

BUT DU JEU

Tu dois bâtir un petit village constitué de huttes. Pour construire une hutte, il te faut toujours rassembler 3 types de **marchandise** (, , , ,). Le premier joueur qui construit **3 huttes**, gagne la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

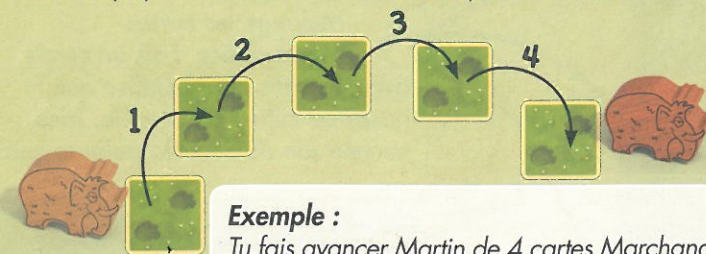
On joue en sens horaire (c'est le joueur assis à ta gauche qui joue après toi). Le joueur le plus jeune commence la partie. Lorsque c'est ton tour, tu dois toujours faire les 3 choses suivantes :

Déplacer Martin – Retourner une carte Marchandise – Construire une hutte

Quand tu as terminé, ton voisin de gauche joue son tour.

DÉPLACER MARTIN

Au début de ton tour, tu déplaces Martin. Pour cela tu le fais avancer de **1, 2, 3 ou 4 cartes Marchandise**, en sens horaire.



Exemple :
Tu fais avancer Martin de 4 cartes Marchandise.

RETOURNER UNE CARTE MARCHANDISE

Retourne la carte qui se trouve à côté de Martin.

Exemple :
Tu retournes la carte.



Compare la marchandise de cette carte à celles qui sont dessinées sur ta carte Hutte.

Est-ce que tu vois la même marchandise sur ta carte Hutte ?



Tu vois la même marchandise sur ta carte Hutte

Super ! Pose la carte Marchandise, face visible, près de ta carte Hutte.

Maintenant, prend la carte au sommet de la pioche Marchandise et pose-la, face cachée, à côté de Martin.



Et si tu as déjà obtenu cette marchandise à un précédent tour ?

Tu as déjà cette marchandise près de ta carte Hutte ? Alors repose la carte Marchandise que tu viens de regarder, face cachée, à côté de Martin. C'est au tour du joueur suivant.

Tu ne vois pas la marchandise sur ta carte Hutte

Dommage ! Repose la carte Marchandise, face cachée, à côté de Martin et c'est au tour du joueur suivant.

Paf, le chien



Paf s'est caché sur une des cartes Marchandise. Si tu le trouves, considère-le comme étant **1 marchandise de ton choix**.



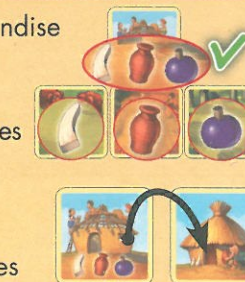
CONSTRUIRE UNE HUTTE + FIN DE LA PARTIE

À la fin de ton tour, regarde tes cartes Marchandise et ta carte Hutte.

Si tu as rassemblé les **3 marchandises qui sont dessinées** sur ta carte Hutte ou bien 2 marchandises et Paf, alors tu peux construire ta hutte.

Comment construit-on une hutte ?

Retourne ta carte Hutte. Tadaaa ! Ta hutte est construite. Tu dois maintenant remettre tes cartes Marchandise sous la pioche Marchandise. Prends une nouvelle carte Hutte de la pile « Cartes Hutte ».



Fin de la partie

Le premier joueur qui construit **3 huttes** est immédiatement déclaré vainqueur.



EXTENSION POUR L'ÂGE DE PIERRE JUNIOR



Si tu possèdes le jeu de plateau « L'Âge de Pierre Junior », tu peux utiliser ce jeu de cartes comme une extension.

Voici les règles :

MISE EN PLACE

Prépare le plateau de jeu comme d'habitude. Pose Martin sur le **lieu de troc**.



Mélange les cartes Marchandise et mets-les de côté près du plateau de jeu. (Tu n'auras pas besoin des cartes Hutte.)



SE DÉPLACER AVEC MARTIN

Lorsque ta figurine se déplace sur le lieu occupé par Martin, tu peux te rendre avec lui vers le **lieu Marchandise** de ton choix (déplace ta figurine et Martin vers le lieu souhaité). Prends la marchandise et place-la derrière ton village.

La « tanière du chien » et le « chantier » ne sont pas des « lieux Marchandise »



LE CHANTIER

Si tu déplaces ta figurine sur le « chantier » et ne peut construire **aucune hutte**, prends la carte au sommet de la pile « Cartes Marchandise ». Pose cette carte devant toi, face cachée. Tu pourras l'utiliser pour la construction de ta hutte, comme les autres marchandises. Si tu pioches Paf, considère-le comme étant 1 marchandise de ton choix.



FR.ASMODEE.COM

Z-MAN
games

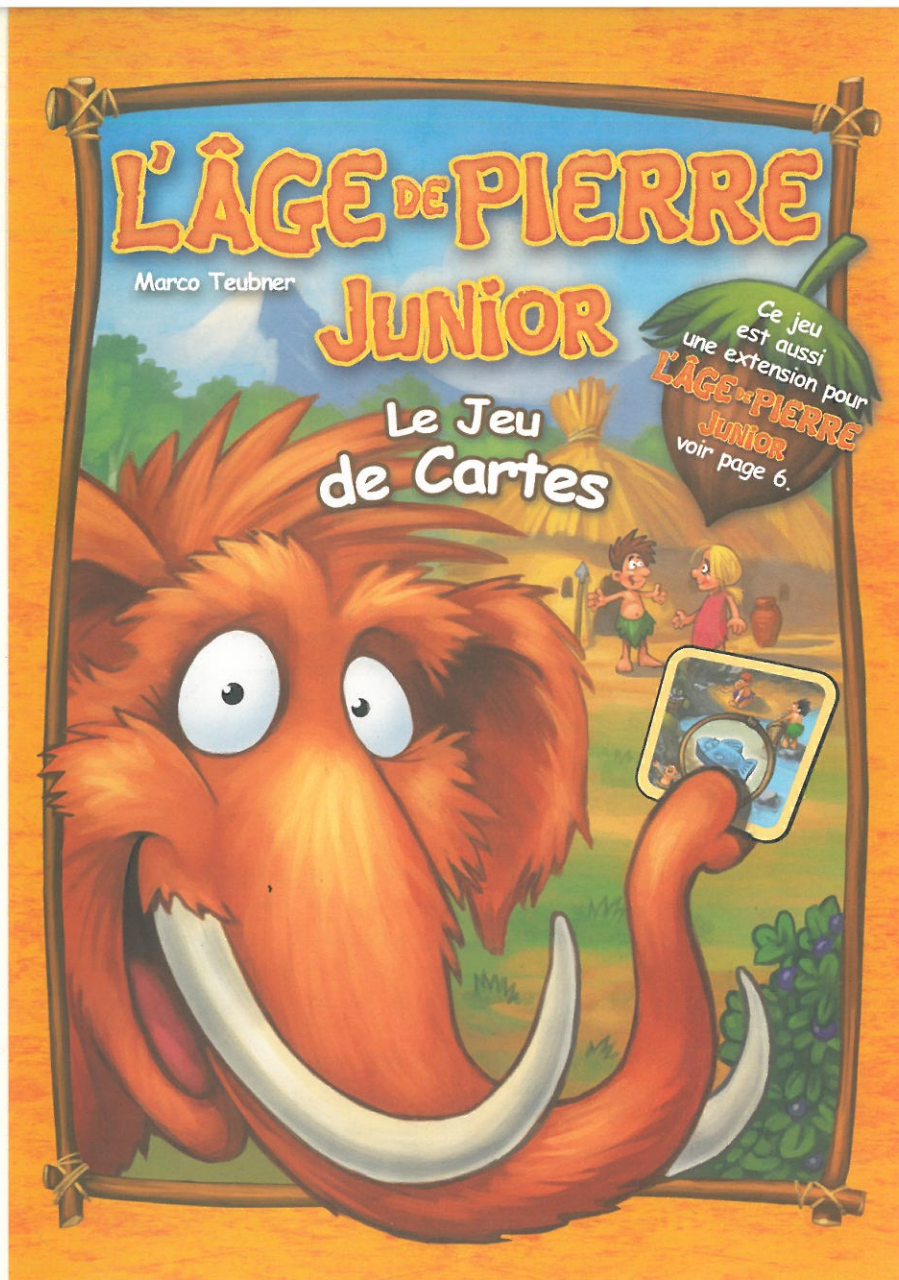
EDGE

CRÉDITS

Auteur : Marco Teubner
Illustration : Michael Menzel
Rédaction des règles : Gregor Abraham et Hanna & Alex Weiß
Traduction française et relecture : Stéphanie-Patricia Torest et Dadojel
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

L'auteur et Hans im Glück remercient chaleureusement tous ceux qui ont testé le jeu pour leur contribution et plus particulièrement les enfants de la « Garderie Arc-en-ciel » d'Ottobrunn.

© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH. © 2017 Asmodee North America, Inc. Tous droits réservés.
Z-Man Games et son logo sont TM de Z-Man Games. Z-Man Games est une filiale de Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 4 ans.



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

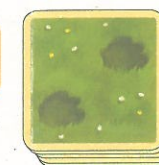
MATÉRIEL

- 1 Livret de Règles
- 21 cartes Marchandise
(4 de chaque type, (🍷, 🍷, 🍷, 🍷), 1 chien)
- 15 cartes Hutte
- 1 Mammouth en bois (Martin)

1. Trie les cartes afin de former 2 piles : une pile avec les **cartes Marchandise** et une autre avec les **cartes Hutte**.



cartes Hutte
(face cachée)



cartes
Marchandise
(face cachée)

2. Mélange les **cartes Hutte** et pose-les, face cachée, à portée de main de tous les joueurs.
Donne à chacun des joueurs 1 **carte Hutte**. Chaque joueur la pose devant lui, face visible.



On doit voir les 3 marchandises nécessaires à la construction de chaque hutte.



5. Pose **Martin**, le mammouth, à côté d'une carte Marchandise de ton choix.



Pioche
Marchandise



3. Mélange les **cartes Marchandise**. Fais un **cercle** avec 9 cartes **Marchandise** que tu poses au milieu de la table, face cachée (on doit voir la pelouse verte).

Attention : si vous jouez à 2 ou 3, il faut retirer 1 carte de chaque type de marchandise (🍷, 🍷, 🍷, 🍷), soit 5 cartes en tout et les ranger dans la boîte.

4. Pose les **cartes Marchandise** qui restent, **face visible** (on doit voir la marchandise dessinée sur la carte) au milieu du cercle.
C'est la pioche pour les cartes Marchandise.

