

NETA-TANKA



Grâce à la campagne Kickstarter, de nombreux Stretch Goals ont été débloqués ! Voici le contenu additionnel pour Neta-Tanka :



1 plateau Clan (5^{ème} joueur)



4 Nomades



1 jeton Totem, 1 jeton Pouvoir de Copie et 3 jetons Rappel



1 plateau Totem (5 joueurs)



5 Nomades Chef



4 tuiles Commerce



20 pions Tente



1 pion 1^{er} Joueur



2 cartes Objectif



4 cartes Neta-Tanka



1 plateau Montagne,
10 jetons Montagne,
12 jetons Ressource Spéciale et
1 tuile Se Recueillir

VERSION DELUXE



2 pions Buffle



1 pion Compte-tour



5 pions Totem



4 boîtes de rangement



Amélioration des jetons Ressource (découpe personnalisée)



Amélioration des plateaux Clan (double-couche)

AJOUT DU MATÉRIEL

La version Kickstarter apporte des pions Nomade et Nomade Visiteur imprimés, qui viennent remplacer les pions sans impression de la version de base.

Le matériel bonus provenant de Kickstarter comporte un symbole K blanc. Si vous le souhaitez, vous pouvez trier le matériel du jeu pour séparer ces ajouts du matériel de base.

Le matériel de l'extension «La Montagne» comporte un symbole de tête de buffle orange. Si vous le souhaitez, vous pouvez trier le matériel du jeu pour séparer ces ajouts du matériel de base.



RÈGLES POUR 5 JOUEURS

Même pour les joueurs expérimentés, il est déconseillé de découvrir le jeu dans cette configuration. Faites quelques parties à 3 ou 4 joueurs au préalable afin de maîtriser les subtilités du jeu avant de lancer une partie à 5 joueurs.

MISE EN PLACE

Préparez le jeu comme pour 4 joueurs, avec les différences suivantes :

- Utilisez le plateau Totem 5 joueurs
- Chaque joueur prend 2 Nomades de sa couleur et le Nomade Chef de sa couleur.

Après avoir désigné le 1^{er} joueur, distribuez les ressources de départ comme à 4 joueurs, et distribuez 2 , 2 , 2  et 1 point de Générosité au 5^{ème} joueur.

LE NOMADE CHEF

Le Nomade Chef peut, **dès le début de la partie**, se placer sur un emplacement déjà occupé par le Nomade d'un autre joueur, **même sur un Lieu des Anciens**. En revanche, il continue d'être impossible d'avoir plusieurs Nomades (Chef inclus) de la même couleur sur un même emplacement, ou de dépasser la limite de 2 Nomades par Lieu (hors Lieu à emplacement ouvert).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les phases I et II se déroulent normalement.

À la Phase III, si les Lieux «Visiter l'Ancien de la Forêt» et/ou «Visitez l'Ancien de la Chasse» accueillent 2 Nomades (dont au moins 1 Nomade Chef), le premier joueur (selon l'ordre du tour actuel) présent sur le Lieu choisit s'il accepte la Mission des Anciens (suivre les traces de pas), ou s'il récupère son Nomade. Le deuxième joueur présent est obligé de faire l'inverse du premier joueur.



EXTENSION : LA MONTAGNE

MISE EN PLACE

Placez le plateau Montagne **1** à côté du plateau principal à proximité du Lieu Se Recueillir du plateau Village.

Placez la tuile Se Recueillir **2** sur le Lieu du même nom sur le plateau Village.

Mélangez les jetons Montagne **3** et disposez-les en une pile, face visible, sur l'emplacement dédié du plateau Montagne.

Mettez les jetons Ressource Spéciale **4** dans la Réserve Générale.



PLATEAU MONTAGNE

Le plateau Montagne offre un nouveau Lieu : Prier (la divinité de la Prospérité). Le système d'emplacement de ce Lieu est spécial.

emplacements à ressource

emplacement de gauche

emplacement de droite



Phase I

On ne peut envoyer qu'un seul Nomade sur l'emplacement de gauche. Ce dernier ne peut jamais accueillir plus d'un Nomade (cette règle prévaut sur celle du Pouvoir de Copie, du Nomade Visiteur et du Nomade Chef). Il n'est pas possible d'envoyer un Nomade (quel qu'il soit) sur l'emplacement de droite durant la phase I.



Phase II

Si votre Nomade se trouve sur l'emplacement **de droite** (voir « Phase III » page suivante), vous pouvez récupérer une ressource depuis **LA FORÊT** ou la **ZONE DE TANNAGE** vers votre Réserve Personnelle.

Que votre Nomade se trouve sur l'emplacement de gauche ou celui de droite, vous **peuvent** placer les ressources indiquées par le jeton Montagne actuel, depuis votre Réserve Personnelle vers un emplacement à ressource **libre** du plateau Montagne. Chaque emplacement à ressource ne peut accueillir qu'une ressource au maximum. Placer une ressource vous permet d'effectuer l'action associée. Si vous ne pouvez placer qu'une ressource, n'effectuez qu'une action.



Parmi les actions proposées, celle du bas vous permet de récupérer une Ressource Spéciale, depuis la Réserve Générale vers votre Réserve Personnelle. Cette ressource peut, par la suite, être utilisée indifféremment comme un ou une . À la fin de la partie, chaque Ressource Spéciale présente dans vos sections Tentes, Artisanat et Totem vous rapporte 3 points (lorsque vous terminez une carte Artisanat ou une Tente comportant des Ressources Spéciales, laissez-les dans la section).



Le joueur jaune peut placer 1 et 1 pour

effectuer 2 actions de son choix, à l'exception de « Récupérer une Ressource Spéciale » car l'emplacement à ressource est déjà occupé.

Phase III

Retirez un jeton Montagne pour révéler le suivant.

Si votre Nomade se trouve sur l'emplacement de gauche, ne le récupérez pas. Celui-ci part en Mission en suivant les traces de pas : placez-le sur l'emplacement de droite. Si un autre Nomade se trouvait sur l'emplacement de droite, son propriétaire le récupère.

Si votre Nomade se trouvait déjà sur l'emplacement de droite et qu'aucun Nomade ne l'a remplacé ce tour-ci, vous pouvez choisir de le récupérer ou de le laisser.



LA TUILE SE RECUEILLIR

Phase I

Attention, ce Lieu dispose dorénavant d'un emplacement unique, et non plus d'un emplacement ouvert. Les règles normales de l'emplacement unique s'appliquent.

Phase II

Un Nomade placé sur ce Lieu est obligé de faire l'action à son tour. Déplacez 1, 2 ou 3 ressources depuis les emplacements à ressource du plateau Montagne vers la Réserve Générale, et gagnez respectivement 0, 1 ou 2 points de Générosité.

LES PIONS TENTES

Lorsque vous complétez une Tente dans votre *section Tentes*, remettez les 2  et le  dans la Réserve Générale, et placez un pion Tente à la place (s'il y avait des Ressources Spéciales, laissez-les dans votre *section Tentes* avant de remettre les autres ressources dans la Réserve Générale).



CARTES ADDITIONNELLES

Tuiles Commerce

Ne faites qu'une action parmi les 2 proposées (celle de gauche ou celle de droite).

Cartes Neta-Tanka

Faites toutes les actions représentées sur la carte en même temps. Vous ne pouvez pas résoudre la carte en plusieurs fois.

Cartes Objectif



À la fin de la partie, gagnez 3 points si au moins une de vos *sections Tentes, Artisanat ou Totem* contient au moins 1 Ressource Spéciale, et si votre *section Nourriture* contient au moins 3 .



À la fin de la partie, gagnez 3 points si au moins une de vos *sections Tentes, Artisanat ou Totem* contient au moins 1 Ressource Spéciale, et si votre Réserve Personnelle contient au moins 3 points de Générosité.

VERSION DELIXE

Utilisez les pions (en bois) Buffle, Compte-tour, 1^{er} Joueur et Totem à la place des jetons (en carton) qui portent les mêmes noms.

Concernant le pion Buffle, mettez-le debout pour signifier qu'un buffle a été chassé, et couché pour signifier qu'il est non-chassé.