

PREHISTORIES

RÈGLES DU JEU

Les Grands Anciens viennent de vous confier une mission : célébrer les exploits de votre tribu. Choisissez judicieusement les membres de votre clan, chassez, peignez. Bienvenue dans Prehistories!



30 MIN



8+



2-5 JOUEURS



MATÉRIEL

- 5 paquets de 12 cartes **Chasseurs** (valeur de 1 à 6)
- 40 jetons **Totem** (8 jetons par joueur)



- 1 Plateau recto (2-3 joueurs)/verso (4-5 joueurs)



- 5 cartes **Aide de jeu**



- 25 tuiles **Animal** de taille 1



- 25 tuiles **Animal** de taille 2



- 10 tuiles **Animal** de taille 3



- 10 tuiles **Animal** de taille 4



- 5 tuiles **Animal Légendaire**



- 5 Grottes en 3D



- 9 cartes **Objectifs** recto-verso (jour/ nuit)



- 1 planche d'**autocollants** transparents

PEINTURE DU CHASSEUR

ANIMAL TOTEM

*Note : chaque Grotte contient des emplacements pour coller 3 tuiles auto-collantes de sa couleur : 2 tuiles **Animal Totem** et 1 tuile **Peinture du Chasseur**.*

Avant de jouer votre première partie, collez les autocollants sur les tuiles, puis sur leur emplacement correspondant en respectant la couleur et l'illustration.

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend **la Grotte**, les **12 cartes Chasseur**, les **8 jetons Totem** d'une même couleur et 1 carte **Aide de jeu**.
- 2 Chaque joueur mélange ses **cartes Chasseur** pour constituer une pioche qu'il place face cachée à proximité de sa Grotte. Puis il pioche 3 cartes pour former sa main de départ qu'il regarde sans la montrer aux autres joueurs.
- 3 Placez le **Plateau** au centre de la table sur la face correspondante (2/3 joueurs ou 4/5 joueurs).
- 4 Mélangez et empilez les tuiles Animal par taille. Pour chaque Zone de chasse, piochez ensuite une **tuile Animal** de la taille correspondante et placez-la dessus.
- 5 Prenez des **cartes Objectifs** au hasard (4 à 2/3 joueurs et 5 à 4/5 joueurs) et placez-les à côté du Plateau (recto ou verso au choix). Pour une 1^{ère} partie, utilisez les cartes sur leur face **Jour** (symbole ☀️). Ensuite, n'hésitez pas à jouer avec des cartes ☀️ et 🌙 au cours d'une même partie.



BUT DU JEU

Les joueurs incarnent, aux temps préhistoriques, des tribus nomades qui partent à la chasse et qui reviennent dans leur Grotte pour y peindre et célébrer leurs exploits. La tribu dont le shaman peindra ces exploits en répondant au mieux à la volonté des Anciens sera fêtée comme la plus développée culturellement. Pour cela, vous devrez être la première tribu à vous défaire de vos **8 jetons Totem** en les plaçant sur les **Objectifs** (cartes ou plateau) représentant les souhaits des Anciens.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

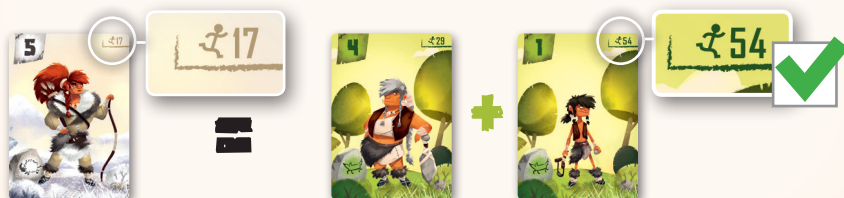
Au début de chaque tour, **placez une tuile Animal** de la taille correspondante sur chaque Zone de chasse qui n'en a plus. S'il n'y a plus de tuiles **Animal** dans une pile, les Chasseurs ont épuisé ce territoire et il n'y aura plus de tuiles sur cet emplacement jusqu'à la fin de la partie.

Puis les joueurs jouent tous en même temps pour déterminer celui qui va pouvoir chasser en premier : **c'est l'Initiative**. Chaque joueur choisit dans sa main la ou les cartes qu'il souhaite jouer et les place devant lui face cachée. Quand tout le monde est prêt, révélez vos cartes en même temps.

Note : les joueurs peuvent décider de ne jouer aucune carte lors d'un tour.



À la préhistoire, les Chasseurs les moins costauds étaient souvent les plus rapides. Donc, **le joueur avec le plus petit total de « valeur de Chasse » gagne l'Initiative**. La **valeur de Chasse** s'obtient en additionnant le chiffre de toutes les cartes jouées par un joueur. **En cas d'égalité**, les joueurs comparent la Vitesse de leur Chasseur le plus rapide. Le joueur ayant alors la plus grande Vitesse obtient l'Initiative.



*Les deux joueurs ont **5 points** de valeur de Chasse. Le chasseur le plus rapide du **joueur blanc** a une vitesse de valeur **17** tandis que le chasseur le plus rapide du **joueur vert** a une vitesse de valeur **54**. Le joueur vert est le plus rapide et a l'Initiative.*

*Note : les Chasseurs **1** sont toujours plus rapides que les Chasseurs **2** qui sont toujours plus rapides que les **3** et ainsi de suite...*

LA CHASSE

En suivant l'ordre de l'Initiative, récupérez à tour de rôle une ou plusieurs tuiles **Animal** grâce aux cartes Chasseur que vous avez jouées.




Sur le Plateau, à côté de chaque tuile Animal, se trouvent **2 valeurs** de Chasse.





La flèche verte indique une chasse réussie **sans blessure**



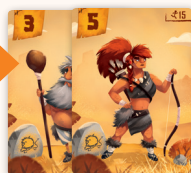
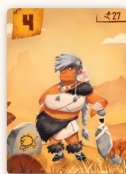
La flèche orange indique une chasse réussie mais **avec une blessure**.

Pour prendre ces tuiles, assignez un ou plusieurs Chasseurs à une ou à plusieurs zones de chasse, tant que leur valeur combinée atteint au moins la valeur de Chasse avec une blessure .

Si la valeur des Chasseurs d'une zone est égale aux valeurs de Chasse avec une blessure , la tribu obtiendra la tuile mais aura **un blessé** dans cette Zone de chasse.

Si la valeur atteint ou dépasse la valeur de Chasse sans blessure , la tribu obtiendra la tuile et **n'aura pas de blessé** sur cette Zone de chasse

Note : vous pouvez décider de ne pas assigner un ou plusieurs Chasseurs à des Zones de chasse. Reprenez alors les cartes Chasseurs non assignés dans votre main. Vous pourrez les rejouer dès le tour suivant.



Le joueur jaune pose ses 3 cartes et totalise 12 points de chasse. Il décide de diviser ses Chasseurs en 2 groupes. Un premier groupe de valeur 4 va récupérer la tuile **1 poisson**. Il a une

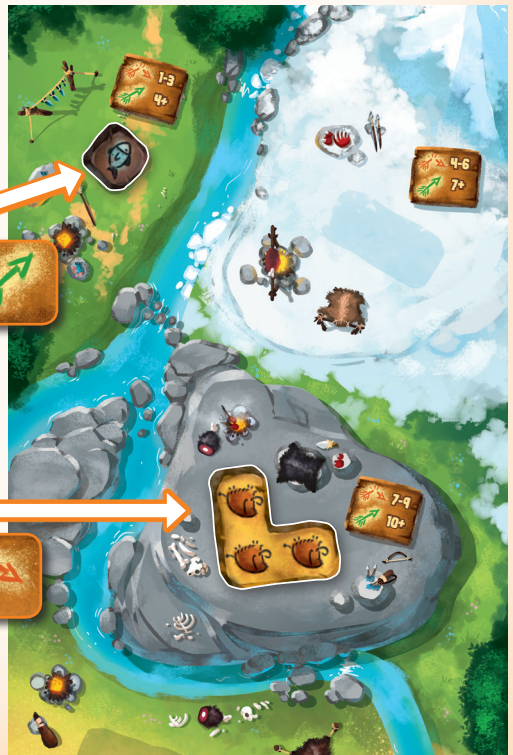
valeur supérieure à la chasse avec blessure. Ce groupe récupère donc la tuile, sans subir de blessure.

Le 2^e groupe est composé de deux Chasseurs d'une valeur combinée de 8 avec les cartes 3 et 5. Il va récupérer la tuile **3 mammouths**. Il peut le faire car sa valeur est au moins égale à la valeur de Chasse avec blessure. Mais comme il n'atteint pas le niveau « sans blessure », le joueur récupère la tuile **3 mammouths** mais subira une blessure à la fin de son tour.

Après avoir pris vos tuiles **Animal**, défaussez tous les Chasseurs qui ont chassé et récupérez les autres dans votre main : formez une défausse à côté de votre paquet de cartes Chasseur, en mettant vos cartes défaussées face visible.

Puis, piochez un nombre de cartes dans votre pioche Chasseur, en fonction de vos blessures et des tuiles récupérées :

- **piochez 3 cartes** si vous n'avez obtenu aucune tuile **Animal**,
- **piochez 2 cartes** si vous avez récupéré une ou plusieurs tuiles **Animal** sans avoir reçu de blessure,
- **piochez 1 carte** si vous avez reçu **1 blessure**,



- Ne piochez **aucune carte**, si vous avez reçu **deux blessures** ou plus.

Note : Un joueur peut n'avoir obtenu aucune tuile **Animal** s'il a choisi de ne jouer aucune carte pour l'Initiative, ou si, après avoir joué des cartes, il décide de ne finalement assigner aucun Chasseur à une Zone de chasse ou s'il ne peut plus rien chasser (les tuiles accessibles ayant été prises avant son tour). Un joueur peut recevoir plusieurs blessures lors d'un même tour s'il envoie plusieurs groupes de Chasseurs dont la force n'atteint à chaque fois que la valeur de Chasse avec blessure.

Enfin, **peignez vos exploits en plaçant les tuiles Animal dans votre grotte** (voir ci-dessous)

Si vous devez piocher des cartes **Chasseur**, mais que votre paquet est vide, remélanguez votre défausse et formez un nouveau paquet de cartes **Chasseur**.

Rappel : vous ne remplacez les tuiles **Animal** qui ont été récupérées sur les zones de chasse qu'au début du tour suivant (et uniquement à ce moment là).

PLACEZ VOS TUILES DANS LA GROTTE

Peindre sa Grotte avec les tuiles **Animal** permet de se débarrasser de ses jetons Totem et de se rapprocher de la victoire. Placez les tuiles Animal récupérées dans votre Grotte en respectant les règles suivantes :

- Les Shamans n'aimant pas l'art abstrait, les **animaux des tuiles doivent être placés dans le bon sens** (avoir leurs pattes vers le bas).
- **Les tuiles sont recto-verso** : Vous pouvez les consulter avant de jouer vos cartes. Vous pouvez les placer sur la face de votre choix.
- **La première tuile du jeu** que vous posez doit être placée au moins en partie dans la première colonne de gauche.
- Toutes **les tuiles suivantes doivent être adjacentes** (par au moins un côté) à une autre tuile déjà placée, ou à une tuile **Peinture du Chasseur** ou **Animal Totem** de la grotte si cette dernière est connectée à au moins une autre tuile.
- Les tuiles ne peuvent pas dépasser de la Grotte.

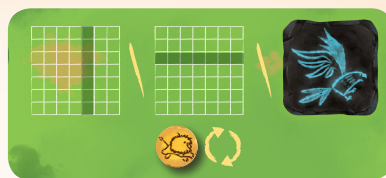
- Les tuiles ne peuvent pas recouvrir une tuile déjà présente y compris la **Peinture du Chasseur** et les **Animaux Totem**.
- Les **mains peintes** dans la Grotte représentent les traces du passage d'anciens groupes de Chasseurs dans celle-ci. Lorsque vous placez une tuile sur une case peinte avec 1 ou 2 mains, vous piochez respectivement 1 ou 2 cartes de votre pioche Chasseurs, en plus de la pioche liée à la chasse (votre tribu s'est appropriée encore plus cette Grotte).
- Si vous ne pouvez pas placer la tuile **Animal** récupérée, vous devez la défausser immédiatement.



Le joueur a décidé de placer en premier ses **4 sangliers**. Il peut ensuite placer ses **2 mammouths** horizontalement, ou le **buffle seul** ou le **mammouth seul**, car ils sont adjacents à une des tuiles posées (ou à des peintures déjà présentes). Il ne pourrait pas poser la tuile **Animal Légendaire** (carré de 4) à cet endroit car il ne touche pas une autre tuile. Il ne peut pas non plus poser ses **3 poissons** ainsi car même s'ils touchent une autre tuile, ils ne sont pas dans le bon sens. Tourner cette tuile poisson dans le bon sens et la placer adjacente à la peinture du chasseur déjà présente lui permettrait de **piocher 1 carte** supplémentaire en recouvrant la main peinte.

Si en peignant votre Grotte vous remplissez les conditions d'un **Objectif** (cartes ou plateau) correspondant aux demandes des Anciens, placez le nombre de jetons **Totem** indiqué sur l'Objectif réalisé. Lors de la validation des Objectifs, l'ordre de l'Initiative est respecté : le joueur ayant gagné l'Initiative place ses jetons **Totem** en premier.

👁️ EMPLACEMENT DES OBJECTIFS PERMANENTS



Ces Objectifs sont présents à chaque partie. Chaque fois que vous accomplissez un des Objectifs permanents, vous pouvez y placer un jeton Totem. Vous pouvez réaliser ces objectifs autant de fois que vous le souhaitez. Posez à chaque fois un jeton **Totem**.

L'Objectif est d'abord de peindre en long et en large la Grotte : chaque fois que vous remplissez une ligne ou une colonne, posez sur le Plateau un jeton **Totem**. Une ligne/colonne complète signifie avoir peint sur toute la longueur, que ce soit avec des tuiles Animaux ou avec des peintures pré-existantes (Animaux Totem ou Chasseur).

Placez aussi un jeton Totem sur le Plateau pour chaque tuile **Animal Légendaire** chassée et placée dans votre Grotte.

***Note :** Chaque Animal Légendaire compte comme un animal différent pour les Objectifs. En posant une tuile « Animal Légendaire » vous pouvez valider à la fois un Objectif permanent et une carte Objectif. Dans ce cas, placez des jetons Totem à la fois sur le Plateau et sur la carte correspondante.*

👁️ LES CARTES OBJECTIFS

Il y a 9 cartes **Objectif** recto-verso (jour/nuit).

Ces Objectifs fonctionnent tous de la même manière : le premier joueur à faire cet Objectif pose le nombre maximum de jetons **Totem** indiqués en bas à gauche sur la carte. Tous les autres joueurs réalisant cet Objectif ultérieurement, y compris dans le même tour, n'en poseront que le nombre minimum indiqué en bas à droite.

Contrairement aux Objectifs permanents, vous ne pouvez réaliser qu'une fois chaque carte Objectif au cours d'une partie.



🏆 FIN DE PARTIE

Le premier joueur à placer tous ses jetons Totem remporte la partie. Ne finissez pas le tour de jeu en cours.

Il ne peut pas y avoir d'égalité car c'est l'Initiative qui détermine l'ordre de tour des joueurs.

🏆 LES OBJECTIFS

Pour chaque partie, il y a des **Objectifs Permanents** déjà présents sur le Plateau et plusieurs cartes **Objectif variables** (4 à 2/3 joueurs et 5 à 4/5 joueurs) à chaque partie.

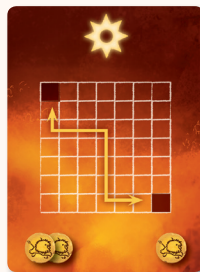
***Note :** Vos Animaux Totem comptent dans la réalisation des Objectifs car ce sont des animaux. Votre Peinture du Chasseur compte dans la réalisation de certains Objectifs : bien entendu ce n'est pas un animal, mais il s'agit d'une peinture pouvant servir à en relier d'autres. Les mains peintes sur les grottes ne comptent pas pour la réalisation des objectifs.*



Peindre sur une colonne 5 types d'animaux différents (Légendaire et Totem compris). Il n'y pas d'ordre à respecter et il peut y avoir plusieurs fois le même type d'animal (qui compte pour un). Les animaux peuvent ne pas se toucher.



Avoir peint 5 tuiles Animal de taille 1, quel que soit le type d'animaux peints. Les animaux peuvent ne pas se toucher.



Peindre les coins supérieur gauche et inférieur droit de la Grotte en les reliant par des peintures. Vous pouvez utiliser plusieurs types d'animaux et les peintures pré-existantes (Chasseur et Animaux Totem). Les tuiles doivent se toucher par au moins un côté.



Peindre un groupe de 8 animaux identiques peu importe le nombre de tuiles Animal utilisé. Toutes les tuiles doivent se toucher par au moins un côté. Vous ne pouvez pas faire cet Objectif avec deux tuiles Animal Légendaire.



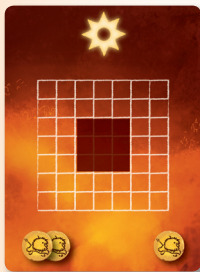
Entourer complètement une tuile Animal Légendaire. Vous pouvez utiliser les bords de la Grotte, les peintures pré-existantes (Chasseur et Animal Totem), et n'importe quelle tuile Animal (y compris une autre tuile Légendaire). Il peut y avoir plusieurs fois le même type d'animal.



Entourer complètement la Peinture du Chasseur de 8 animaux (Légendaires compris). Vous pouvez utiliser plusieurs fois le même type d'animal.



Peindre sur une seule colonne 5 animaux du même type. Vous ne pouvez pas faire cet Objectif avec des tuiles Animal Légendaire. Les animaux peuvent ne pas se toucher.



Peindre un bloc carré de peintures de 9 cases (3 par 3) au centre de la Grotte. Vous pouvez remplir ce carré avec des animaux différents. La Peinture du Chasseur déjà présente dans la Grotte compte dans ce bloc.



Relier les deux peintures Animal Totem. Vous pouvez utiliser plusieurs types d'animaux et les peintures pré-existantes (Chasseur et Animal Totem). Toutes les tuiles doivent se toucher par au moins un côté.

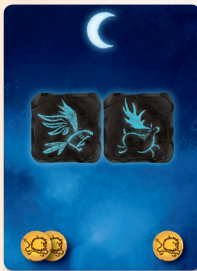




Récupérer 3 tuiles Animal dans le même tour.



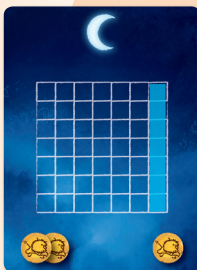
Entourer complètement les 2 Animaux Totem. Vous pouvez utiliser n'importe quelle tuile Animal (y compris une tuile Légendaire). Il peut y avoir plusieurs fois le même type d'animal.



Peindre deux tuiles Animal Légendaire côte à côte. Les deux tuiles doivent avoir un côté entier en commun.



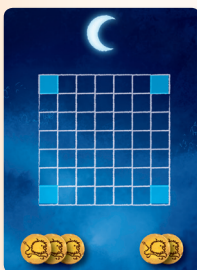
Peindre un groupe de 10 animaux identiques peu importe le nombre de tuiles Animal utilisé. Toutes les tuiles doivent se toucher par au moins un côté.



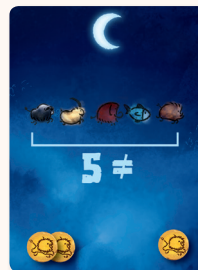
Peindre le fond de la Grotte (bord droit) avec n'importe quel type d'animaux (Légendaire compris). L'ensemble de la dernière colonne doit être peinte.



Placer sur une seule ligne 5 animaux du même type. Vous ne pouvez pas faire cet Objectif avec des tuiles Animal Légendaire. Les animaux peuvent ne pas se toucher.



Peindre les 4 coins de la Grotte.



Peindre sur une ligne 5 types d'animaux différents (Légendaire et Totem compris). Il n'y a pas d'ordre à respecter et il peut y avoir plusieurs fois le même type d'animal (qui compte pour un). Les animaux peuvent ne pas se toucher.



Peindre les 4 cases autour de la Peinture du Chasseur avec 4 animaux différents.



CRÉDITS

Un jeu d'Alexandre Emerit & Benoit Turpin. **Illustrations** : Camille Chaussy - **Direction Artistique** : Igor Polouchine - **Packaging** : Origames - **Edition** : The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris
Contact : david@theflyinggames.com - **Remerciements des auteurs** : Alex : Merci à Benoit avec qui ça a été très cool de peindre des grottes et David pour son éternel enthousiasme. Merci également à Myriam et Chiara pour leur aide dans cette nouvelle aventure. Je remercie enfin Camille pour ses incroyables illustrations et mes fidèles testeurs Camille, Jocelyn, Claire, Magali, Pierre-Denis, Sophie, Christophe et Olivier. *Benoit* : Merci au OFF de Cannes de m'avoir permis de rencontrer Alex et de lancer cette belle histoire qui se poursuit avec David et Camille. Un grand merci à Virginie pour toute son aide dans ma nouvelle vie. Et big bisous aux copains du MALT.

