



Un jeu de Harald Bilz, Peter Gutbrod et Rainer Kröhn

## Contenu

- 1 plateau rond – le berceau humide de l'humanité.
- 4 villages de l'âge de pierre – à mettre contre le plateau de jeu.
- 12 pions en bois dans 4 couleurs – nos hommes préhistoriques.
- 1 tableau de développement – de l'Homo Plumbus Plombicus à l'Homo Sapiens.
- 12 disques avec des inventions – qu'est l'homme sans culture ?
- 45 jetons de bois – la nourriture pour le cerveau concentrée sous forme des fruits.
- 4 blocs de bois – la base stable pour la construction des pontons.
- 16 planchettes en bois – le matériel de construction pour les pontons.
- Des pierres – pour contrebalancer les pontons branlants.
- Des étiquettes autocollantes – à coller.
- 1 règle du jeu – avec cela on sait comment se servir du jeu.

## Avant la première partie

Séparer précautionneusement toutes les pièces détachables. Coller sous chacune des 3 pièces en bois de chaque un symbole collant, 1 matraque, 1 main et une canne à pêche. Marquer les jetons de bois d'une pastille colorée autocollante, à raison de 9 jetons par couleur.

## Préparation

Assembler le plateau rond avec ses 6 segments et sa partie centrale qui comprend le bras rotatif. Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur prend un village préhistorique et le place dans les encoches prévues dans le plateau. S'il n'y a que deux joueurs, les villages doivent l'un en face de l'autre.

Mettre Le tableau de développement avec les empreintes à côté du plateau de jeu.

Placer les 12 inventions autour du plateau.

Mettre les jetons de bois (les fruits), avec la pastille colorée cachée, dans le couvercle de boîte.

Entasser les cailloux à côté du plateau : ce lieu sera appelé par la suite "la carrière".

Les planchettes sont entassées de l'autre côté du plateau : ce lieu sera appelé par la suite "la forêt".

Chaque joueur reçoit un bloc de bois et le place en tant que socle dans son village.

En outre, chacun reçoit les 3 pions d'une couleur, 2 planchettes et une pierre de son choix, et pose ce matériel à côté de son village.

Chaque joueur met un fruit de sa couleur en tant que marqueur sur la case de départ du tableau de développement.

Enfin, chaque joueur tire au hasard 2 fruits, qu'il peut regarder et place face cachée devant lui.



**Guerrier**



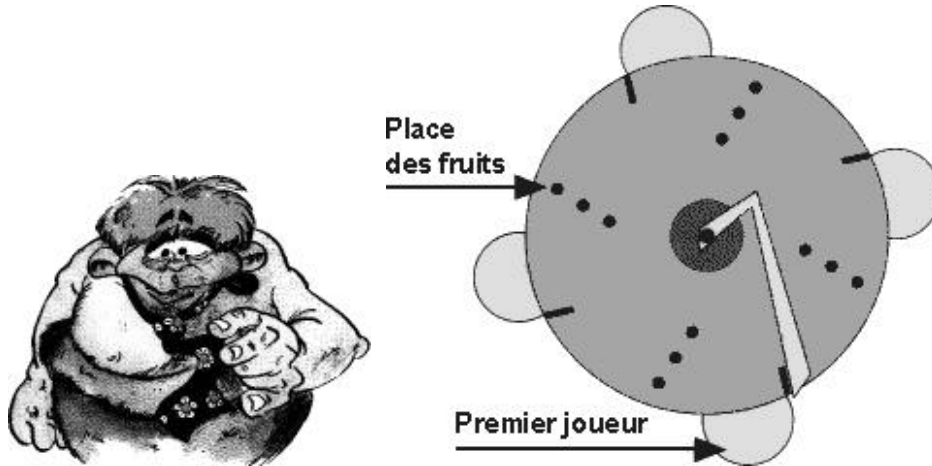
**Marchand**



**Pêcheur**

## Déroulement du jeu pour 4 joueurs

Le joueur qui a les cheveux les plus longs est le premier joueur. Le bras rotatif est placé contre la marque qui se trouve juste avant son village. Par la suite, le premier joueur est désigné par la position du bras rotatif.



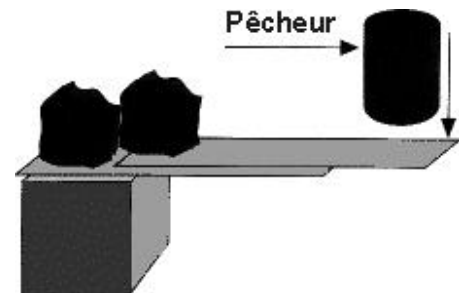
### 1. Les fruits tombent dans le lac

Sur chaque point rouge libre du lac, le premier joueur pose un fruit face cachée qu'il tire dans la boîte sans regarder ni montrer leur couleur.

### 2. Et maintenant, construisez vite les pontons

Chaque joueur qui possède des planchettes et des pierres peut maintenant construire un ponton sur son socle. Ce ponton devra recevoir par la suite un homme préhistorique au dessus de la ligne des fruits convoités. Il est cependant interdit de procéder à des essais de portage de cet homme sur le ponton pendant cette phase de jeu.

La construction entière doit reposer sur le socle et ne peut pas toucher le plateau. Le temps imparti pour la construction ne peut pas dépasser deux minutes. Celui qui ne parvient pas dans ce temps à réaliser une construction stable, doit renoncer à la pêche à la ligne et mettre son matériel de construction à côté de son village.





























### 3. Qui va où ?

En commençant par le premier joueur, chacun place un de ses hommes préhistoriques face cachée (étiquette en bas) à l'un des endroits suivants : soit l'un des villages (le sien ou un village étranger), soit la carrière, soit la forêt. On procède ensuite à un deuxième puis un troisième tour de pose jusqu'à ce que tous les joueurs aient mis tous leurs hommes préhistoriques.

#### 4. Qui rencontre qui ?

Tous les pions sont retournés simultanément. Selon le type des pions qui se rencontrent et le lieu où ils se rencontrent, divers événements se produisent :

	<b>Dans son propre village</b>	<b>Un seul</b>	<b>Plusieurs (2 à 4)</b>
<b>Dans un autre village</b>		Aucun effet	  Combattent
		Aucun effet	  Marchandent
		Pêche seul *	  Pêchent ensemble *
<b>Forêt ou Carrière</b>	<b>Un seul</b>	<b>Plusieurs (2 à 4)</b>	
		Vole une pierre	  Combattent
		Aucun effet	  Marchandent
		Aucun effet	  Pêchent ensemble *
		Prend une planchette ou une pierre	  Combattent
		Prend une planchette ou une pierre	  Marchandent
		Prend une planchette ou une pierre	  Prennent une planchette ou une pierre

\* Au moins l'un des pêcheurs doit résider au village !

En général :

Les pions portant des symboles différents ne s'influencent pas mutuellement !

Il ne peut y avoir qu'un seul événement par pion.

Par exemple : 2 marchands se rencontrent dans la forêt, et doivent donc marchander. Aucun des deux ne prend donc de planchette.

## Les actions en détail

### Prendre une pierre / Prendre une planchette

Par pion, le joueur reçoit 1 pierre ou 1 planchette qu'il pose à côté de son village. Le matériel ne peut être utilisé qu'à partir du prochain tour pour la construction du ponton.

### Combattre

Les pions se battent ensemble, ce qui les occupe beaucoup. Ils ne font rien d'autre !

### Marchander

Seuls les pions qui se trouvent ensemble dans un lieu peuvent marchander et donc faire du commerce

Le marchandage commence par le premier joueur concerné à la suite du premier joueur, dans le sens horaire.

Le joueur qui marchandage exige un fruit d'une couleur déterminée de n'importe quel joueur de son choix participant au commerce. Si le joueur questionné possède le fruit exigé, il doit le donner. Le joueur qui marchandage peut alors demander un deuxième fruit au même joueur ou à un autre joueur participant au marchandage. Si la première demande n'a pas abouti, le joueur qui marchandage ne peut pas formuler de deuxième demande.

Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs participant au marchandage peuvent à leur tour demander un fruit, et s'ils l'obtiennent un deuxième fruit.

Les fruits reçus pendant le marchandage sont placés à part et ne peuvent plus être exigés pendant ce tour.

*Exemple : Robert, Hélène et François marchandent ensemble.  
Robert commence et dit à François : "Donne-moi un fruit bleu !".  
François qui en possède un le donne à Robert. Robert demande ensuite un fruit rouge à Hélène et le reçoit également, car Hélène en a un.*

*Maintenant c'est au tour d'Hélène. Elle ne peut pas exiger à ce tour que Robert lui remette le fruit bleu et le fruit rouge qu'il vient d'obtenir. Mais Robert possède peut-être encore un deuxième fruit rouge. Elle demande donc à Robert : "Donne-moi un fruit rouge !". Pas de chance ! Robert n'a pas de deuxième fruit rouge et Hélène ne peut formuler de deuxième exigence.*

*C'est maintenant au tour de François...*



### Voler une pierre

La victime doit donner une pierre de son choix. Si elle ne possède aucune pierre, elle ne doit rien remettre.

Un conseil : les villageois avisés et prudents gardent une pierre en réserve qu'ils n'utilisent pas à la construction du ponton.



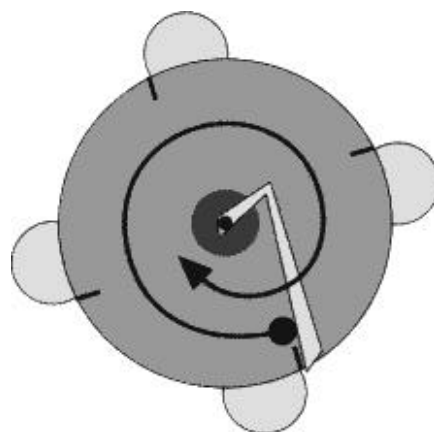
### Procédure préalable à la pêche

Avant de réaliser les deux actions qui suivent, **Pêcher** et **Pêcher ensemble**, tous les pêcheurs qui se trouvent dans leur propre village sont délicatement placés par leur propriétaire sur leur ponton. Si le ponton s'écroule à ce moment, on met le pêcheur et les matériaux à côté du village. Le joueur concerné ne pourra pas pêcher à ce tour.

Puis, le bras rotatif est déplacé lentement et régulièrement d'un tour plus un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la marque suivante. Les fruits sont entraînés par le bras et ont tendance à remonter vers le centre du lac.

Attention ! si la rotation est trop rapide, les fruits ne remontent pas vers le centre mais au contraire s'écartent du centre en raison de la force centrifuge. Si cela arrive, il faut tourner le bras plus lentement !

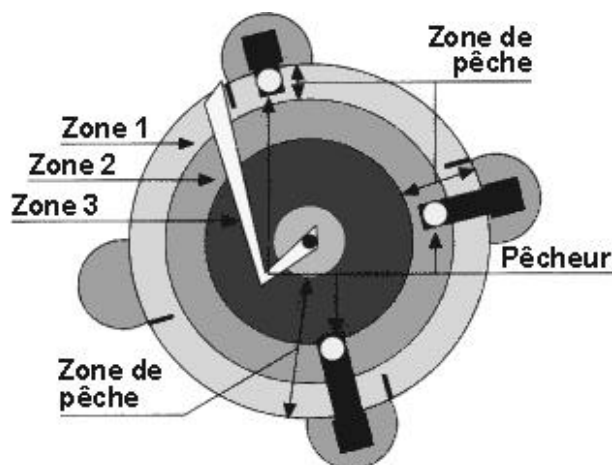
Le bras indique alors le prochain premier joueur, qui était le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il devient dès maintenant le nouveau premier joueur.



### Pêcher seul

Tous les fruits qui ont été poussés dans la zone de pêche peuvent être récoltés par le propriétaire du village. La zone de pêche comprend toutes les zones entre le bord extérieur du plateau de jeu et l'aplomb du pion pêcheur sur son ponton. La zone au dessus de laquelle se trouve le pêcheur est incluse dans la zone de pêche.

Si le pêcheur est à cheval sur deux zones, on considère qu'il atteint la zone la plus loin (voir 3<sup>ème</sup> pêcheur sur le dessin ci-contre). Si un fruit se trouve sur la frontière entre deux zones, on considère qu'il est totalement à l'intérieur des deux zones.



### Pêcher ensemble (pêche coopérative)

Le compagnon pêcheur du pêcheur local reçoit toujours le premier fruit pêché ! Les compagnons pêcheurs ne pêchent jamais eux-mêmes. Ils ne peuvent en aucun cas être mis sur les pontons ! Dans les villages où la pêche n'a pas lieu car le pêcheur local n'est pas au village, les compagnons pêcheurs repartent les mains vides. S'il y a plusieurs compagnons pêcheurs dans un village, le premier dans l'ordre de la table reçoit le premier fruit, et ainsi de suite. Le pêcheur local reçoit les fruits qui restent après la distribution au(x) compagnon(s). Si le nombre de fruits est insuffisant, les derniers compagnons ou le pêcheur local lui-même ne reçoivent rien.

## **5. De l'éclair de génie à l'invention**

Si un homme préhistorique consomme un bon cocktail de fruits, il lui vient des idées géniales. Si un joueur possède une combinaison de couleurs présente sur une invention, il peut prendre revendiquer l'invention et remet pour cela les fruits correspondants, qui sont mélangés à nouveau avec les fruits restants dans le couvercle de la boîte. Puis il avance son marqueur sur le tableau de développement d'un nombre égal à la quantité des fruits consommés. Si plusieurs joueurs souhaitent inventer quelque chose, chacun peut découvrir dans un premier temps une invention (dans l'ordre de la table, en commençant par le premier joueur), puis éventuellement d'autres inventions avec d'autres tours de table.

Chaque invention ne peut être découverte qu'une fois. L'exception est l'invention de la roue. Elle peut être inventée deux fois, mais pas par le même joueur.

Lorsqu'une capacité spéciale est liée à l'invention, celui-ci peut être utilisée dès le prochain tour.

On recommence ensuite au point n°1 : "Les fruits tombent dans le lac".



**La Roue**

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine, soit quand un joueur atteint la dernière case du tableau de développement, soit quand toutes les inventions ont été découvertes. Le degré d'évolution des joueurs peut alors se lire d'après leur position sur le tableau de développement.

## **Modification des règles pour 3 joueurs** (un village reste inutilisé)

### **1. Les fruits tombent dans le lac**

Dans le segment avant le village inutilisé (dans le sens des aiguilles d'une montre), un seul fruit est mis sur le point rouge du milieu.

### **4. Qui rencontre qui ?**

Le bras est tourné d'un tour complet puis jusqu'à la marque du prochain village occupé.

## **Modification des règles pour 2 joueurs** (deux villages inutilisés)

Rappel : lorsqu'on joue à deux, les deux villages devaient être en face l'un à l'autre

### **1. Les fruits tombent dans le lac**

Dans le segment avant les villages inutilisés, aucun fruit n'est mis sur les points rouges.

### **4. Qui rencontre qui ?**

Le bras est tourné d'un tour et demi jusqu'à la marque du village d'en face.

## Les inventions



**La roue** – le début des transports modernes.

**Capacité spéciale** : tous les pions du joueur qui possède cette invention, peuvent doubler leur capacité de transport et prendre deux planchettes, ou prendre ou voler deux pierres.

**La canne à pêche** – l'utilisation des outils conduit à un meilleur succès.

**Capacité spéciale** : le joueur qui possède cette invention, peut ramasser un fruit de plus qui se trouve une zone plus loin que sa zone de pêche.



**Le langage** – l'art de la persuasion.

**Capacité spéciale** : le joueur peut faire une deuxième exigence lors du marchandage, même si la première exigence n'a pas réussi.

**La clôture** – protection contre les visites indésirables.

**Capacité spéciale** : on ne peut pas voler de pierre au joueur qui possède cette invention.



**Le feu** – le début de tout.

*Aucune capacité spéciale.*

**Le passeport** – première manifestation de la différence entre l'homme et le singe.

*Aucune capacité spéciale.*



**Le nain de jardin** – l'ancêtre de tous les arts plastiques.

*Aucune capacité spéciale.*

**Le cure-dent** – premier témoignage des débuts de l'hygiène corporelle.

*Aucune capacité spéciale.*



**La massue** – invention inutile ; encourage souvent chez l'homme mâle un comportement des plus fanfarons.

*Aucune capacité spéciale.*

**La cravate** – contrairement à d'anciennes suppositions, c'est chez l'homme que s'est développé en premier la coquetterie, qui évoluera rapidement vers une conscience prononcée de la mode.

*Aucune capacité spéciale.*



**L'animal de compagnie** – premier partenariat avec la "créature inférieure".

*Aucune capacité spéciale.*