

JÄGER und SAMMLER

Reiner Knizia

**Chasseur
et
Cueilleur**

Joueurs: 2 – 4 personnes

Âge: à partir de 10 ans

Durée: environ 45 minutes

Contenu

200 tuiles : 112 tuiles Été et 88 tuiles Hiver

Nourriture



Baies = 1 point
(30 tuiles en été /
30 tuiles en hiver)

Tubercules = 2 points
(18/18)

Herbes = 3 points
(5/5)

Objets précieux



Cruche
(10/0)

Collier
(10/0)

Fourrure
(0/10)

Crâne
(0/10)



Armes
(12/0)



Mammoths = 3-8 points
(3/12)



Chemin
(19/0)



Grotte
(5/0)



16 figurines (4 par couleur)




16 cubes Réserve (4 par couleur)



1 plateau de jeu





A l'âge de pierre la vie n'était pas facile. Il fallait continuellement battre la campagne à la recherche de nourriture, comme des baies, des tubercules ou d'importantes herbes médicinales. La chasse était particulièrement importante, car les mammouths donnaient beaucoup de viande et permettait d'avoir chaud en hiver grâce à leurs fourrures. Mais on devait aussi disposer d'équipement : de solides armes étaient construites, des cruches en terre étaient fabriquées pour la conservation de l'eau si précieuse et, enfin, des colliers et des crânes ornés de bois pour faire des dons à d'autres tribus en échange de la paix. Ceux qui en été, ne cueillaient pas suffisamment de nourriture, ne construisaient pas d'armes et n'emmagasinaient pas les marchandises nécessaires, allaient souffrir d'un long hiver austère et trouvaient la nécessité amère.

Idée du jeu

Le jeu Chasseur et Cueilleur a deux phases : en été les joueurs ramassent principalement de la nourriture et la place dans leurs réserves qui constitueront leurs stocks hivernaux. En hiver, ils utilisent des armes pour chasser le mammouth et ramassent d'autres aliments pour passer la saison froide.

A la fin de la partie, le vainqueur est celui qui a le plus de points. Les baies, les tubercules, les herbes et les mammouths rapportent chacun des points. Plus un joueur possède d'objets d'un même type, plus il recevra de points. Les cubes Réserve rapportent également des points s'ils sont placés dans un camp.

Camp d'hiver

Le camp d'hiver est vide en début de partie.

Cubes Réserve

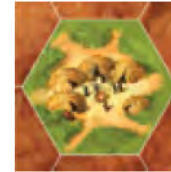
Chaque joueur prend ses quatre cubes Réserve et les place devant lui.



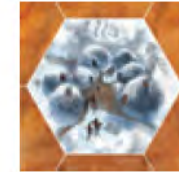


Préparation du jeu

On place le plateau de jeu au centre de la table. On y voit quatre camps d'été, quatre camps d'hiver et 112 autres cases.



Camp d'été



Camp d'hiver



Verso
Tuiles Été



Verso
Tuiles Hiver

On trie les tuiles selon leur dos (été et hiver). Toutes les **tuiles Été** sont mélangées et placées face visible sur les cases vides du plateau de jeu, une par case (les camps d'été et d'hiver restent vides). Les **tuiles Hiver** seront utilisées plus tard et sont remises dans la boîte.

Chaque joueur prend les figurines et les cubes Réserve de la couleur de son choix. Il place l'une de ses figurines dans les quatre camps d'été et garde ses cubes Réserve devant lui.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus poilu commence, ensuite on joue dans le sens horaire.

DÉPLACER SA FIGURINE ET PRENDRE UNE TUILE

A son tour, on doit se déplacer vers l'avant de deux points de mouvement

- une de ses figurines avance de deux tuiles, ou
- deux de ses figurines avancent d'une tuile.

Attention: les figurines peuvent seulement être déplacées sur des cases sur lesquelles se trouve une tuile ou un camp. A la fin du tour, il ne peut y avoir qu'une seule figurine par tuile (cf. cas exceptionnels à la page 4).

Quand une figurine quitte une tuile, le joueur la retire du plateau de jeu et la dépose face cachée devant lui. Les tuiles ne peuvent plus être regardées jusqu'à la fin de la partie.

Exceptions:

- Les tuiles Chemin et Grotte ne sont pas enlevées du plateau de jeu.
- Les tuiles Armes et Mammouth sont placées face visible devant soi.

Tuile Grotte

Les tuiles Grotte restent pendant toute la partie sur le plateau de jeu. Si une figurine se déplace sur une tuile Grotte, elle peut parcourir de grandes distances.

Camp d'été

Chaque joueur place une de ses figurines sur les quatre camps d'été.

Tuile Chemin

Les tuiles Chemin restent sur le plateau de jeu durant toute la partie.





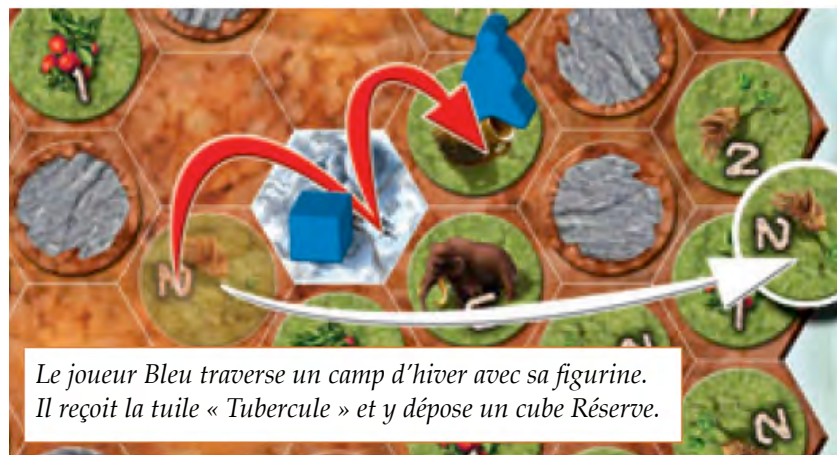
Le joueur blanc avance sa figurine de deux cases. Il prend les tuiles « Collier » et « Tubercule ».

EXCEPTIONS:

- Les figurines peuvent être déplacées dans tous les **camps** sur lesquels il peut y avoir plusieurs figurines.
- Les figurines peuvent aller d'une **tuile Grotte** vers n'importe quelle autre tuile Grotte – au lieu de la tuile voisine. Cela compte comme un point de mouvement. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une tuile Grotte.
- Une figurine peut traverser **une tuile occupée** avec deux points de mouvement mais doit terminer son déplacement sur une tuile libre, une grotte ou un camp. On ne peut pas prendre la tuile occupée.
- Une figurine peut être déplacée sur une **tuile Mammouth** libre seulement si le joueur possède devant lui une tuile Arme ou la reçoit lors du même déplacement. Le joueur rend la tuile Arme et la remet dans la boîte.
- Au lieu de déplacer une figurine sur le plateau de jeu, un joueur peut également la reprendre du plateau de jeu. Cette action compte comme un point de mouvement et le joueur peut également **prendre la tuile** abandonnée. En général, on effectue cette action seulement à la fin de l'été ou bien en hiver, puisque les figurines ne peuvent pas reculer sur le plateau de jeu durant la saison. Si un joueur n'a plus de figurines sur le plateau de jeu, ses adversaires continuent de jouer sans lui jusqu'à la fin de la saison.

DÉPOSER DES CUBES RÉSERVE

Celui qui traverse avec l'une de ses figurines un camp d'hiver, y dépose immédiatement l'un de ses cubes Réserve. Le placement ne compte pas comme un point de mouvement. Il ne peut y avoir qu'un seul cube de chaque couleur dans chaque camp.



Le joueur Bleu traverse un camp d'hiver avec sa figurine. Il reçoit la tuile « Tubercule » et y dépose un cube Réserve.

FIN DE L'ÉTÉ

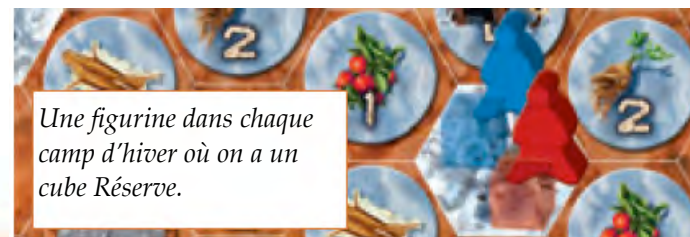
Puisqu'il y a de moins en moins de tuiles sur le plateau de jeu, la liberté d'action des figurines se restreint de plus en plus. **L'été se termine** quand toutes les tuiles du plateau de jeu ont été prises excepté les tuiles Chemin et Grotte ou qu'elles ne peuvent plus être atteintes par aucune figurine.

Les tuiles inaccessibles sont retirées du plateau de jeu. Les tuiles Chemin et Grotte restent où elles se trouvent sur le plateau de jeu. Chaque joueur reprend ses figurines qui se trouvent encore sur le plateau de jeu.

Les feuilles tombent, les journées raccourcissent, l'hiver approche ! Bienheureux celui qui c'est bien préparé et possède assez d'armes, car tout particulièrement en hiver, il y a beaucoup de mammouths en chemin. Malgré tout la recherche de baies et autres objets de grande valeur continue, si les premières neiges venaient à tomber ...

DÉBUT DE L'HIVER

Les 88 tuiles Hiver sont mélangées et réparties face visible sur le plateau de jeu, une par case. Chaque joueur place l'une de ses figurines sur chaque camp d'hiver, où il y possède un cube Réserve. Si un joueur n'a pas atteint les quatre camps d'hiver durant l'été, il jouera avec moins de 4 figurines en hiver.



Une figurine dans chaque camp d'hiver où on a un cube Réserve.



Tuiles Hiver

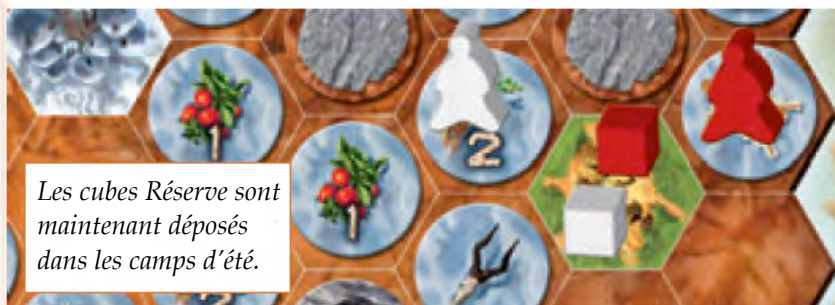




Tous les cubes Réserve sont rendus aux joueurs. Les figurines non utilisées sont remises dans la boîte.

Le joueur qui a abattu le mammoth de plus grande valeur en été, devient le premier joueur en hiver.

On applique les mêmes règles qu'en été, sauf que les cubes Réserve seront maintenant déposés dans les camps d'été au lieu des camps d'hiver.



Fin du jeu

L'hiver se termine à nouveau dès que toutes les tuiles sur le plateau de jeu sont prises excepté les tuiles Chemin et Grotte ou, qu'elles ne peuvent plus être atteintes par aucune figurine.

On compte les points inscrits sur **les baies, les tubercules et les herbes** (1, 2 ou 3).

On compte les points inscrits sur **les tuiles Mammouth**. Les **Armes** ne rapportent aucun point.

Plus on possède **d'objets précieux** (fourrures, crânes, cruches, colliers) d'un même type, plus de points ils rapportent :

Tuiles	1	2	3	4	5	6+
Points	1	3	6	10	15	20

Chaque **cube Réserve** sur un camp d'été rapporte 5 points.

Chaque joueur comptabilise maintenant l'ensemble de ses points. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ

Le joueur Rouge a ramassé les tuiles suivantes :



10 points pour les baies



10 points pour les tubercules



12 points pour les herbes



23 points pour les mammouths



Pas de points



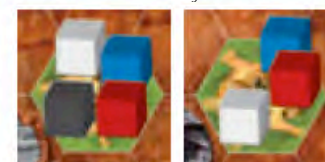
20 points pour 7 cruches



1 point pour une fourrure



10 points pour 4 crânes



10 points pour 2 cubes Réserve

Le joueur Rouge obtient un total de 96 points.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMX

Distribution France :



B.P.30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com

Traduction française - v1.0



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

