vous que le tigre à dents de sabre, comme tous les tigres, était un excellent nageur, capable de traverser une rivière ou même un lac sans la moindre difficulté?
R: *Non, je ne savais pas. Si vous voulez que le jeu soit plus conforme à la réalité historique, vous pouvez autoriser les tigres à traverser les rivières.*

Questions de règles

Q: Quels sont exactement les hexagones qui sont considérés comme étant "au bord d'1 Rivière ou d'1 Lac"?
R: Ceux qui ont un côté entier en contact avec lac ou rivière, pas ceux qui touchent vaguement la pointe d'un petit bout de rivière.

Q: 1 hexagone situé à la fois au bord d'1 Rivière et du Lac rapporte-t-il 2 points de Nourriture ?
R: Non. Un hexagone situé au bord d'une rivière et/ou du lac rapporte un point de nourriture (pêche), quel que soit le nombre de côtés bordant lac ou rivières. Le seul cas dans lequel un hexagone peut rapporter deux points de nourriture est lorsqu'il est possible à la fois d'y pêcher et de s'y livrer à la cueillette.

Q: Est-il possible d'installer 1 Camp sur 1 hexagone où se trouvent des pions amis, ou doit-il y avoir seulement 1 Guerrier & 1 Femme sur l'hexagone ?
R: La présence de pions guerriers ou femmes de la même tribu n'empêche pas du tout d'installer un camp. Seuls les pions ennemis et les animaux empêchent d'installer un camp.

Q: Doit on lancer 1 seul Dé pour tous les animaux en jeu, ou 1 Dé par animal ?
R: Un seul jet de dé pour tous les animaux.

Q: Lorsqu'1 Incendie, ou 1 Evénement similaire, se déclare dans une Forêt, affecte-t-il uniquement la case désignée par le jet de Dé ou bien toutes les cases de Forêt touchant cette case de Forêt ?
R: Il affecte toute la zone de forêt, qui comprend généralement plusieurs cases adjacentes.

Q: Que se passe t-il si plusieurs joueurs remplissent les Conditions de Victoire?
R: Ils ont tous gagné. Si vous n'aimez pas cela, vous pouvez décider qu'un joueur doit être seul à remplir les conditions de victoire pour l'emporter.

La Vallée des Mammouths FAQ
(16 mars 2006)

Q: A quel moment d'1 tour exactement 1 "Village sans Femme" devient-il abandonné ? Par exemple, le "PACS" me permet de fonder 1 Village avec 2 Guerriers. Quand dois-je avoir 1 Femme dans ce Village pour éviter qu'il soit abandonné ?
R: *Faidutti: Dans ce cas, à la fin du tour.*

Q: Quand 1 Rivière gèle pendant l'hiver, reste-t-elle gelée tout l'hiver ou seulement jusqu'à la fin du tour ?
R: *Tout l'hiver.*

Q: Puis-je jouer la carte Astuce "Chute de Pierres" contre 1 case Rivière adjacente qui a été asséchée par la carte Evénement "Sécheresse" ?
R: *La réponse logique semble être oui – tant que cela fait sens thématiquement, vous pouvez.*

Q: Puis-je jouer la carte Astuce "Cannibales" puis la carte "Incendiaire" et manger les victimes ?
R: *Je ne pense pas qu'il restera grand chose à manger!*

Q: Quand les Femmes changent-elles de Tribu lorsqu'elles se retrouvent seules avec des Guerriers Ennemis ? Est-ce durant le Déplacement ou durant le Combat ? Les règles me suggèrent 1 interprétation, mais l'emplacement de la règle (dans la section Combat) suggère le contraire.
R: *Durant la Phase de Combat. Vous pouvez le voir comme une sorte de Combat.*

Q: Quand 1 Guerrier Adverse pénètre dans 1 Camp contenant 1 Femme seule, est-elle automatiquement convertie, donnant ainsi le Camp à l'Attaquant ?
R: *Oui, mais la conversion des Femmes est une partie de la résolution du conflit, il y a donc 1 délais. A minima, l'autre joueur pourrait jouer des cartes Astuce qui affecteront le résultat, comme "Ami" ou "Fuite".*

Q: Puisqu'on en parle: si je suis dans cette situation & que je joue la carte "Fortes Têtes", mes Femmes sont converties ou combattent ?
R: *Elles combattent! C'est l'une des meilleures utilisations de cette carte.*

Q: Concernant la règle de résurrection, quand les Tribus reviennent-elles sur le plateau ? Est-ce au second tour après avoir été éliminé, ou au second tour d'été de l'année suivante ?
R: *Au second tour après avoir été éliminé.*

Q: Les Tribus qui reviennent sur le plateau peuvent-elles bénéficier des Semailles Anticipées comme au cours de la Mise en place de la Partie ?
R: *Non.*

Q: 1 Tribu qui revient doit réapparaître sur 1 case libre – mais libre de quoi ? Libre des Tribus Ennemies ? Libre des Tribus & des Animaux ?
R: *Libre des Tribus & des Animaux.*

Q: Peut-on défausser des Cartes Evénement à volonté ?
R: *Pourquoi faire cela ? Je pense qu'on peut toujours leur trouver une utilité, et chaque joueur ne peut en obtenir qu'1 autre par Saison.*

Q: Quand 1 Femme quitte 1 Camp, ce Camp est-il retiré INSTANTANEMENT ? Ou est-il retiré à la fin du tour ?
R: *Instantanément.*

Q: Quand 1 Camp est retiré, retire-t-on aussi les éventuelles Semailles ? Ou sont-elles retirés au moment des Récoltes ?
R: *Les Champs Cultivés ne sont pas retirés. 1 Camp est nécessaire pour planter, pas pour récolter. Les Pions sont retirés à la Phase des Récoltes, qu'ils soient récoltés ou non.*

Q: Si on "Grimpe aux Arbres", peut-on encore Cueillir et/ou Pêcher ? Empêche-t-on les autre pions Tribu de bouger ?
R: *Je dirais oui & non, car c'est le genre de situation spécifique qu'il est impossible de décrire complètement par avance, aussi devrai-vous choisir ce qui semble "réaliste".*

Q: Exemple de Combat:
Nous avons assigné les valeurs de combat suivantes:

Village +1
1 Guerrier ou Animal = +1
2 Guerriers ou Animaux = +1
3 Guerriers ou Animaux = +2
...etc...

Mais après avoir vu le site de Bruno, il semble que ça devrait donner ceci:

Village +1
1 Guerrier ou Animal = +1

2 Guerriers ou Animaux = +2
3 Guerriers ou Animaux = +3
...etc...

Lequel est correct ?
R: *Le second.*

Q: Si 1 Evénement crée 1 Inondation/Incendie sur 1 hexagone en bordure de plateau, et qu'1 nouvel Animal arrive sur cet hexagone, doit-on:
1) piocher 1 nouvel Animal, ou
2) assumer que cet Animal est mort dans l'Inondation/Incendie ?
R: *Je ne me souviens pas ce que je faisais dans cette situation, aussi faites ce qui vous semble le plus logique. Pour le moment, je dirais qu'ils ont été tué en arrivant sur le plateau.*

Q: Je viens de perdre 1 Village au profit d'1 Tribu Adverse. Je joue "Terre Brûlée".
1) Est-ce que ça empêche mon Ennemi de réclamer 1/4 de ma Nourriture ?
2) Si la réponse est oui, cela signifie-t-il que 1/4 de ma Nourriture est détruite (brûlée) ?
3) Est-ce que "Terre Brûlée" détruit les Cultures de cet hexagone ?
R: *1: Non.*
3: Oui .

Q: Si 1 Evénement cause l'apparition d'1 Solitaire et que la Tribu concernée n'a plus de pion de ce type en réserve, qu'arrive-t-il ?
R: *Défaussez simplement le pion Neutre sans le « convertir ».*

Q: Si j'ai 1 Guerrier dans 1 hexagone combattant 2 Animaux d'Espèces différentes, il les combat séparément. Si j'ai 1 carte Astuce qui lui donne 1 Avantage dans 1 "combat", s'applique-t-il à seulement 1 des Combats contre 1 Animal ou à tous les Combats dans cet hexagone ?
R: *Tous les Combats dans cet hexagone – s'il a 1 objet spécial, il peut l'utiliser contre toutes les Espèces Animales.*

Q: Si 1 hexagone a été Inondé, de sorte que les unités peuvent rester dans l'hexagone mais pas se Déplacer, 1 joueur peut-il utiliser "Nage", "Pont", ou "Radeau" pour se Déplacer dans l'hexagone ?
R: *Sur un plan thématique, je dirais que "Nage" & "Radeau" pourraient fonctionner – mais juste pour y aller, pas pour pêcher ni combattre. D'autre part, ce n'est pas strictement écrit sur la carte – mais dans ce jeu, j'ai tendance à permettre tout ce qui semble logique et sensé pour l'histoire.*

Q: Je vois qu'il y a eu des discussions & corrections sur les cartes qui permettent à 1 pion (ou groupe de pions) de Traverser l'Eau. Je pense qu'une clarification supplémentaire doit être faite.
Maintenant, avec la correction, on doit lire: "Vous pouvez vous Déplacer immédiatement après la Traversée." Mais la lecture est quelque peu ambigue, semblant impliquer que Traverser la Rivière dans 1 hexagone de Montagne permettrait de débuter

le Déplacement après la Traversée de l'Eau. Autrement dit, ça *pourrait être* interprété comme signifiant que le pion est autorisé à Traverser l'Eau (avançant d'1 hexagone) puis à débuter son Déplacement (avançant de 2 cases de plus, ou d'1 autre case Montagne.

Je crois que l'intention ici est que "le Déplacement peut se poursuivre *si possible* après la Traversée. Il N'EST PAS permis à 1 pion de Traverser, puis de débuter son Déplacement, ce qui lui donnerait 1 hexagone gratuit!

Par exemple, si 1 pion traverse la Rivière et arrive dans 1 case Montagne, il doit stopper dans cet hexagone. S'il parvient sur 1 case Plaine ou Forêt, il peut poursuivre son Déplacement d'1 case supplémentaire. Voilà, la carte permet de franchir l'eau et rien d'autre.

Correct ou non ?

R: *Vous avez parfaitement raison!*

Q: Mon Adversaire Déplace des pions dans mon Village. Au lieu d'engager 1 Combat que je sais perdu d'avance, Je joue "Fuite" pour Déplacer mes pions hors de l'hexagone. Dois-je prendre le Village avec moi, comme si je l'abandonnais volontairement dans d'autres circonstances, ou mon Adversaire occupe-t-il le Village, comme s'il l'avait conquis ?

Si c'est le cas, mon Adversaire obtient-il toujours 1/4 de ma Nourriture ?

Et si c'est toujours le cas, puis-je Brûler 1 Village que je laisse derrière en jouant "Fuite" & "Terre Brûlée" ?

R: *Le Village est détruit quand vous le quittez, dans la mesure où il n'y a plus de Femme. Cela peut donc être une très bonne initiative.*

Q: Que faire si la Force d'Invasion comprend aussi 1 Femme, car il resterait 1 Femme dans la case laissée vacante ?

R: *C'est 1 bonne question.... Je dirais que c'était votre Village, il est donc détruit de toute façon, mais j'admets que ça peut se discuter, alors faites au mieux comme vous le sentez.*

Q: 1 Solitaire erre sur le plateau & rencontre finalement ma Tribu, mais je n'ai plus de pion du même sexe que le pion Neutre. Qu'est-ce qui se passe ?

R: *Voilà 1 bonne question ;-). Lorsque le nombre de pions de votre couleur est atteint, le pion Neutre est simplement défaussé.*

Comme il s'agit d'un jeu avec de nombreux Evénements différents plus ou moins imprévisibles, de telles situations étranges non couvertes par les règles peuvent se produire assez souvent. La règle à suivre est de les résoudre de la manière qui semble faire le plus sens et qui soit la plus amusante.

Q: La carte "Torches" indique: "Ajoute 2 à tous vos jets de Dés..." et requière le Feu pour être utilisée. Ce Bonus de +2 est-il ajouté au Bonus de +1 du Feu ? On obtiendrait donc avec cette carte 1 Bonus total de +3. Ou est-ce en fait +1 au +1 du Feu, pour 1 total de +2 ?

R: *Les Torches ajoutent bien +2 au +1 du Feu, soit 1 Bonus total de +3.*

Q: 1 joueur peut-il volontairement laisser mourir 1 de ses pions durant la Phase de Survie s'il lui reste de la Nourriture ? Par exemple, puis-je laisser mourir 1 pion afin de garder 1

pt de Nourriture Végétale en Semailles ? OU, puis-je simplement laisser mourir 1 Femme pour empêcher quiconque de prendre mon Village au tour suivant ? Les règles ne le précisent pas, mais la carte "Cannibales" semble le permettre.
R: *Vous avez touché un point des règles sur lequel je n'ai jamais été clair moi-même.... Je le permet pour le moment, mais j'admets que ça me pose problème, je trouve que ça ne correspond pas au plaisir du thème.*

PAS FAIDUTTI (Mark Biggar: mark.a.big...@attbi.com)

Q: Il y a des situations où 1 Tribu est pratiquement éliminée, mais techniquement encore en jeu. On s'est retrouvé dans ce cas la nuit dernière. La Tribu s'est retrouvée réduite à 1 seule Femme, qui a néanmoins réussi à rester en vie sur le plateau quelques tours de plus, en évitant la capture & grâce à 12 pts de Nourriture. En fait, cette « Amazone » a tué 1 Mammouth! Pour le moment, cette « Tribu » est incapable de se Reproduire dans des circonstances normales, mais personne ne sait s'il n'y a pas 1 carte à venir qui le permettrait. Le joueur ne sait pas s'il doit continuer en l'espérant ou simplement abandonner.
R: *Plusieurs possibilités me viennent à l'esprit:*
1) Il y a 2 cartes Evénement identiques (1 en été, 1 en hiver) appelées "Solitaire" créant 1 pion Neutre qui rejoindra la première Tribu rencontrée.
2) La carte Astuce "Ami", qui converti 1 pion d'1 Tribu Adverse s'il est seul dans 1 hexagone en compagnie d'1 membre de votre Tribu (qui semble l'emporter sur les règles de capture des Femmes non escortées par des Guerriers).
3) La carte Astuce "Coup de Foudre", qui converti 1 pion Adverse de sexe opposé sur 1 case adjacente.
4) La carte Astuce "Comme une Bête", qui permet à 1 Femme d'avoir 1 Naissance en-dehors d'1 Camp.
5) La carte Astuce "Fortes Têtes", qui permet aux Femmes de Combattre comme des Guerriers & de récupérer des Camps.
6) La carte Astuce "Visite de Famille", qui crée l'apparition d'1 couple (Guerrier & Femme) de votre couleur quelque part au bord du plateau.
Ce n'était donc pas sans espoir, juste peu probable (ou très aléatoire!).

Q: 1 Evénement réduit le Déplacement Maxi des Humains à 1 case. 1 joueur a 1 carte Astuce permettant de se Déplacer de 3 cases au lieu de 2. Cette carte permettrait-elle également de se Déplacer de 2 cases au lieu d'1 ?
R: *Il y a 2 cartes Astuce qui font ça: "Endurance" & "Marche Forcée". Les 2 disent explicitement "se Déplacer de 3 au lieu de 2" pas de se Déplacer "d'1 case supplémentaire", vous pouvez donc l'interpréter à votre façon. (**NdT**: la carte précise aussi qu'on peut Traverser 1 case Montagne en été sans s'y arrêter, donc...)*

RÈGLES CONDENSÉES DE LA VALLÉE DES MAMMOUTHS	
Préparation (***Variantes***)	Chacun reçoit 12 pts de Nourriture *Végétale* & *5* cartes Astuce (*4* à 5 ou 6 joueurs). Chacun place 1 Camp avec 2 Femmes & 5 Guerriers *(1 Femme, 1 Guerrière, 4 Guerriers, 1 Génie)*. Semailles anticipées permises. Les joueurs doivent être séparés d'1 case ou par 1 Rivière.
Le tour de jeu	**(le jeu débute au 2ème tour d'été)**
1. Événements	Sauf pendant le premier été. Enlevez les pions Incendie/Inondation. Tirez 1 Carte.
2. Apparition des Animaux	4 à 6 joueurs restants: 4 Animaux en été (6 au 1er tour), 2 en hiver. 2 à 3 joueurs restants: 3 Animaux en été (5 au 1er tour), 1 en hiver.
3. Déplacement des Animaux	Direction aléatoire. S'arrêtent devant 1 obstacle, en présence de Guerriers/Femmes ou lorsqu'ils rejoignent 1 Troupeau/Horde. Direction opposée si chemin de départ bloqué. Choisir la séquence de façon à privilégier la formation de Troupeaux/Hordes.
4. Déplacement des Humains + Installation des Camps	Déterminez le 1er joueur selon les conditions de victoire, puis dans le sens horaire. 1 ou 2 cases (Rivières & Lacs impassables ; Montagne termine Déplacement). 1 Action par Homme/Femme (bouger, trouver le feu, se préparer au combat, etc.). Opposants Animaux ou Humains accaparent 1:1 & forcent préparation au Combat. 1 Homme & 1 Femme peuvent créer 1 Camp ensemble s'ils ne se Déplacent pas. **Feu** trouvé sur case où s'écoule éruption ou adjacente à Incendie ; aussi trouvé sur Volcan (*seuls les **Génies** peuvent découvrir le Feu de cette façon*). 1 joueur éliminé avant le 2ème été réapparaît sur 1 case du bord inoccupée avec 3 Guerriers *(2 Guerriers & 1 Génie)*, 1 Femme, 8 pts de Nourriture *(Végétale) &* 3 cartes Astuce (pas plus d'1 fois par joueur).
5. Combat	Entre Humains d'abord (si plus de 2 factions, seul le vainqueur ne perd pas de pion). Dans l'ordre du tour, chaque joueur résout ses Combats dans l'ordre de son choix. Grotte +2 Village/Animal/Guerrier/*Guerrière* +1 *Femme, Génie +0,5* Femme +0 (vs. Animaux ou Femmes) **Feu** +1 (vs. animaux) ***Guerrières** se battent comme des Guerriers, **Génies** comme des Femmes.* *Smilodons (**Tigres**) attaquent Rhinos & Bisons ; **Loups** aussi mais seulement à 2 contre 1.* ***Élevage** : Bisons peuvent être capturés & gardés au Village si la Tribu compte au moins 1 Génie.*
5.5 Captures	Capturer ou Raser. Saisir 25% de la Nourriture (50% si dernier Camp) arrondi vers le bas. Femmes changent d'allégeance. Saisir le **Feu** (la victime le perd si c'était son dernier Camp. 1 Camp sans Femme *(ou Guerrière)* disparaît.
6. Survie	Pêche (toute l'année): 1 pt de Nourriture *Animale* par case occupée adjacente à Rivière ou Lac. Cueillette (été): 1 pt de Nourriture *Végétale* par case Forêt occupée. Récolte (dernier tour d'été): 8 pts de Nourriture *Végétale* (4 pts si endommagées). **Consommation** : 1 pt par Homme/Femme (1,5 pt en hiver sans Feu, total arrondi vers le bas) + **Animal Totem** (Fin de Saison). *La Nourriture Animale restante est perdue en été.*
7. Naissances	Dernier tour de chaque Saison. *1 Troupeau de 2+ grandit de 1.* 1 Naissance par Camp où se trouve 1 femme (2 Naissances si plusieurs Femmes): 1-2 – Femme 3-5 – Guerrier 6 – Jumeaux (lancer 2 Dés ; 6 = Guerrier) *1 – Femme 2 – Guerrière 3-4 – Guerrier 5 – Génie 6 – Jumeaux (2 Dés ; 6 = Génie)*
8. Semailles	Dernier tour d'hiver. Village en Plaine avec Guerrier. Coûte 1 pt de Nourriture *Végétale*. Perdues si Village perdu. *La Tribu doit compter au moins 1 Génie.*
9. Astuce	Dernier tour de chaque Saison. Chacun reçoit 1 Carte (et 1 seule) s'il lui en manque. *La Tribu doit compter au moins 1 Génie pour pouvoir recevoir ou jouer 1 Carte Astuce.*
Victoire	Éliminer tous les autres joueurs **ou** avoir le Feu & 4 Camps à la fin de 2 tours consécutifs. En cas d'ex-æquo, le + de Villages, Hommes, Femmes, Nourriture.

Animal	Déplacement	Nourriture	*Combat*	Notes
Loup	3	1	+1,5	*Attaque Rhinos/Bisons à 2 vs.1*
Tigre	3	2	+2,5	Nage (Rivière + Lac), *Attaque Rhinos/Bisons*
Ours	2	3	+3	Nage
Bison	2	4	+1,5	Montagne interdite; Piétine Récoltes
Rhinocéros	1	5	+2	Montagne interdite; Piétine Récoltes
Mammouth	1	6	+3	Montagne interdite; Piétine Récoltes
Yéti Bébé	0	2	+2	Grotte (Evénement d'été "Ciel mon Yéti!")
Yéti Adulte	1 (Montagne)	2	+6	Montagne (Evénement d'hiver "Yéti en Maraude")

CARTES ASTUCE

Ambiguïté (Ambiguity) Change a warrior into a woman or vice-versa. Play at any time.
Changez 1 Guerrier en Femme ou 1 Femme en Guerrier. **Jouez cette carte à tout moment.**

AMI (Friend) If some of your tokens (warriors or women) are in the same hex as a lone warrior of another tribe, he joins your tribe. Play at the beginning of the combat.
Si un ou plusieurs de vos pions femmes ou guerriers se trouvent sur la même case qu'un guerrier ennemi solitaire, celui-ci passe dans votre camp. **Jouez cette carte pendant la phase de combat sur cette case.**
AMI: Si un ou plusieurs de vos pions, femmes ou guerriers se trouvent sur la même case qu'un guerrier ennemi solitaire, celui-ci passe dans votre camp. Vous remplacez le pion guerrier ennemi par un pion de votre couleur. Vous devez jouer cette carte avant le combat.

APPEAU (Nouveauté 2002)(Animal Call) You can attract to a hex you occupy an adjacent animal (not in the presence of humans), splitting it from its pack/herd if necessary. A bear will swim to answer the call. Play at the beginning of your combat phase.
Vous pouvez attirer sur 1 case où se trouve 1 de vos pions ou groupe de pions 1 Animal se trouvant sur 1 case voisine où ne se trouve aucune Femme ou Guerrier. Vous n'attirez qu'1 seul Animal faisant partie d'1 Horde/Troupeau. Vous pouvez faire traverser la Rivière à 1 Ours/Tigre. **Jouez cette carte immédiatement avant votre Phase de Combat.**

Appeau (Animal Call) A group of animals of one species moves up to its full movement allowance to reach a group of your tokens. Play at the end of the animal movement phase.
Tous les Animaux d'1 Espèce de votre choix sur 1 case de votre choix se Déplacent d'1 nombre de cases inférieur ou égal à leur Capacité de Déplacement pour arriver sur 1 case où se trouvent 1 ou plusieurs de vos pions. **Jouez cette carte après le Déplacement des Animaux.**

ARC (**Ed.1991 seulement**)(Bow) Apply a +2 bonus to all your rolls in one combat. Play at the beginning of the combat.
ARC: Vous permet de rajouter 2 à tous vos jet de dé pour un combat. Vous devez jouer cette carte avant le début du combat.

Barricade (Barricade) As an action, place a barricade (palisade marker) between a hex you occupy and an adjacent one. It stops animals and humans from moving through (and is then removed at the end of the turn). Play during the movement phase.
1 de vos pions qui ne se Déplace pas & ne Combat pas ce tour-ci (etc.) installe 1 Barricade entre la case où il se trouve & 1 case voisine. Indiquez cette Barricade par 1 Marqueur Palissade placé sur la frontière entre les 2 cases. Les pions Humain ou Animal qui devraient se Déplacer dans cette direction sont immobilisés, ce qui entraîne le retrait de la Barricade. **Jouez cette carte durant la Phase de Déplacement.**

Blé Sauvage (Wild Wheat) Place a crop marker in a plains hex you occupy. Play in summer, at the end of the animal movement phase.
Placez 1 marqueur Agriculture sur 1 case où vous avez au moins 1 pion. **Jouez cette carte en été, après le Déplacement des Animaux.**

BONNES HERBES (Nouveauté 2002)(Good Herbs) In one of your villages/caves, you get to pick the sex of any children born. Play during the birth phase, before rolling the dice.
Vous pouvez choisir le sexe des enfants qui naissent, ce tour-ci, dans 1 de vos camps. **Jouez cette carte pendant la Phase des Naissances, avant de lancer le dé pour la naissance de ce camp.**

CAMOUFLAGE (Camouflage) A token or group of tokens of yours can cross a hex occupied by another player or by animals without having to leave any behind. Play during the movement phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut Traverser sans s'y arrêter 1 case occupée par des Animaux ou par des pions Adverses. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
CAMOUFLAGE: Permet à un de vos pions ou groupe de pions de traverser sans avoir à s'y arrêter une case occupée par des animaux ou par des pions d'un autre joueur.

CANNIBALES (Cannibals) Gain a food for each warrior of another tribe that you kill and for each one of your warriors/women that you let starve. Play during any phase where you kill or starve a token.
Vous gagnez 1 pt de Nourriture pour chacun des pions Adverses que vous tuez et pour chacun des vôtres que vous laissez mourir de faim jusqu'à la fin du tour. **Jouez cette carte à tout moment où vous tuez ou faites mourir 1 pion.**
CANNIBALES: Vous gagnez un point de nourriture pour chacun des pions adverses que vous tuez et pour chacun des vôtres que vous laissez mourir de faim à ce tour. Vous pouvez jouer cette carte à tout moment.

Carcasse (Carcass) Draw an animal at random: you found a fresh carcass and gain its food value. Play during the survival phase.
Piochez 1 Animal au hasard, dont la Carcasse encore fraîche a été trouvée par votre Tribu. **Jouez cette carte durant la Phase de Survie.**

Chasse à la Falaise (Cliff Hunt) A group of animals moving into a mountain hex (or stopping short of one) falls off a cliff and dies. The food value is retrieved by the first player to get to that mountain hex. Play during the animal movement phase.
Vous pourchassez des Animaux pour les faire Tomber du haut d'1 Falaise. **Jouez cette carte durant le Déplacement des Animaux,** sur 1 Animal ou Groupe d'Animaux pénétrant sur 1 case de Montagne (ou sur des Bisons/Mammouths dont le Déplacement dans cette direction est bloqué par la Montagne). Placez la quantité de Nourriture Animale correspondante sur la case Montagne où elle sera récupérée par le 1er Pion Humain y pénétrant.

CHUTE DE PIERRES (Rockfall) One of your tokens in a mountain/volcano hex without adversaries or animals can, if he doesn't move, cause a rockfall in an adjacent plain or forest hex (not across a river) —killing everything there(Ed.1991: Tuez 1 pion de votre choix). Buried by the stone, you cannot get any food from the victims. Play at the end of your movement phase.
1 de vos pions qui se trouve en Montagne, qui ne se déplace pas et qui ne combat pas, peut provoquer 1 Eboulement sur 1 case Plaine ou Forêt voisine (pas de l'autre côté d'1 Rivière). Tous les pions se trouvant sur cette case sont tués et, couverts de tonnes de pierres, ne peuvent être convertis en Nourriture. **Jouez cette carte à la fin de votre Phase de Déplacement.**
CHUTE DE PIERRE: L'un de vos pions se trouvant sur une case de montagne sans adversaires ni animaux peut, s'il ne se déplace pas, provoquer un éboulement sur une case de plaine ou de forêt contigüe. Vous tuez alors un pion de votre choix sur la case visée. Jouez cette carte pendant vos déplacement.

COMME UNE BÊTE (Like An Animal) One of your women outside of a village/cave gives birth. Play during the birth phase.
1 de vos Femmes a 1 Naissance normale, bien qu'elle ne se trouve pas dans 1 Camp... **Jouez cette carte pendant la Phase des Naissances.**
COMME UNE BETE: Jouez cette carte à la phase des naissance. Elles permet à l'une de vos femmes ne se trouvant ni dans un village ni dans une grotte d'avoir cependant une naissance normale.

COUP DE FOUDRE (Nouveauté 2002)(Love At First Sight) An opponent's token, adjacent (but not across a river) to one of yours of the opposite sex, joins your token and your tribe. Play during your movement phase.
1 Pion Adverse, se trouvant sur 1 case voisine (pas de l'autre côté d'1 Rivière) d'1 de vos pions de Sexe Opposé, rejoint votre pion & passe dans votre Tribu. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**

Domestication (Domestication) Instead of killing a bison, you capture it. You may kill it automatically at any later time. You must bring it to a plains village by next turn or else kill it. During the birth phase, a 1–3 adds a bison, 4–6 two. No crop trampling danger. Play after a combat won against one or more bisons.
Au lieu de tuer le Bison que vous venez de vaincre au Combat, vous le Capturez. Le Bison Capturé peut, à n'importe quel tour, être tué sans combat lors de la Phase de Survie. Au prochain tour, si votre Tribu ne peut pas amener le Bison dans 1 Village de Plaine, elle sera obligée de le tuer. Si le Bison est amené & conservé dans 1 Village de Plaine, on jette 1 Dé *à chaque Phase de Naissances* pour prendre (parmi ceux du sac): 1,2,3 = 1 Bison ; 4,5,6 = 2 Bisons. Les Bisons Domestiqués *ne piétinent pas* les Cultures. **Jouez cette carte après avoir remporté 1 Combat contre 1 ou plusieurs Bisons.**

Embrouille (Shady Deal) Steal a random Cunning card from another player's hand, and give him a Cunning card of your choice from your hand. If combined with Espionage, you choose the stolen card. Play at any time.

Volez 1 carte Astuce à 1 autre joueur & donnez-lui en échange 1 carte Astuce de votre choix (si jouée avec "Espionnage", vous choisissez la Carte Volée). **Jouez cette carte à tout moment.**

ENDURANCE (Stamina) A token or group of tokens of yours moves 3 hexes instead of 2 *or* doesn't have to stop on a mountain/volcano hex (summer only). Play during the movement phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut:
• se Déplacer de 3 cases au lieu de 2.
• ou Traverser en été 1 case de Montagne sans avoir à s'y arrêter.
Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.
ENDURANCE: Permet à un de vos pions ou groupe de pions de se déplacer de 3 cases au lieu de 2, ou bien de traverser en été une case de montagne sans avoir à s'y arrêter.

ENFANT SAUVAGE (Nouveauté 2002)(Wild Child) In one of your forest villages, you get an extra warrior or women. Play at the end of the animal movement phase.
Si vous avez 1 Village dans 1 Forêt, 1 Guerrier ou 1 Femme supplémentaire, selon votre choix, s'y joint à vous. **Jouez cette carte après la Phase de Déplacement des Animaux.**

ENGRAIS NATUREL (Natural Fertiliser) You harvest 12 food per crop (8 if damaged) (Ed.1991: 18 et 9 pts de Nourriture, respectivement). Play during the survival phase of the last turn of summer.
Vous récoltez 12 pts de Nourriture Végétale par Champ au lieu de 8 (8 au lieu de 4 pour les Champs Endommagés) (Ed.1991: 18 & 9 pts de Nourriture, respectivement). **Jouez cette carte pendant la Phase de Survie, au moment des Récoltes.**
ENGRAIS NATUREL: Vous récoltez 18 points de nourriture par champs cultivé au lieu de 12 (9 au lieu de 6 pour les cultures endommagées).

ESPIONNAGE (Spying) If another player has a token adjacent to any of yours, you may peek at his cunning cards. Play at any time.
Regardez le jeu de cartes Astuce d'1 autre joueur qui a au moins 1 pion sur 1 case voisine de l'1 des vôtres. **Jouez cette carte à tout moment.**
ESPIONNAGE: Vous pouvez regarder le jeu de cartes "astuces" d'un autre joueur qui a au moins un pion sur une case voisine de l'un des vautres.

Extinction du Feu (Fire Extinction) Remove one fire token from a hex you occupy. This card can also counter Incendiaire, Terre brûlée, or Feu de prairie. Play at any time.
Enlevez le jeton Incendie sur **1 case unique** de votre choix où se trouve 1 de vos pions Guerrier/Femme. Cette carte peut aussi être jouée immédiatement pour contrer 1 carte "Incendiaire", "Terre Brûlée" ou "Feu de Prairie", Sauvant ainsi les pions & marqueurs se trouvant sur la case.
Jouez cette carte à tout moment.

FIÈVRE PUERPÉRALE (Nouveauté 2002)(Childbed Fever) Two women of your choice, belonging to other tribes and who have given birth, die. Play at the end of the birth phase.
2 Femmes Adverses de votre choix, qui viennent d'avoir 1 Naissance, meurent en couche. **Jouez cette carte à la fin de la Phase des Naissances.**

FILET (Net) Each of your fishing groups nets 2 food instead of one this turn. Play during the survival phase.
Les cases de Pêche vous rapportent 2 pts de Nourriture Animale au lieu d'1 ce tour-ci. **Jouez cette carte pendant la Phase de Survie.**
FILET: Chacun de vos groupe de pions pêche 2 points de nourriture au lieu d'1 ce tour-ci.

FORTES TÊTES (Headstrong) One of your groups of women fights like warriors, to the bitter end. They cannot convert women of other tribes. Play at the beginning of the combat.
Vos Femmes se trouvant sur 1 case Combattent comme si elles étaient des Guerriers, tant contre des Animaux que contre des Guerriers Adverses... mais elles *ne peuvent pas capturer* des Femmes Adverses. **Jouer cette carte avant le début d'1 Combat.**
FORTE TETE: Vos femmes qui se trouvent sur une case prennent part au combat comme si elles étaient des guerriers. Elles sont comptées dés le début dans les pions prenant part au combat, et continuent à se battre jusqu'à la mort même si elles se retrouvent seules contre des guerriers adverses.

Fosse (Pit) One of your tokens digs a pit. Place a Pit marker in the hex. The next animal(s) to enter are automatically killed: remove the Pit marker. The first player on the spot recovers their food value. Play during the movement phase.
1 de vos Guerriers, qui ne se Déplace pas & ne Combat pas ce tour-ci, Creuse 1 Fosse. Placez 1 Jeton Fosse sur la case. Le prochain Animal ou Groupe d'Animaux pénétrant sur cette case sera automatiquement tué, & la Carcasse (représentée par des Jetons Nourriture Animale) restera sur la case jusqu'à ce qu'1 Guerrier/Femme vienne la récupérer. La Fosse est retirée après avoir fait effet. **Jouez cette carte durant la Phase de Déplacement.**

Fruits des Bois (Forest Fruit) You have found delicious fruit in a plains or forest hex. You gain 1 food per token picking the fruit (in addition to any normal food gathering). Play during a summer survival phase.
Miam! Vous avez trouvé des Baies particulièrement délicieuses dans 1 case Plaine ou Forêt de votre choix, qui vous rapportent 1 pt de Nourriture Végétale supplémentaire ce tour-ci pour chaque pion qui s'y trouve. **Jouez cette carte en été, durant la Phase de Survie.**

FUITE (Flight) A token or group of tokens of yours (even lone women) can flee from an enemy-occupied hex into any adjoining hex, without leaving any behind. Play during the movement phase. *OR* A token or group of tokens of yours can break off from combat and flee into any adjoining empty or friendly hex, without leaving any behind. Play during the combat phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut:

• se Déplacer normalement alors qu'il y a des pions Adverses sur la même case. **Jouez cette carte pendant la Phase de Déplacement.**
• ou abandonner 1 Combat contre 1 Tribu Adverse en se réfugiant sur 1 case libre voisine. **Jouez cette carte pendant la Phase de Combat.**
FUITE: Permet à un de vos pions ou groupe de pions, même des femmes seules, de fuir une case ou se trouvent des pions adverses pour se réfugier sur une case voisine libre ou ne se trouve aucun animal ou ennemi. Vous pouvez jouer cette carte avant le début du combat ou pendant celui-ci.

Grand Chaman (Great Shaman) Void the drawn event and draw another one. Play after an event has been drawn.
Jouez cette carte pour Annuler 1 Evénement. 1 autre Evénement est pioché pour le remplacer. **Jouez cette carte après la pioche d'1 Evénement.**

Grand Esprit (Great Spirit) The ancestral spirits are with you. This card adds 1 to the result of a die thrown by or for your tribe. Play at any time, right after rolling a die.
Le Grand Esprit est avec vous. Jouez cette carte pour ajouter 1 au résultat d'1 Dé jeté pour votre Tribu. **Jouez cette carte à tout moment, juste après le Lancer de Dé.**

GRIMPER AUX ARBRES (Climbing Trees) A token or group of tokens of yours in a forest hex survives a flood. They cannot move. Play during the event phase. *OR* A token or group of tokens of yours hides from the animals or adversaries in its hex. It avoids combat. Play at the beginning of the combat. In either case, if there is a village in the hex, it is destroyed.
1 de vos pions ou groupe de pions se trouvant en Forêt peut:
• survivre à 1 Inondation. Ces pions ne peuvent pas se Déplacer, mais aucun d'entre eux n'est tué par l'Inondation. **Jouez cette carte pendant la Résolution de l'Evénement.**
• ou se cacher pour ne pas être repéré par des pions Adverses ou les Animaux se trouvant sur la même case, évitant ainsi le Combat. **Jouez cette carte pendant la Phase de Combat, avant d'entamer 1 Combat sur cette case.**
Dans tous les cas, s'il y a 1 Village sur cette case, il est détruit.
GRIMPER AUX ARBRES: Permet à l'un de vos pions ou groupe de pions se trouvant en forêt: Soit de survivre à une inondation. Ils ne peuvent alors se déplacer ce tour-ci, mais aucun d'entre eux n'est tué par inondation. Soit de se cacher pour ne pas être repérer par les pions animaux se trouvant sur la même case ce tour-ci (S'ils étaient dans un village, celui ci est détruit).

Grosse Colère (Great Anger) You automatically kill an opposing warrior or animal at the cost of one of your own warriors. Play during a combat.
Jouez cette carte pour Tuer Automatiquement, sans lancer de Dé, 1 pion Animal ou Guerrier Ennemi. 1 de vos pions prenant part au Combat est également Tué. **Jouez cette carte durant 1 Combat.**

HERBES DE FERTILITÉ (Fertility Herbs) You get an extra birth per village or cave. Play during the birth phase, before rolling the dice.
Vous bénéficiez d'1 Naissance supplémentaire dans chacun de vos Villages/Grottes. **Jouez cette carte pendant la Phase de Naissance, avant de lancer le dé pour votre première naissance.**
HERBE DE FERTILITE: Jouez cette carte à la phase de naissance. Vous bénéficiez alors d'une naissance supplémentaire dans chacun de vos villages.

Il bouge encore (It Still Moves) This carcass isn't dead yet! You must score one more kill to conclude the combat. Play at the end of an opponent's combat.
Cette Carcasse n'est pas morte! 1 Combat supplémentaire est nécessaire pour la tuer. **Jouez cette carte à la fin d'1 Combat Adverse.**

INCENDIAIRE (Firebug) One of your tokens in a hex without adversaries or animals can, if it doesn't move, cause a fire in an adjacent forest hex (but not across a river) — place a fire marker in that hex and remove all player and animal tokens from it (Ed.1991: Vous deviez avoir le Feu pour utiliser cette carte). *As a bonus, you get fire.* Play at the end of a summer movement phase.
En été, 1 de vos pions qui ne se déplace pas et ne combat pas peut provoquer 1 Incendie sur 1 Case Forêt voisine (pas de l'autre côté d'1 Rivière). Placez 1 Marqueur Incendie sur la case. Tous les Pions qui s'y trouvent sont tués (Ed.1991: Vous deviez avoir le Feu pour utiliser cette carte). **Jouez cette carte à la fin de votre Phase de Déplacement.** *On peut prendre le **Feu** à côté d'1 Case Incendiée.*
INCENDIAIRE: En été un de vos pions se trouvant sur une case sans adversaires ni animaux, peut s'il ne se déplace pas, provoquer un incendie dans une case forêt voisine de celle ou il se trouve, mais pas de l'autre coté d'une rivière. Placez un marqueur incendie sur la case. Tous les pions qui s'y trouvent sont tués. Jouez cette carte à votre phase de déplacement. (Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous avez le feu).

INTUITION (Intuition) You can peek at the upcoming event card. Play at any time.
Regardez la carte Evénement qui sera tirée au prochain tour. **Jouez cette carte à tout moment.**
INTUITION: Vous pouvez au début d'un tour, ou à tout moment pendant celui-ci, regarder la carte évènement qui sera tirée au tour suivant.

LOUVETEAU (Nouveauté 2002) (Wolfling) The lone wolf sharing a hex with your token(s) is tamed. From now on you control its movement and it fights for you. Left alone, he reverts to wild. Play at the end of the animal movement phase.
Le Loup Solitaire se trouvant sur la même case qu'1 de vos pions ou groupe de pions est Apprivoisé. Vous le Déplacerez désormais avec vos pions, et il participera au Combat à vos côtés. S'il est laissé seul, il redevient sauvage. **Jouez cette carte après la Phase de Déplacement des Animaux.**

MARCHE FORCÉE (Forced March) See ENDURANCE.
1 de vos pions ou groupe de pions peut soit se Déplacer de 3 cases au lieu de 2, soit traverser en été 1 case Montagne sans s'y arrêter. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement**
MARCHE FORCEE: Permet à l'un de vos pions ou groupe de pions de se déplacer de 3 case au lieu de 2, ou bien de traverser en été une case de montagne sans avoir à s'y arrêter.

Mauvais Pisteur (Bad Tracker) One of the animals in the fight is replaced by another one of your choice. Play at the beginning of a player's combat.
Les traces d'1 Animal avaient été mal identifiées. 1 Animal participant au Combat est remplacé par 1 autre de votre choix. **Jouez cette carte au début du Combat d'1 Adversaire.**

NAGE (Swimming) A token or group of tokens of yours can cross a river (but not the lake). They must stop on the other side. Play during the movement phase. *OR* A token or group of tokens of yours survives a flood. They cannot move. Play during the event phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut:
• franchir 1 Rivière (mais pas le Lac). Le Déplacement doit s'achever immédiatement après la Traversée. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
• ou survivre à 1 Inondation. Ces pions ne peuvent pas se Déplacer, mais aucun d'entre eux n'est tué par l'Inondation. **Jouez cette carte pendant la résolution de l'Evénement.**
NAGE: Permet à l'un de vos pions ou groupe de pions: soit de franchir une rivière, le déplacement doit s'achever immédiatement après la traversée, soit de survivre à une inondation. Les pions ne peuvent alors se déplacer mais aucun d'eux n'est tué par l'inondation.

PACS (Nouveauté 2002)(?) Two men or two women can found a village or cave, just as if they were a couple. You'll still need a woman to keep the village/cave next turn. Play during your movement phase.
Permet à 2 de vos Guerriers ou à 2 de vos Femmes d'installer 1 Grotte/Village, comme s'il était un couple. Il vous faudra cependant 1 Femme dans le Camp pour le conserver au prochain tour. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement & d'Installation des Camps.**

PALISSADE (Stockade) One of your crops is protected by a stockade and is not damaged by the herbivores which just entered the hex. Only one hex is protected, but the effect lasts until the next harvest. Play during the animal movement phase.
Vos Cultures sont protégées & ne sont pas endommagées par les Mammouths/Bisons/Rhinocéros qui viennent de pénétrer sur 1 case. Cette carte ne protège qu'1 seule case, mais l'effet dure jusqu'à la Récolte. Placez 1 jeton "Palissade" sur vos Cultures. **Jouez cette carte pendant la Phase de Déplacement des animaux.**
PALISSADE: L'un de vos champs est protégé par une solide palissade. Il n'est pas détruit par les mammouths ou rhinocéros qui viennent d'y pénétrer. (jouez cette carte après le déplacement des animaux).

Panique (Panic) All of the animals in one hex take off in random directions (roll separately for each species), moving up to their full allowance. This card can save crops from being trampled. Play at the end of the animal movement phase.
Tous les Animaux sur 1 case de votre choix s'enfuient dans 1 Direction tirée au sort (jetez 1 Dé pour chaque Espèce Animale de la case). Vous pouvez jouer cette carte sur 1 case où se trouvent également des Humains. Si vous jouez cette carte pour faire fuir des Animaux d'1 Plaine Cultivée où ils viennent de pénétrer, le Champ n'est pas endommagé. **Jouez cette carte à la fin de la Phase de Déplacement des Animaux.**

Passage Secret (x2)(Secret Passage) One of your tokens or group of tokens moves through a nonlake hex as if it were plains instead. Play during the movement phase.
Vous connaissez 1 Sentier Secret. Jouez cette carte pour permettre à 1 de vos pions ou groupe de pions de Traverser n'importe quelle case (sauf 1 Lac) comme s'il s'agissait d'1 Plaine. **Jouez cette carte durant la Phase de Déplacement.**

Perdu dans la Forêt (Lost in the Woods) A group of tokens stops after entering a forest hex. Play during another player's movement phase.
1 pion ou groupe de pions Adverse qui vient de pénétrer dans 1 case Forêt doit Arrêter son Déplacement. **Jouez cette carte durant la Phase de Déplacement d'1 autre joueur.**

Petit Chaman (Small Shaman) This card forces a reroll during event resolution. Play right after rolling a die for event resolution.
Jouez cette carte pour Annuler le Résultat du Dé lancé pour déterminer l'effet précis d'1 Evénement. Le Dé est lancé de nouveau. **Jouez cette carte après le Lancer de Dé Annulé.**

Petit Esprit (Small Spirit) The ancestral spirits are angry. Lower another tribe's die roll by one. Play at any time, right after a die is rolled.
Le Petit Esprit est offensé! Jouez cette carte pour enlever 1 au résultat d'1 Dé jeté pour 1 autre Tribu. **Jouez cette carte à tout moment, juste après le Lancer de Dé.**

PIÈGES (Traps) The traps you laid in a hex allow you to kill all of the animals in that hex without having to fight. You must have a warrior or woman in that hex. Play at the beginning of the combat.
Les Pièges que vous avez installés vous permettent de vaincre les Animaux se trouvant dans 1 case sans avoir à les combattre. **Jouez cette carte avant d'entamer le Combat contre les Animaux.**
PIEGES: Les pièges que vous avez installé vous permettent de vaincre les animaux se trouvant dans une case sans avoir à combattre.

PIERRE TAILLÉE (Cut Stone) Apply a +2 bonus to all your rolls in one combat. Play at the beginning of the combat.
Ajoutez 2 à tous vos jet de Dé pour 1 Combat. **Jouez cette carte avant le début du Combat.**
PIERRE TAILLEE: Vous permet de rajouter 2 à tous vos jet de dé pour un combat. Vous devez jouer cette carte avant le début du combat.

Pieux (Stakes) One of your villages or caves gains a +1 defensive advantage for the duration of one combat. Play at the beginning of the combat.
1 de vos Village bénéficie d'1 Bonus Défensif supplémentaire de +1 pour 1 Combat. **Jouez cette carte avant le début du Combat.**

PONT (Bridge) A token or group of tokens of yours can cross a river (but not the lake). They must stop on the other side. Play during your movement phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut franchir une Rivière (mais pas le Lac). Le Déplacement doit s'achever immédiatement après la Traversée. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
PONT: Permet à un de vos pions ou groupe de pions de franchir une rivière mais pas le lac. Le déplacement doit s'achever immédiatement après la traversée.

PROPULSEUR (Spear Thrower) Apply a +2 bonus to all your rolls in one combat. Play at the beginning of the combat.
Ajoutez 2 à tous vos jets de Dés pour 1 Combat. **Jouez cette carte avant le début du Combat.**
PROPULSEUR: Vous permet d'ajouter 2 à tous vos jet de dé pour un combat. Vous devez jouer cette carte avant le début du combat.

RACINES (Nouveauté 2002)(Roots) This turn you can gather during winter. Play during the survival phase.
Vous pouvez, ce tour-ci, faire de la Cueillette en hiver. **Jouez cette carte lors de la Phase de Survie.**

Racines (Roots) Divide your food consumption in half, rounding in your disfavour. Play during a summer survival phase.
Vous divisez par 2, en arrondissant vers le haut, vos Dépenses de Nourriture pour la Survie ce tour-ci. **Jouez cette carte en été, durant la Phase de Survie.**

RADEAU (Raft) A token or group of tokens of yours can cross a river or the lake. They must stop on the other side. Play during your movement phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut franchir 1 Rivière ou traverser le Lac. Le Déplacement doit s'achever immédiatement après la Traversée. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
RADEAU: Permet à un de vos pions ou groupe de pions de franchir une rivière ou de traverser le lac. Le déplacement doit s'achever immédiatement après la traversée.

Raquettes (Snowshoes) One of your tokens or groups of tokens moves an extra hex, even during a Tempête. Play during a winter movement phase.
Permet à 1 de vos pions ou groupe de pions de se Déplacer d'1 case supplémentaire en hiver, y compris en cas de Tempête de Neige. **Jouez cette carte en hiver, durant la Phase de Déplacement.**

Résistant (Toughness) One of your tokens, believed dead in combat, was tougher than expected. He reappears on an empty hex of your choice, adjacent to the one where he died. Play during combat, right after the death of the token.
1 de vos pions Femme ou Guerrier que l'on croyait mort au Combat se remet. Il réapparaît sur 1 case libre de votre choix, voisine de celle où on le croyait mort. **Jouez cette carte durant la Phase de Combat, immédiatement après la Mort du pion concerné.**

Sacrifice (x2)(Sacrifice) One of your tokens can kill itself. Play at any time.
1 de vos pions peut se Tuer lui-même. **Jouez cette carte à tout moment.**

Sarbacane (Blowpipe) You have +1 for the duration of one combat. Play at the beginning of the combat.
Ajoutez 1 à tous vos jets de Dés pour 1 Combat. **Jouez cette carte avant le début du Combat.**

SEMAILLES TARDIVES (Nouveauté 2002)(Late Planting) You can plant at the normal cost at the end of the first turn of summer. Play during the crop phase.
Vous pouvez ensemencer 1 Champ, en payant normalement 1 pt de Nourriture Végétale, à la fin du premier tour d'été. **Jouez cette carte à la fin du premier tour d'été, après la Phase de Survie.**

SILEX (Flint) Apply a +1 bonus to all your rolls in combat this turn (Ed.1991: Dure pour 1 seul combat). Play at the beginning of your first combat. *OR You discover fire. Play at any time.*
• Ajoutez 1 à tous vos jets de dé pour tous les Combats de ce tour. **Jouez cette carte avant votre premier combat.**
• *Ou bien: Vous trouvez le Feu.* ***Jouez cette carte à tout moment.***
SILEX: 2 utilisations possibles:
1) Vous permet de rajouter 1 à tous vos jets de dé pour un combat.
2) L'un de vos pion se trouvant sur une montagne et ne se déplaçant pas peut s'emparer du feu.

TAMBOUR DE GUERRE (War Drum) One of your tokens frightens the animals in his hex into a single adjacent hex of your choice. Play after the animal movement phase. *OR* A token or group of tokens of yours frightens the animals in its path ahead of it. The animals flee straight ahead (one hex) and need not stay in a player occupied hex. If the move is illegal for the animals, they are killed (drowned or run off cliffs) —you may claim the food. Play during your movement phase.
• Faites fuir d'1 case dans la direction de votre choix les Animaux se trouvant sur la même case qu'1 de vos pions ou groupe de pions. **Jouez cette carte après la Phase de Déplacement des Animaux.**
• ou bien Avancez 1 Pion ou Groupe de Pions en faisant fuir devant lui les Animaux se trouvant sur la case où il pénètre. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
Les Animaux effrayés par les Tambours ne sont déplacés que d'1 case.
TAMBOUR DE GUERRE: Permet de faire fuir d'une case dans la direction de votre choix les animaux se trouvant sur la même case que vos pions, ou bien d'avancer un pion en faisant fuir devant lui les animaux se trouvant sur la case où il pénètre. Jouez cette carte à tout moment de la phase de déplacement.

TERRASSES (Nouveauté 2002)(Terraces) You can plant crops in a mountain hex. Play during the crop phase.
Vous pouvez semer en Montagne. **Jouez cette carte lors de la Phase de Semailles.**

TERRE BRÛLÉE (Nouveauté 2002)(Scorched Earth) The village of cave the adversary has just taken from you burns down, killing its women and destroying any crops. Play immediately after your village/cave is taken. *You must have fire to play this card.*
Le Camp que votre Adversaire vient de vous prendre est détruit, les Femmes qui s'y trouvaient sont tuées. Les Cultures, s'il y en avait, sont également détruites. **Jouez cette carte immédiatement après la Prise du Camp.** *Vous ne pouvez utiliser cette carte que si vous avez le **Feu**.*

TORCHES (Nouveauté 2002)(Torches) You get a +2 against animals this turn. Play at the beginning of your first combat against animals. *You must have fire to play this card.*
Ajoutez 2 à tous vos jets de Dé contre les Animaux à ce tour-ci. **Jouez cette carte avant d'entamer votre premier Combat contre les Animaux**.
*Vous ne pouvez utiliser cette carte que si vous avez le **Feu**.*

Très Mauvais Pisteur (Very Bad Tracker) The wrong animal was tracked: a lone animal is replaced by a Komodo dragon. It fights at +3 and is inedible. Play at the beginning of an adversary's combat against animals.
Les traces d'1 Animal avaient été très mal identifiées, & il s'avère que c'est 1 Dragon de Komodo Géant à la chair particulièrement amère. Il est traité comme 1 Animal ayant +3 au Combat & ne procurant aucune Nourriture. **Jouez cette carte au début d'1 Combat Adverse.**

TRONCS D'ARBRE (Tree Trunks) A token or group of tokens of yours can cross a river (but not the lake). They must stop on the other side. Play during the movement phase. *OR*
A token or group of tokens of yours survives a flood. They cannot move. Play during the event phase.
1 de vos pions ou groupe de pions peut:
• franchir 1 Rivière (mais pas le Lac). Le Déplacement doit s'achever immédiatement après la Traversée. **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
• ou Survivre à 1 Inondation. Ces pions ne peuvent pas se déplacer, mais aucun d'entre eux n'est tué par l'Inondation. **Jouez cette carte pendant la résolution de l'Evénement.**
TRONCS D'ARBRE: Permet à un de vos pion ou groupe de pions, soit de franchir une rivière (mais pas le lac) (le déplacement doit s'achever après la traversée), soit de survivre à une inondation (les pions ne peuvent alors pas se déplacer ce tour-ci, mais aucun d'entre eux n'est tué par inondation).

Vallée d'Altitude (High Valley) A group of animals that normally cannot enter mountains finds a passage through. They may end their movement in the mountains, which they will then leave normally next turn. Play during the animal movement phase.
1 Animal ou groupe d'Animaux qui ne peut normalement pas Traverser les Montagnes trouve 1 Passage en Altitude & ignore, ce tour-ci, les restrictions de Déplacement dues aux Montagnes. Si son Déplacement s'arrête dans les Montagnes, il les quittera normalement au tour suivant. **Jouez cette carte durant le Déplacement des Animaux.**

Vêtements Chauds (Warm Clothes) Divide your food consumption in half, rounding in your disfavour. Play during a winter survival phase.
Vous divisez par 2, en arrondissant vers le haut, vos Dépenses de Nourriture pour la Survie ce tour-ci. **Jouez cette carte en hiver, durant la Phase de Survie.**

Viande Congelée (Frozen Meat) Draw a frozen carcass at random (draw again if not a bison or better) and gain its food value. Play during a winter survival phase.
Piochez 1 Gros Animal au hasard (Bison/Rhinocéros/Mammouth) dont la Carcasse Gelée a été trouvée par votre Tribu. Repiochez si vous piochez 1 Petit Animal. **Jouez cette carte durant la Phase de Survie, en hiver seulement.**

VISITE DE FAMILLE (Nouveauté 2002)(Family Visits) A couple (warrior and women) of your tribe arrives on a randomly determined fringe hex (draw an animal to resolve this). Play at the end of the animal movement phase.
1 Couple de pions (1 Guerrier & 1 Femme) de votre Tribu arrive sur le plateau, sur 1 case indiquée par 1 pion Animal pris dans le sac. **Jouez cette carte après la Phase de Déplacement des Animaux.**

VOL (Nouveauté 2002)(Theft) One of your tokens or groups of tokens steals up to four points of food from another tribe which has an adjacent cave/village (not across a river). Play during your movement phase. *Instead of stealing food, you can steal fire from them —they lose it.*
1 de vos pions ou groupe de pions vole jusqu'à 4 points de Nourriture à 1 Tribu ayant 1 Camp sur 1 case voisine (pas de l'autre côté d'1 Rivière). **Jouez cette carte pendant votre Phase de Déplacement.**
*Au lieu de voler de la Nourriture, vous pouvez **voler le Feu** à la Tribu Adverse, si elle l'a. Elle le perd.*

CARTES EVENEMENTS D'ETE

Animaux Paniqués (Panicked Animals) The animal movement phase occurs twice.
Tous les Animaux se Déplacent 2 fois ce tour-ci. Lancez le Dé, Déplacez les Animaux, puis Relancez le Dé & Déplacez de nouveau les Animaux.

AUTOMNE CLÉMENT (Mild Fall) Summer is particularly mild this year and lasts an extra turn. Do not advance the season marker at the end of the turn.
L'été traine en longueur cette Année. Il durera 4 tours au lieu de 3. A la fin du tour, l'indicateur de tour ne sera pas bougé.
AUTOMNE CLEMENT: L'été traîne en longueur cette année. il durera 4 tours au lieu de 3. A la fin du tour, l'indicateur de tour ne sera pas bougé.

BONNES PLUIES (Good Rains) All crops will reap 12 food (8 if damaged) (Ed.1991: 15 ou 8, respectivement. *Tous les joueurs perdent le Feu*).
Toutes les Récoltes de cette Année rapporteront 12 pts de Nourriture Végétale au lieu de 8 ; 8 au lieu de 4 pour les Champs Endommagés (**Ed.1991: 15 ou 8, respectivement ; *Tous les joueurs perdent le Feu***).
BONNES PLUIES: Toutes les récoltes de cette années rapporterons 15 points de nourriture au lieu de 12 (8 au lieu de 6 pour les champs endommagés (tous les joueurs perdent le feu)

Ciel mon Yéti ! (Beware the Yeti!) During the birth phase, roll a die for each boy born in a cave. On a 1 or 2, it is a yeti! He throws the tribe out of the cave (move the tribe to an adjacent hex of its choice) and holes up in it. He gains the cave's +2 and yields 2 food.
A la fin de l'été, pour chaque Naissance de Guerrier dans 1 Grotte, lancer 1 Dé: sur 1 résultat de 1 ou 2, le bébé est 1 Yéti! Il jette toute la Tribu dehors. Celle-ci perd son Camp & va sur la case Adjacente de son choix. Le Yéti reste sur la Montagne, dans la Grotte, et y Combat avec +2. Sa Chasse rapporte 2 pts de Nourriture Animale. (Laurent Escoffier, Gagnant du Concours Asmodée)

Comme des Lapins (Like Rabbits) Every animal or animal group grows by one.
Sur chaque case où se trouve 1 ou plusieurs Animaux d'1 Espèce, ajoutez 1 Animal supplémentaire de la même Espèce.

Coups de Soleil (Sunburns) All animal and human movement is reduced by one.
Le Soleil tape fort dans la journée. Tous les Déplacements, des Animaux comme des Humains, sont Réduits d'1 case.

Désert (Nouveau Terrain) (Desert) Place the Desert tile on a random plains hex. No animal may enter. Humans die during the survival phase. Désert and Plaine fertile cancel each other.
Placez le Désert sur 1 case Plaine tirée au sort. Le Désert est inaccessible & infranchissable par les Animaux. Les Humains peuvent le Traverser mais pas s'y arrêter. Tout pion qui s'y trouve lors de la Phase de Survie est Tué. Aucun Camp ne peut y être installé & tout Camp qui s'y trouve est Détruit.

ÉPIDÉMIE (Nouveauté 2002)(Disease) Roll a die. 1-3: All players lose one woman; 5-6: All players lose one man.
Lancez 1 Dé: sur 1, 2 ou 3, chaque joueur perd 1 Femme de son choix ; sur 4, 5 ou 6, chaque joueur perd 1 Guerrier de son choix.

ÉPIZOOTIE (ANIMAUX MALADES) (Sick Animals) Roll a die to determine the affected species: 1= Wolves, 2= Sabre-teeth, 3= Bears, 4= Bison, 5= Woolly Rhinos, 6= Mammoths. All animals of the affected species are removed from the board, including those that will appear this turn.
Piochez 1 pion Animal dans le sac pour déterminer l'Espèce touchée. Tous les Animaux de cette Espèce sont retirés du plateau de jeu, ainsi que ceux qui apparaissent à ce tour.
ANIMAUX MALADES: Lancez un dé pour déterminer l'espèce touchée: 1=loups, 2=tigre, 3=ours, 4=bisons, 5=rhinocéros, 6=mammouths, Tous les animaux de cette espèce sont retirés du plateau de jeu, ainsi que ceux qui apparaissent ce tour-ci.

ÉRUPTION VOLCANIQUE (Volcanic Eruption) The volcanoes erupt. Place red fire markers on those hexes. All animals, warriors and women in those hexes die. No player or animal may enter. The lava flows as indicated on the board. In the affected hexes, all animals die as well as a warrior or woman per hex (player's choice).
Les Volcans entrent en éruption. Ils ne seront pas accessibles ce tour-ci & les pions qui s'y trouvent sont tués. Placez-y des marqueurs Incendie. La Lave s'écoule ensuite vers les cases indiquées sur le plateau de jeu. Tous les pions Animaux y sont tués, ainsi qu'1 pion Humain par case, choisi par le joueur concerné. Ces cases ne sont pas Incendiées & restent accessibles.
On peut prendre le Feu sur les cases où s'écoule la Lave.
ERUPTION VOLCANIQUE: Les volcans entre en éruption. Ils ne seront pas accessible ce tour-ci, et tous les pions qui s'y trouvent sont tués. Placez des marqueurs "incendie" sur les deux cases volcans. La lave s'écoule vers les cases indiquées sur le plateau de jeu. Tous les pions animaux qu s'y trouvent sont tués, ainsi qu'un pion femme ou guerrier par case, choisi par le joueur concerné.

Feu de Prairie (Prairie Fire) Designate a random plains area, which burns. All animals and crops are destroyed. Each village is destroyed on a 4–6, each human killed on a 5–6. *Adjacent players may gain fire as usual.*
Lancez le Dé pour déterminer 1 Région de Plaine qui est ravagée par le Feu. Tous les Animaux sont Tués & toutes les Cultures sont Détruites. Lancez 1 Dé pour chaque Village: il est Détruit sur 1 Résultat de 4 à 6. Lancez 1 Dé pour chaque Humain: il est Tué sur 1 Résultat de 4 à 6. *On peut prendre le Feu à côté d'1 case Incendiée.*

Fosse de Lave (Nouveau Terrain) (Lava Pit) Place the Lava Pit tile on a random hex adjacent to a volcano. No animals may enter. Humans must stop upon entering. No village may be built here. At the end of the movement phase, each token present rolls a die: it is killed on a 5 or 6.
Placez la Fosse de Lave sur 1 case tirée au sort, voisine d'1 Volcan (mais pas sur le Volcan lui-même). Aucun Animal ne peut pénétrer sur cette case. Tout pion Humain entrant dans cette case doit s'arrêter. A la fin de la Phase de Déplacement, tout pion qui s'y trouve meurt sur 1 Résultat de 5 ou 6 au Dé. Aucun Camp ne peut y être installé.

INCENDIE DE FORÊT (Forest Fire) Roll a die to designate the affected forest. Place red fire markers on those hexes. All animals, warriors and women in those hexes die. No player or animal may enter.
La Forêt désignée par le Dé prend Feu. Placez-y des marqueurs "Incendie". Cette Forêt ne sera pas accessible ce tour-ci, & tous les pions qui s'y trouvent sont tués.
On peut prendre le Feu à coté d'1 case Incendiée.
INCENDIE DE FORET (2 cartes): Lancez un dé pour désigner la foret incendié, et placez des marqueurs "incendie" sur les cases concernées. La forêt ne sera pas accessible ce tour-ci, et tous les pions qui s'y trouvent sont tués.

INONDATION (Flood) The plains and forests adjacent to a randomly-designated river are flooded (Ed.1991: Il y avait 1 carte pour chaque Rivière). Place blue flood markers on the affected hexes. Villages and crops in those hexes are destroyed. All animals in those hexes are killed. One warrior or woman dies in each affected hex (player's choice). The survivors cannot move but can fish. No player or animal may enter (Raft could still cross, however). *If any of a player's villages are flooded, he loses fire (*Ed.1991: *Si tous les villages d'un joueur sont inondés, il perd le Feu).*
La Rivière désignée par le Dé sort de son lit. Les cases Plaine & Forêt situées sur sa rive sont Inondées & ne seront pas accessibles ce tour-ci. Placez-y des marqueurs "Inondation". Les Villages & Cultures qui s'y trouvent sont détruits. Tous les Animaux sont tués, ainsi qu'1 pion Humain par case, choisit par le joueur concerné. Les Survivants sont immobilisés pour ce tour, mais peuvent Pêcher. *Tous les joueurs dont le Village est Inondé perdent le Feu (***Ed.1991: *Si tous les Villages d'1 joueur sont Inondés, il perd le Feu*)*.*
INONDATION (3 cartes): Les cases de plaine et de forêt situées en bordure du lac et de la rivière qui s'y jette sont inondées et ne seront plus accessibles ce tour-ci. Placez les pions marqueurs "inondation" sur les cases concernées. Les villages et cultures qui s'y trouvent sont détruits,. Tous les pions animaux sont tués, ainsi qu'un guerrier ou une femme par case choisi par le joueur concerné. Les pions survivants sont immobilisés pour ce tour, mais peuvent pêcher. (Un joueur dont tout les villages sont inondés perd le feu.)

Jardin d'Éden (Garden of Eden) No combat between players this turn.
Les fleurs, les petits oiseaux... Pas de Combat entre les Tribus ce tour-ci. Les pions de plusieurs Tribus peuvent cohabiter sur la même case, mais nul ne peut installer de Camp sur 1 case où s'en trouve déjà 1. [**Option:** l'Effet perdure 1D6 tours].

Jungle (Nouveau Terrain) (Jungle) Place the Jungle tile on a random forest hex. Bisons, woolly rhinos, and mammoths cannot enter. Humans must stop upon entering. Summer gathering yields 2 food instead of 1.
Placez la Jungle sur 1 case Forêt tirée au sort. Mammouths/Bisons/Rhinocéros ne peuvent pas pénétrer dans la Jungle. Les pions Humains qui pénètrent dans la Jungle doivent arrêter leur Déplacement, mais pas les Animaux. En été, la Cueillette y rapporte 2 pts de Nourriture Végétale.

Marais (Nouveau Terrain) (Marsh) Place the Marsh tile on a random forest hex. Animals and humans must stop upon entering. No village may be built here. You can gather and fish year long here.
Placez le Marais sur 1 case Forêt tirée au sort. Les pions Humains ou Animaux qui pénètrent dans les Marais doivent arrêter leur Déplacement. On peut à la fois Pêcher & faire de la Cueillette dans les Marais, été comme hiver. Aucun Camp ne peut y être installé, & tout Camp qui s'y trouve est détruit.

ORAGES (Storms) Warriors and women may move only 1 hex this turn. *All players roll a die and lose fire on 3-6 or gain it on a 1-2.(* Ed.1991: *Tous les joueurs perdent le Feu. Jetez 2 Dés pour voir où frappe la foudre. Le premier Dé désigne le type de terrain (1, 2: plaine, 3, 4: forêt, 5, 6: montagne/volcan), le second Dé quelle zone. Tout joueur ayant 1 pion dans cette zone obtient le Feu.).*
Les pions Humains ne pourront se Déplacer que d'1 case ce tour-ci.
Tous les joueurs ayant le Feu lancent 1 Dé: sur 3, 4, 5 ou 6 ils le perdent.
Tous les joueurs n'ayant pas le Feu lancent 1 Dé: sur 1 ou 2 ils le trouvent.
(**Ed.1991: *Tous les joueurs perdent le Feu.*** ***Jetez 2 Dés pour voir où frappe la Foudre. Le 1er Dé désigne le type de terrain: 1-2= Plaine, 3-4= Forêt, 5-6= Montagne, le 2ème Dé quelle zone.*** ***Tout joueur ayant 1 pion dans cette zone obtient le Feu.****).*
ORAGES: Les pions des joueurs ne pourront se déplacer que d'une case se tour-ci. De plus tous les joueurs perdent le feu. Lancer deux dé pour savoir ou tombe la foudre. Le premier indique si c'est une plaine (1,2), une forêt (3,4) ou une montagne (5,6). le second donne le numéro de la zone. Tous les joueurs ayant au moins un pion dans cette zone s'empare immédiatement du feu.

Plaine Fertile (Nouveau Terrain) (Fertile Plain) Place the Fertile Plain tile on a random plains hex. Crops planted here yield an extra 50%. Désert and Plaine fertile cancel each other.
Placez la Plaine Fertile sur 1 case Plaine tirée au sort. Les Cultures sur la Plaine Fertile rapportent 50% de plus. Si la Plaine Fertile est placée sur le Désert, ou l'inverse, les 2 se neutralisent & sont retirés du jeu.

RONGEURS (Nouveauté 2002) (Rodents) Each player loses two food per village he owns (caves are not affected).
Chaque joueur perd 2 pts de Nourriture par Village qu'il possède. Les Grottes ne font pas perdre de Nourriture.

Saison Sèche (Dry Season) No gathering this turn.
Aucune Cueillette n'est possible ce tour-ci.

SAUTERELLES (NUAGE DE SAUTERELLES) (Locusts) Roll a die to designate a plains zone. The crops in that zone are damaged or destroyed (Ed.1991: Détruites même si en bon état). All players also lose half of their reserves of food.
Les Cultures Intactes se trouvant dans la Plaine indiquée par 1 jet de Dé sont Endommagées, les cultures déjà endommagées sont détruites (**Ed.1991: Détruites même si en bon état**). Tous les joueurs perdent en outre la moitié de leur stock de Nourriture Végétale, arrondi vers le bas.
NUAGE DE SAUTERELLES: Toutes les cultures se trouvant dans la plaine indiquée par un jet de dé sont détruites.

SÉCHERESSE (Drought) All intact crops are damaged, all damaged ones are destroyed. All of the rivers can now be crossed freely. Fishing is only possible by the lake. The Drought lasts until the end of summer or until a "Good Rains", "Storms" or "Flood".
Les Cultures Intactes se trouvant dans la Plaine indiquée par 1 jet de Dé sont Endommagées, les cultures déjà endommagées sont détruites. Toutes les Rivières peuvent être Traversées à pied sec. La Pêche n'est plus possible. Cela dure jusqu'à la fin de l'été ou jusqu'au tirage d'1 carte "Bonnes Pluies", "Orages", ou "Inondation".
SECHERESSE: Les cultures encore intactes sont endommagées, les cultures endommagées sont détruites. Toutes les rivières peuvent êtres traversées à pied sec, la pêche n'est plus possible jusqu'a la fin de l'été, ou jusqu'au tirage d'une carte "bonne pluies", "orage", ou "inondation".

SOLITAIRE (Solitary) A lone warrior or woman (draw randomly from the neutral pieces) appears in a randomly picked hex (draw an animal piece to determine the hex). It moves 1 hex with the animals, fighting if left alone against animals. It joins with the first tribe it meets (convert it to that player's colour).
1 Femme ou 1 Guerrier Solitaire apparaît sur la case indiquée par 1 pion Animal pris dans le sac. Ce pion se déplacera à chaque tour d'1 case dans la même direction que les Animaux, combattant s'il se trouve seul contre eux. Il rejoindra la Tribu du 1er pion, Femme ou Guerrier, qu'il rencontrera.
SOLITAIRE: Un pion femme ou un pion guerrier solitaire apparaît sur la case indiqué au dos d'un pion animal tiré au hasard dans le bol. Il se déplacera à chaque tour dans la même direction que les animaux, combattant s'il se retrouve seul contre des animaux. Ce pion rejoindra la tribu du premier joueur qu'il rencontrera.

TREMBLEMENT DE TERRE (Earthquake) Roll a die to designate a mountain/volcano zone. All animals in that zone and in adjacent hexes die. One warrior or woman dies in each affected hex (player's choice).
Lancez 1 Dé pour désigner 1 Montagne. Tous les pions Animaux se trouvant dans la Montagne & sur les Cases Voisines sont tués, ainsi qu'1 pion Humain par case, choisi par le joueur concerné.
TREMBLEMENT DE TERRE: Lancer un dé pour désigner une montagne. Tous les pions animaux se trouvant dans cette montagne et sur les cases voisines sont tués, ainsi qu'un pion femme ou guerrier par case, choisi par le joueur concerné.

Y'a plus de Saisons (The Weather is Crazy) Snow in summer! Treat this turn as a winter turn for new animal arrivals and for the survival phase.
Il neige comme en hiver! Traitez ce tour comme 1 tour d'hiver pour l'Arrivée des Animaux & la Survie.

CARTES EVENEMENTS D'HIVER

Aurore Boréale (Aurora Borealis) Celebrate the strange lights in the sky! Each player loses one third of his food, rounded down.
Grandes Célébrations en l'honneur des étranges lumières dans le ciel. Chaque Tribu perd 1/3 de sa Nourriture, arrondi vers le bas.

AVALANCHES (Avalanches) Roll a die to designate a mountain/volcano zone. All animals in the affected zone die, as well as one warrior or woman per hex (player's choice). Warriors and women in caves are safe.
Lancez 1 Dé pour désigner la Montagne affectée. Tous les pions Animaux qui s'y trouvent sont tués, ainsi qu'1 pion Humain par case, choisi par le joueur concerné.
AVALANCHES: Lancer un dé pour désigner la montagne touchée. Tous les pions animaux qui s'y trouvent sont tués, ainsi qu'un pion femme ou guerrier par case, choisi par le joueur concerné. les pions qui sont dans une grotte sont protégés.

BLIZZARD (Nouveauté 2002) (Blizzard) No humans move this turn. *All players lose fire.*
Les pions Humains ne se Déplacent pas ce tour-ci. *Tous les joueurs perdent le Feu.*

Blizzard Aveuglant (Blinding Blizzard) All humans not in a village move one hex in a random direction (roll separately for each). In this turn's movement phase, humans move only one hex.
Tous les pions Humains qui ne sont pas dans 1 Camp sont Déplacés d'1 case dans 1 Direction Aléatoire (lancez 1 Dé séparément pour chaque pion). Les pions qui sont dans 1 Camp & les Animaux ne sont pas affectés. Durant la Phase de Déplacement qui suit, les pions Humains ne peuvent se Déplacer que d'1 seule case.

CHUTES DE NEIGE (Snowfall) In each mountain/volcano hex, a warrior or woman dies (player's choice). Warriors and women in caves are safe. No movement is allowed into, out of or between mountain/volcano hexes this turn. *Each player who lost a token loses fire on a roll of 5 or 6 (*Ed.1991: *Chaque joueur perd le Feu en obtenant 1, 2 ou 3).*
1 pion Humain choisi par le joueur concerné est tué sur chaque case Montagne. Les pions qui sont dans la Grotte sont protégés. De plus, les cases Montagne sont inaccessibles ce tour-ci, et tous les pions qui s'y trouvent sont immobilisés.
*Tous les joueurs ayant le feu qui ont perdu 1 pion ainsi lancent le dé: sur 5 ou 6 ils le perdent (***Ed.1991:** ***Chaque joueur perd le Feu en obtenant 1, 2 ou 3**).*
CHUTES DE NEIGE: Un pion femme ou guerrier, choisi par le joueur est tué sur chaque case de montagne. Les pions qui sont dans une grotte sont protégés. De plus les cases de montagnes sont inaccessibles ce tour-ci, et les pions qui s'y trouvent sont immobilisés. De plus chaque joueur qui possède le feu lance un dé et perd le feu sur un résultat de 1, 2 ou 3.

Débâcle (Ice Breakup) The plains and forests adjacent to a randomly-designated river are flooded. Place blue flood markers on the affected hexes. Villages and crops in those hexes are destroyed. All animals in those hexes are killed. One warrior or woman dies in each affected hex (player's choice). The survivors cannot move but can fish. No player or animal may enter (Raft could still cross, however). *If any of a player's villages are flooded, he loses fire.*
La Rivière indiquée par 1 jet de Dé sort de son lit du fait de la Fonte des Neiges. Les cases Plaine & Forêt situées sur sa rive sont Inondées & ne seront pas accessibles ce tour-ci. Placez-y des marqueurs "Inondation". Les Villages sont détruits, tous les Animaux sont Tués, ainsi qu'1 pion Humain par case (choisi par le joueur concerné). Les Survivants sont Immobilisés pour ce tour, mais ils peuvent Pêcher. *Tous les joueurs dont 1 Village est Inondé perdent le Feu.*

Eau trop Froide (The Water is Too Cold) No fishing this turn.
Il y a bien peu de Poissons cet hiver. Aucune Pêche n'est possible ce tour-ci.

Éruption Inattendue (Nouveau Terrain) (Unexpected Eruption) Place the new Volcano tile on a random mountain hex. All animals and humans present when it erupts die.
Placez le nouveau Volcan sur 1 case Montagne tirée au sort, & traitez-le ensuite comme 1 Volcan supplémentaire. Tous les pions qui s'y trouvent au moment où cet Evénement est pioché sont Tués.

ÉRUPTION VOLCANIQUE (Volcanic Eruption) The volcanoes erupt. Place red fire markers on those hexes. All animals, warriors and women in those hexes die. No player or animal may enter. The lava flows as indicated on the board. In the affected hexes, all animals die as well as a warrior or woman per hex (player's choice).
Les Volcans entrent en éruption. Ils ne seront pas accessibles ce tour-ci & les pions qui s'y trouvent sont tués. Placez-y des marqueurs Incendie. La lave s'écoule ensuite vers les cases indiquées sur le plateau de jeu. Tous les pions Animaux y sont tués, ainsi qu'1 pion Humain par case, choisi par le joueur concerné. Ces cases ne sont pas incendiées & restent accessibles.
On peut prendre le Feu sur les cases où s'écoule la lave.
ERUPTION VOLCANIQUE: Les volcans entre en éruption. Ils ne seront pas accessible ce tour-ci, et tous les pions qui s'y trouvent sont tués. Placez des marqueurs "incendie" sur les deux cases volcans. La lave s'écoule vers les cases indiquées sur le plateau de jeu. Tous les pions animaux qu s'y trouvent sont tués, ainsi qu'un pion femme ou guerrier par case, choisi par le joueur concerné.

FLEUVE GELÉ (Frozen River) A randomly-picked river (Ed.1991: Il y avait 1 carte pour chaque Rivière) freezes over for the rest of the winter (along with the lake if connected). Place blue markers on it. It can be crossed freely. Fishing remains possible.
La Rivière désignée par le Dé est Gelée jusqu'à la fin de l'hiver. Indiquez-le par 1 marqueur. Tous les pions peuvent la Franchir sans problème. La Pêche reste possible. Si la Rivière est en contact avec le Lac, ce dernier est également Gelé.
FLEUVE GELE (2 cartes): La petite rivière est gelée jusqu'à la fin de l'hiver. Indiqué le par un marqueur. Tous les pions peuvent la franchir sans problème. La pêche reste possible.
FLEUVE ET LAC GELES: Le lac et la rivière qui s'y jette sont gelés jusqu'à la fin de l'hiver. Indiquez le par un marqueur. Tous les pions peuvent les franchir sans problème. La pêche reste possible.

FROIDURE (Nouveauté 2002) (Cold Snap) Survival will require 1,5 food per mouth this turn (round down). *Fire does not prevent the extra cost this turn.*
La Survie des Femmes & des Guerriers demandera ce tour-ci 1,5 points de Nourriture par pion, le total est arrondi vers le bas.
La Survie demande 1,5 points de Nourriture par pion pour tous, y compris ceux qui ont le Feu.
*[**Option:** la Survie demande 1,5 points de Nourriture par pion pour ceux qui ont le Feu, 2 points de Nourriture par pion pour les autres].*

Glacier (Nouveau Terrain) (Glacier) Place the Glacier tile on a random mountain hex. Animals treat it as a mountain still. Humans may not enter in winter; if present at the beginning of winter or when the card is drawn, they die. In summer, a roll of 1–2 is required to get out.
Placez le Glacier sur 1 case Montagne tirée au sort. Tout pion ou groupe de pions d'1 joueur sur cette case doit faire 1 ou 2 au Dé pour la quitter en été. Cette case est Inaccessible & Infranchissable en hiver. Tout pion Humain qui s'y trouve au début de l'hiver, ou au moment où cet Evénement est pioché, est Tué. Les Animaux peuvent Franchir le Glacier comme 1 Montagne.

HIVER LONG (Long Winter) Winter is particularly hard this year and lasts an extra turn. Do not advance the season marker at the end of the turn.
L'hiver est très dur cette Année. Il durera 4 tours au lieu de 3. A la fin du tour, l'indicateur de tour ne sera pas bougé.
HIVER LONG: L'hiver est particulièrement dur cette année. Il durera 4 tour au lieu de 3. A la fin du tour, l'indicateur de tour ne sera pas bougé.

HORDE DE LOUPS (Wolf Pack) A wolf pack of three wolves (from the neutral tokens) appears in a randomly picked hex (draw an animal piece to determine the hex).
1 Horde de 3 Loups apparaît dans la case indiquée par 1 pion Animal pris dans le sac.

HORDE DE LOUPS (Wolf Pack) A wolf pack of four wolves (from the neutral tokens) appears in a randomly picked hex (draw an animal piece to determine the hex).
1 Horde de 4 Loups apparaît dans la case indiquée par 1 pion Animal pris dans le sac.
HORDES DE LOUPS (2 cartes): Une horde de 3 pions loups apparaît dans une case indiqué au dos d'un pion animal tiré au hasard dans le bol. Les loups de la horde se déplacent et combattent ensemble.

Migration (Migration) To this turn's animal arrivals, add as many animals as there are players.
Des Animaux d'1 Vallée Voisine migrent, à la recherche de Nourriture. Ajoutez, ce tour-ci, 1 nombre d'Animaux supplémentaires égal au nombre de joueurs.

Montée des Eaux (Nouveau Terrain) (Rising Waters) Place the new Lake tile on a random plains or forest hex adjacent to a lake or river. All animals and humans there are drowned.
Placez le nouveau Lac sur 1 case tirée au sort, de Plaine ou de Forêt Adjacente soit à 1 Rivière soit à 1 Lac. Traitez-le ensuite comme 1 Lac supplémentaire. Tout pion qui s'y trouve, au moment où cet Evénement est pioché, est Tué.

Néanderthaliens (Neanderthals) Four Neanderthal warriors appear on a random fringe hex. They move one hex each turn in a random direction, after the animals (rolled separately from the animals). They attack everything, razing villages and capturing women.
4 Guerriers Néanderthaliens pénètrent dans la Vallée par 1 case tirée au sort. A chaque tour, ils se Déplacent d'1 case dans 1 Direction Aléatoire, après le Déplacement des Animaux, mais avant celui des joueurs. Ils Attaquent tous les Animaux & Humains qu'ils rencontrent. Ils Capturent les Femmes & Détruisent les Villages.

Neige Abondante (Abundant Snow) Roll a die for each village. On a 5–6, the snow crushes them. Caves are not affected.
Lancez 1 Dé pour chaque Village: sur 1 résultat de 5 ou 6, le Poids de la Neige sur les toits écrase les Huttes, & le Village est Détruit. Les Grottes ne sont pas affectées.

OURS DES CAVERNES (Cave Bear) Roll a die to designate a mountain/volcano zone. Each cave in that zone is attacked by a bear coming from deep in the cave. Players do not get the cave's defensive bonus. If there are no caves in the designated zone, roll again.
Lancez 1 Dé pour désigner 1 Montagne. Chaque pion ou groupe de pions se trouvant dans 1 Grotte dans cette Montagne est attaqué par 1 Ours, sans bénéficier du Bonus Défensif de la Grotte. L'Ours, s'il est tué, rapporte normalement 3 pts de Nourriture.
S'il n'y a pas de Grotte dans la Montagne indiquée, relancez le Dé.

OURS DES CAVERNES: Lancer un dé pour désigner une montagne. Chaque groupe de pion se trouvant dans une grotte dans cette montagne est attaqué par un ours, sans bénéficier du bonus défensif de la grotte. S'il n'y a pas de grotte dans la montagne indiquée, relancez le dé.

SOLITAIRE (Solitary) A lone warrior or woman (draw randomly from the neutral pieces) appears in a randomly picked hex (draw an animal piece to determine the hex). It moves 1 hex with the animals, fighting if left alone against animals. It joins with the first tribe it meets (convert it to that player's colour).
1 Femme ou 1 Guerrier Solitaire apparaît sur la case indiquée par 1 pion Animal pris dans le sac. Ce pion se Déplacera à chaque tour d'1 case dans la même direction que les Animaux, combattant s'il se trouve seul contre eux. Il rejoindra la Tribu du premier pion, Femme ou Guerrier, qu'il rencontrera.
SOLITAIRE: Un pion femme ou un pion guerrier solitaire apparaît sur la case indiqué au dos d'un pion animal tiré au hasard dans le bol. Il se déplacera à chaque tour dans la même direction que les animaux, combattant s'il se retrouve seul contre des animaux. Ce pion rejoindra la tribu du premier joueur qu'il rencontrera.

TEMPÊTE (Storm) All warriors and women move only 1 hex this turn. *All players lose fire on a 4-6 (*Ed.1991: *Tous les joueurs perdent le Feu).*
Les pions Humains ne pourront se Déplacer que d'1 case ce tour-ci. *Tous les joueurs qui ont le Feu lancent 1 Dé: sur 4, 5 ou 6, ils le perdent (***Ed.1991: *Tous les joueurs perdent le Feu*).
TEMPETE: Les pions des joueurs ne pourront se déplacer que d'une case ce tour-ci. De plus tous les joueurs perdent le feu.

VIANDE MAIGRE (Lean Meat) The animals are having a hard winter; lower the food that each animal provides by two.
Les Animaux sont bien efflanqués cette hiver. Jusqu'à la fin de l'hiver, ils ne rapporte plus en pts de Nourriture Animale que: Mammouth: 4, Rhinocéros: 3, Bison: 2, Ours: 1, Tigre: 0, Loup: 0.
[**Option:** Divisez par 2 chaque Valeur de Nourriture Animale].
VIANDE MAIGRE: Les animaux n'ont pas grand chose à se mettre sous la dent cet hiver, leur viande est bien maigre. Jusqu'à la fin de l'hiver, ils ne rapportent plus en points de nourriture que: mammouth 4, rhinocéros 3, bisons 2, ours 1, tigres 0, loups 0.

VIANDE RARE (Rare Meat) No animals appear this turn.
Aucun Animal n'apparaît ce tour-ci.
VIANDE RARE: Aucun nouvel animal n'apparaît ce tour-ci.

Wendigo (Wendigo) Strange spirits are about. Each player loses one man or woman of his choice.
D'étranges Esprits rôdent dans la Vallée & emportent les Voyageurs Imprudents. Chaque Tribu perd 1 de ses membres, au choix du joueur.

Yéti en Maraude (Marauding Yeti) An adult yeti appears on a randomly picked mountain hex. He fights at +6 and yield 2 food. He attacks all animals and humans he meets until the end of winter. He moves with the animals, but won't leave the mountains.
1 Yéti adulte apparaît dans 1 case Montagne tirée au sort. Le Yéti est 1 Animal qui a +6 au Combat & rapporte 2 pts de Nourriture Animale. Il Attaque tous les pions Hommes & Animaux qu'il rencontre jusqu'à la fin de l'hiver, moment où il sera retiré du jeu [**Option:** Le Yéti reste en jeu jusqu'à sa Mort]. Le Yéti se Déplace d'1 case en Montagne avec les autres Animaux, mais ne descend jamais dans la Plaine & les Forêts [**Option:** Le Yéti se Déplace aussi dans les Plaines & Forêts].

Sommaire de La Vallée des Mammouths

Présentation 2

L'extension 3

Histoire du jeu 4

Illustrations 5

Remerciements 9

Bibliographie 9

Compendium de La Vallée des Mammouths 10

Matériel **11**

Edition 1991 12

Edition 2002 14

Mise en place 15
Le Tour de Jeu 17
Les Phases du tour / Variantes 17
1) Événements 18
Régions 18
Effets Durables 18
NOUVEAUX TERRAINS 19
2) Arrivée de nouveaux Animaux 19
3) Déplacement des Animaux 20
4) Déplacement & Installation des Tribus 21
Déplacement des pions 21
Règle Evoluée: le Feu (Capture du Feu) 21
Installation des Camps 21
Variante: Camps Abandonnés 22
PRECISIONS DE REGLES 22
5) Combats 23
Variante: Combat Mortel 23
Combat entre Animaux 24
Combat entre Tribus 24
Variante de Cyrunicorn: Chasse Organisée 24
Variante: Troc au Camp 24
Variante: Troc Itinérant 25
Prise des Camps & des Femmes 25
Femmes & Combat 25
Variante: Défense des Camps 25
Combat contre des Animaux 26
Variante: Charogne 26
Variante: Domestication 26
Variante: Domestication Partielle 26
Variante: Prédation 27
Variante: Trophées 27
Variante: Totems 27
6) Survie 27
Variante Diététique 28
Gains de points de Nourriture 28

Dépenses de points de Nourriture 28
Variante: Partage de Bien 29
7) Naissances (À la fin de chaque saison) 29
Augmentation des Troupeaux 29
Variante: Naissances illimitées ? 29
8) Semailles (À la fin de l'hiver) 30
Variante Génie 30
9) Astuces (À la fin de chaque saison) 30
Variante Génie 30
Utilisation des cartes Astuce 30
Variante: Défausse 30
Variante: La Science (Génie & Inventions) 31
Variante: Progrès Tribaux 32
10) Fin du tour & Victoire 33
Le Retour... (Résurrection) 34
Variante: Retour Rapide 34
Variante: Pour la Survie des Tribus 34

Errata & FAQ 35
Questions diverses 35
Questions de règles 36
La Vallée des Mammouths FAQ 37
PAS FAIDUTTI 41

RÈGLES CONDENSÉES DE LA VALLÉE DES MAMMOUTHS 42

CARTES ASTUCE 43
CARTES EVENEMENTS D'ETE 56
CARTES EVENEMENTS D'HIVER 62

Note :
La description des carte comprend le texte anglais / le texte français de l'édition 2002 / le texte français de l'édition 1991