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

TOTEM

Matériel du jeu:

"TOTEM" contient :

les instructions du jeu avec un résumé des règles
un plateau de jeu
4 boites de rangement en plastique
24 pièces de totem
156 pions villageois
40 pions de sort
36 oiseaux Tschukka
4 marqueurs "+3"
1 tube de colle sans solvants

Contenu :

1. But du jeu
2. Matériel de jeu
2.1 Le plateau de jeu
2.2 Montage des totems
2.3 Sorts
2.4 Les villageois
2.5 Les oiseaux Tschukka
2.6 Les marqueurs "+3"
3. Début du jeu
4. Déroulement d'un tour
4.1 Phase 1 : Montage
4.2 Phase 2 : Magie
4.3 Phase 3 : Naissances
4.4 Phase 4 : Distribution des prises de la chasse
4.5 Phase 5 : Repas
4.6 Phase 6 : Maladie
4.7 Phase 7 : Changement de génération
4.8 Phase 8 : Construction des totems
5. Fin du jeu
6. Règles spéciales pour 2 ou 3 joueurs
7. Variantes
8. Règles résumées (jeu de base)

1. BUT DU JEU

Ce petit village, l'arène de notre partie pourrait être située n'importe où dans le monde. Il pourrait être dans les jungles, dans la savane ou dans les montagnes. Quatre familles vivent là, et chacune essaie de recueillir le plus de prestige. Le symbole du pouvoir et du statut est planté devant chaque maison : les totems - plus il est élevé mieux c'est.

L'animal totem est le fier oiseau Tschukka. Sa viande a nourri d'innombrables générations dans le village, et les chamans du village utilisent ses os pour lancer des sorts.

Dans ce jeu traitant des générations dans une famille vous avez un but: votre famille devra être la plus grande et la plus réputée du village et votre totem devra être le premier à posséder six éléments.

2. MATÉRIEL DE JEU

2.1 Le plateau de jeu

Le plateau est placé au milieu de la table. Il montre le village dans lequel peuvent vivre jusqu'à quatre familles (joueurs). Chaque famille habite trois huttes de la même couleur. Vous remarquerez également un enclos pour les oiseaux Tschukkas et un emplacement pour ériger le mat totem de chaque famille : devant les huttes.

2.2 Montage des totems

Vous devez commencer par assembler les pièces du totem. Elles se composent d'une tête et d'une aile. Après avoir soigneusement détaché les pièces du carton, repliez la tête de telle sorte que les deux moitiés du bec se touchent. Une goutte de colle fixera l'ensemble. Puis vous mettez l'aile entre les deux encoches de la tête du totem (rappelez vous : l'extrémité du bec doit être en dessous!). Placez deux petites gouttes de colle dans à ces endroits pour maintenir l'ensemble. Votre première pièce du totem est à présent prête. Le reste sera assemblé de la même manière. SVP faites attention à une application trop parcimonieuse de la colle, c'est en effet tout ce qui maintient une aile et une tête ensemble. Les autres parties de totem forment une pile de rechange et ne doivent pas être mises ensemble.

Chaque pièce de totem est d'une des couleurs suivantes (rouge, vert, bleu et jaune). Chaque joueur sera représenté par une seule des couleurs. Faites attention à ce que la couleur de l'aile et celle de la tête soient bien les mêmes au moment de construire les pièces de totem.

Chaque joueur reçoit, au départ, les six pièces de totem de la même couleur. Placez le premier élément de votre totem dans l'espace situé devant les trois huttes.

2.3 Sorts

Chaque famille a accès aux mêmes dix sorts. Les sorts signifient :

"filles" : seules des filles naîtront dans cette hutte à la prochaine phase de naissance. (cela annule un ou plusieurs sorts "garçons" dans une hutte.)

"garçons" : seuls des garçons naîtront dans cette hutte à la prochaine phase de naissance. (cela annule un ou plusieurs sorts "filles" dans une hutte.)

"jumeaux" : deux enfants par femme naîtront dans cette hutte à la prochaine phase de naissance. (cela annule un ou plusieurs sorts "infertilité" dans une hutte.)

"stérilité" : aucun enfant ne naîtra dans cette hutte durant la prochaine phase de naissance. (cela annule un ou plusieurs sorts "jumeaux" dans une hutte.)

"abondance" : durant la phase de distribution de la chasse les garçons et les hommes présents dans cette hutte comptent double. (cela annule un ou plusieurs sorts "famine" dans une hutte.)

"famine" : durant la phase de distribution de la chasse les garçons et les hommes présents dans cette hutte ne comptent pas du tout. Ce sort annule un ou plusieurs sorts "abondance" dans une hutte.

"maladie" : tous les habitants de cette hutte meurent durant la phase de maladie.

"soin majeur" : tous les habitants de la hutte sont protégés de la maladie.

"soin mineur" : tous les habitants de la hutte, les enfants exceptés sont protégés de la maladie.

"jeunesse" : une personne dans la hutte ne vieillira pas ce tour.

2.4 Les villageois

Les pions villageois doivent être placés dans un endroit accessible par tous, près du plan de jeu.

Il existe quatre sortes de marqueurs :

Les enfants : un côté montre l'image d'une petite fille et l'autre l'image d'un jeune garçon.

TOTEM

Les femmes : un côté montre une jeune femme et l'autre une femme mère. L'image de la jeune femme comporte deux triangles sur le bord, celle de la femme mère en a trois.
Les hommes : un côté montre un jeune homme et l'autre un homme mûr. L'image du jeune homme comporte deux triangles sur le bord, celle de l'homme mûr en a trois.
Les anciens : un côté montre le grand père et l'autre la grand mère.

2.5 Les oiseaux Tschukka
Les oiseaux Tschukka sont la principale source de nourriture de la chaque famille. Un oiseau peut assouvir la faim de cinq personnes, quelque soit sont âge. De plus les oiseaux peuvent être sacrifiés de telle sorte que la famille puisse lancer un sort additionnel.

2.6 Les marqueurs "+3"
Si vous manquez de pions villageois durant le jeu, vous pouvez utiliser les marqueurs "+3" pour remplacer n'importe quel groupe de trois villageois semblables.
Un exemple : il y a quatre jeunes hommes dans une hutte. Prenez en trois et remplacez les par un marqueur "+3" et placez le quatrième "jeune homme" sur le dessus. Le marqueur au sommet indique quel type de personne le marqueur "+3" a remplacé.
C'est pourquoi , il doit toujours y avoir au moins quatre personnes semblables dans une hutte avant que ce marqueur puisse être utilisé.

3. DÉBUT DU JEU
Chaque joueur reçoit au commencement :

- 2 jeunes femmes,
- 2 jeunes hommes,
- 1 femme mature,
- 1 homme mature,
- 1 personne âgée,
- 6 oiseaux Tschukka,
- 1 pièce de totem de sa couleur,
- 1 jeu de dix sorts de sa couleur,
- 1 boite (avec les 5 pièces de totem restantes).

Les oiseaux sont placés dans l'enclos de chaque joueur. Mettez la première pièce de totem devant les huttes de la famille appropriée. Choisissez un premier joueur. Il commencera toutes les phases de ce tour. A la fin de chaque tour la fonction de premier joueur passe à son voisin de gauche. Un tour est composé de différentes phases. Chacune doit être terminée avant de passer à la suivante , en procédant dans l'ordre le premier joueur puis les autres autour de la table.

4. DÉROULEMENT D'UN TOUR
4.1 Phase 1 : Montage
Les joueurs repartissent leur famille entre les trois huttes. Après le premier tour les joueurs ont également la possibilité au début de chaque tour de redistribuer leur famille entre les huttes.
Chaque hutte peut, dans cette phase, contenir un maximum de six villageois. Si un joueur a plus de 18 membres dans sa famille , il doit se débarrasser du surplus. Le joueur peut choisir quels membres de la famille retirer.
Si un joueur a perdu toute sa famille, il peut en recommencer une autre durant cette phase. Lui sont fournis :

- 1 jeune femme,
- 1 jeune homme,
- 1 femme mature,
- 1 homme mature,
- 1 personne âgée,
- 5 oiseaux Tschukka,
- 1 élément de totem.

4.2 Phase 2 : Magie
Chaque famille peut lancer par tour un sort pour chaque :

- pièce de totem quelle possède et
- oiseau qu'elle sacrifie (défausser).

L'un après l'autre chaque joueur décide quels sorts il va lancer ce tour. Les marqueurs de sort correspondant sont placés face cachée devant chaque joueur. Tout oiseau Tschukka sacrifié est enlevé à ce moment (au cas où un joueur désire lancer plus de sorts qu'il n'a de pièces de totem).
En commençant par le premier joueur, chacun place un sort face cachée sur n'importe quelle hutte (une des leurs ou une autre) de leur choix., jusqu'à ce que tous les joueurs aient placés tous leurs sorts. Tous les effets d'un sort sont limités à une seule hutte et n'ont aucun effet à l'extérieur d'une hutte. Les sorts doivent être découverts par leur propriétaire durant la phase correcte du jeu (par exemple : le sort "jumeaux" est dévoilé durant la Phase 3 : naissances).
Le lanceur d'un sort peut cependant décider de ne pas le dévoiler. Quoi qu'il en soit à la fin d'un tour tous les sorts sont retirés du plateau de jeu et remis dans la réserve dévoilé ou non.

4.3 Phase 3 : Naissances
Durant cette phase, chaque femme met au monde un enfant, s'il y a au moins un homme dans la même hutte.
Les femmes jeunes et matures reçoivent des enfants. Les hommes eux aussi doivent être jeunes ou matures.
Les marqueurs pour les enfants d'une hutte sont pris, secoués et lancés sur la table. La face supérieure détermine le sexe de la nouvelle pousse.
Durant cette phase, on peut lancer les sorts suivants :
"filles" : le sexe des nouveau-nés n'est pas laissé au hasard, tous les enfants sont des filles.
"garçons" : le sexe des nouveau-nés n'est pas laissé au hasard, tous les enfants sont des garçons.
"jumeaux" : chaque femme reçoit deux enfants.
"stérilité" : les femmes n'ont pas d'enfants.
Si les sorts "filles" et "garçons" sont tous les deux lancés sur la même hutte dans la même phase, alors ils s'annulent, quelque soit le nombre de sorts de chaque type. La même chose est vraie pour les sorts "jumeaux"
et "stérilité".
Un exemple de l'utilisation de ces sorts sur une hutte :
les sorts "filles", "garçons" et "jumeaux" sont révélés dans une hutte avec cinq femmes et un jeune homme.
Dix enfants, dont le sexe est aléatoirement déterminé naissent du fait des sorts et parce que les sorts "filles" et
"garçons" s'annulent l'un l'autre.
Il est important de conserver un équilibre entre hommes et femmes. Si à n'importe quel moment il devient impossible

pour une famille de se multiplier, parce qu'il n'y a plus de femmes ou d'hommes en âge de procréer, alors tous les marqueurs restants sont ôtés du plateau. Au tour suivant le joueur continuera avec une nouvelle famille comme décrit dans la phase 1.

4.4 Phase 4 : Distribution des prises de la chasse

A présent les prises du village sont distribuées entre les familles. La prise est toujours constituée de 13 oiseaux Tschukka parce que si les chasseurs en attrapent d'avantage et bien il y en aura moins demain.

Chaque famille peut réclamer un oiseau Tschukka pour chaque groupe de cinq chasseurs (arrondi au chiffre supérieur!). Les garçons, les jeunes hommes et les hommes matures sont tous des chasseurs. Le premier joueur prend ses oiseaux puis les joueurs suivants dans l'ordre des aiguilles d'une montre autour de la table, jusqu'à ce que tous aient réclamé leurs oiseaux ou bien qu'il n'y ait plus.

Les sorts suivants peuvent être lancés durant cette phase:

"abondance" : tous les chasseurs dans cette hutte comptent double durant la distribution des prises.

"famine" : aucun chasseur dans la hutte n'est compté durant la distribution des prises.

Si les deux sorts ("abondance" et "famine") sont lancés sur une hutte ils s'annulent l'un l'autre, quelque soit le nombre de sorts de chaque type.

Un exemple : un joueur a dans ses 3 huttes (5 + 5 + 1) = 11 chasseurs. Ils recevront trois oiseaux durant la distribution des prises.

4.5 Phase 5 : Repas

Après la chasse, les villageois doivent manger. Chaque oiseau nourrira cinq membres d'une famille. Les joueurs doivent mettre les oiseaux "mangés" dans la réserve générale. Ceci inclue les oiseaux partiellement mangés. On ne garde pas des "demi" oiseaux Tschukka dans l'enclos.

Si un joueur n'a pas assez d'oiseaux Tschukka pour nourrir toute sa famille, un membre de la famille pour chaque oiseau manquant s'en va dans le paradis du grand oiseau (les marqueurs sont enlevés du plateau). Le joueur concerné décide quels membres de la famille doivent partir. Cependant , les anciens de la famille ne peuvent pas être choisis.

Un maximum de 5 oiseaux est autorisé dans chaque enclos à la fin de la Phase 5!

4.6 Phase 6 : Maladie

Les sorts suivants peuvent être lancés durant cette phase :

"maladie" : chaque personne dans la hutte meure.

"soin majeur" : chacun dans la hutte est protégé contre la maladie.

"soin mineur" : chacun dans la hutte, les enfants exceptés est protégé contre la maladie.

Les pions de tous les villageois malades sont enlevés du tableau et remis dans la réserve général.

4.7 Phase 7 : Changement de génération

Chaque personne sur le plateau vieillit et passe à la génération suivante. Les anciens vont au paradis du grand oiseau. Les adultes matures deviennent des anciens. Les jeunes adultes deviennent des adultes matures et les enfants deviennent des jeunes adultes.

Les pions des enfants sont enlevés du plateau. Remplacez chaque garçon par un jeune homme et chaque fille par une jeune femme.

Les pions des jeunes femmes et des jeunes hommes sont simplement retournés. Ils présentent au verso la génération suivante de la personne.

Les marqueurs pour les hommes et les femmes matures sont remplacés par des pions aînés.

Un seul sort peut être lancé durant cette phase :

"jeunesse" : une personne dans la hutte ne vieillit pas. Le joueur concerné choisit quel pion ne vieillit pas.

4.8 Phase 8 : Construction des totems

Maintenant effectué un petit recensement. Tous les membres de la famille de chaque joueur sont comptés. Les deux plus grandes familles ont le droit d'ajouter une nouvelle pièce de totem à leur mat.

Si plusieurs familles ont le même nombre de membres, procédez comme suit:

S'il y a exactement deux joueurs avec la plus grande famille alors eux seulement reçoivent une nouvelle pièce de totem.

S'il y a un seul joueur avec la plus grande famille et plusieurs joueurs avec la seconde plus grande famille alors la première reçoit une nouvelle pièce de totem et les autres reçoivent, en guise de consolation un oiseau Tschukka supplémentaire.

S'il y a trois ou quatre joueurs avec la plus grande famille alors aucun joueur ne reçoit de pièce de totem mais les trois ou quatre joueurs reçoivent, en guise de consolation, un oiseau Tschukka pris dans la réserve générale.

Remarque : Faites attention aux grands-parents! Ils sont la "mémoire" de chaque famille et ils préservent les traditions. Si a n'importe quel moment un joueur n'a plus de pions "aînés", et bien il doit immédiatement enlever un pièce à son totem.

Un tel joueur ne peut pas réclamer de pièce de totem durant ce tour même si sa famille est la plus grande (mais il peut demander un oiseau Tschukka, s'il en a droit à un du fait d'une égalité). Cependant le classement des familles par la taille n'est pas affecté par cette action. Chaque joueur a toujours, au moins, une pièce de totem, qu'il ne démonte jamais, même s'il n'y a plus aînés dans leur famille.

5. FIN DU JEU

Le premier joueur a avoir assemblé les six pièces d'un mat totem gagne. Si deux familles construisent les totems à six pièces durant le même tour alors la plus grande gagne. S'il y a encore égalité alors la famille possédant le plus d'oiseaux dans son enclos gagne. S'il y a encore égalité alors il n'y a pas de gagnant.

6. RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 OU 3 JOUEURS

Avec trois joueurs suivez les règles du jeu de base sauf pour ce qui suit :

Ne distribuer que 10 oiseaux Tschukka dans la Phase 4.

Seule la famille avec le plus de personnes reçoit une pièce de totem durant la Phase 8. En cas d'égalité alors tous les joueurs avec la plus grande famille reçoivent une pièce de totem.

TOTEM

Pour deux joueurs utilisez toutes les règles du jeu de base. Cependant, chaque joueur gère deux familles.

7. VARIANTES

Ces variantes peuvent être combinées ou utilisées séparément. Les variantes suivantes ne décrivent que les règles qui changent du jeu de base. Toutes les autres règles issues du jeu de base s'appliquent toujours.

Variante "village"
Au cas où un joueur doive retirer sa famille du plateau, il ne reçoit au cours de la Phase 1 suivante que les pions ci-dessous :

- 1 jeune femme
- 1 femme mature
- 1 jeune homme
- 1 homme mature
- 3 oiseaux Tschukka

Variante "sorts" -A-
En commençant par le premier joueur chacun place un sort face cachée dans une hutte de son choix. Si vous n'avez plus de sorts à placer, vous devez passer. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut placer d'autres sorts pour ce tour. Les autres joueurs continuent à placer d'autres sorts jusqu'à ce que chacun a passé. Mais chaque joueur ne peut placer qu'un sort par pièce de totem ou par oiseau sacrifié.

Variante "sorts" -B-
Pour cette variante vous aurez besoin d'un crayon et d'une gomme par joueur. Tous les joueurs écrivent simultanément quels sorts ils lancent dans quelle hutte. Vous pouvez noter cela en utilisant un diagramme comme indiqué dans les règles. Cela représente les huttes du village sur le plateau. Les huttes de chaque famille sont visiblement identifiées au moyen de leur couleur de telle sorte que lorsque les sorts sont ensuite mis sur le plateau aucune mauvaise interprétation ne peut se produire.
Vous pouvez photocopier l'illustration située à côté de ces instructions [dans le livre de règles original].

Variante "repas" -A-
Si un joueur ne peut pas nourrir toute sa famille (voir Phase 5) les autres joueurs sélectionneront quels membres de la famille sont ôtés du plateau. Donc il ne choisit plus quels membres de sa famille sont emportés dans le paradis du grand oiseau.
En commençant par le premier joueur, chaque joueur (excepté le joueur concerné) ôte à son tour un membre de la famille jusqu'à ce que le nombre correct ait été ôté. Dans cette variante les aînés peuvent également être enlevés.

Variante "repas" -B-
Dans cette variante nous introduisons également une possibilité différente pour décider quels villageois doivent être ôtés du fait de la famine. Cette variante nécessite papier et crayon. En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit quel pion devrait être enlevé et le note sur son papier.
Les joueurs révèlent simultanément quelles personnes ils souhaitent enlever. Puis les marqueurs correspondants sont ôtés du plateau.
Les "aînés" peuvent également être enlevé dans cette variante.

Variante "construction du totem" -A-
Si a n'importe quel moment une famille n'a plus "aînés" alors elle a perdu toute l'histoire de la famille. Le mat totémique doit être complètement démonté même la première pièce.

Variante "construction du totem" -B-
S'il y a égalité pour la plus grande famille procéder comme suit:
s'il y a exactement deux joueurs avec la plus grande famille alors eux seulement reçoivent une pièce de totem.
s'il y a un joueur avec la plus grande famille et plusieurs joueurs avec la deuxième plus grande famille alors tous les joueurs à égalité reçoivent une pièce de totem.
s'il y a deux ou trois joueurs avec la plus grande famille alors tous les joueurs à égalité reçoivent une pièce de totem.