



# TECTONIC TRIBES

Cinq tribus parcourent le monde mystérieux de Joldu. Un continent encore en formation, où les plaques tectoniques réservent sans cesse des surprises. Chaque Tribu Tectonique cherche à prendre le contrôle de régions. Quelle tribu régnera sur Joldu quand les terres se stabiliseront ?



## BUT DU JEU

Créez des régions où votre tribu est majoritaire en plaçant judicieusement vos cartes Terrain et Tribu. Chaque région ainsi contrôlée vous rapporte des points en fin de partie. Le joueur qui a le plus de points l'emporte !

## MISE EN PLACE

1. Choisissez chacun une couleur et prenez les 5 cartes Tribu correspondantes. Placez ces cartes face cachée (Terrain non visible) devant vous, ou prenez-les en main. Vos adversaires doivent toujours voir combien vous avez de cartes Tribus, mais pas lesquelles. Remettez les cartes Tribus inutilisées dans la boîte.



2. Mélangez les cartes Terrain pour former une pioche, face cachée.
3. Prenez autant de cartes Ordre du tour que de joueurs, et rangez les autres dans la boîte. Placez une carte Ordre du tour au hasard devant chaque joueur, face visible.
4. Dans l'ordre croissant des cartes Ordre du tour, chaque joueur pioche une carte Terrain et la place au centre de la table. Le premier joueur ignore les règles de placement (expliquées plus loin), mais les joueurs suivants doivent les respecter. Ces cartes forment l'origine du continent.
5. Reprenez les cartes Ordre du tour et placez-les près de la pioche.
6. Distribuez à chacun une main de départ, en fonction du nombre de joueurs (voir tableau).

Joueurs	2	3	4	5
Cartes	10	12	10	8

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour, les joueurs défaussent simultanément une carte Terrain de leur main, et en jouent une face cachée. Quand tout le monde a choisi une carte, elles sont toutes révélées. Le nombre indiqué sur les cartes indique l'ordre dans lequel les joueurs vont les poser ou jouer une carte Tribu. Les joueurs créent ainsi des régions de plus en plus vastes, qu'ils tentent de contrôler avec leur cartes Tribu.

## TOUR DE JEU

Chaque tour consiste en 4 phases :

1. Défausser et jouer des cartes Terrain
2. Déterminer l'ordre du tour
3. Placer des cartes Terrain ou Tribu
4. Passer ses cartes

### Phase 1 : Défausser et jouer des cartes Terrain

Tous les joueurs défaussent une carte de leur main à côté de la pioche et jouent une carte Terrain face cachée devant eux. Lorsque tout le monde est prêt, les cartes Terrain sont révélées.

### Phase 2 : Déterminer l'ordre du tour

Distribuez les cartes Ordre du tour selon le nombre sur les cartes Terrain jouées : le joueur qui a posé la valeur la plus forte (la plus proche de 80) reçoit la carte Ordre 1, le suivant reçoit la carte 2, etc. Ces cartes indiquent dans quel ordre les joueurs pourront placer une carte Terrain ou Tribu, en commençant par le joueur ayant reçu le 1.

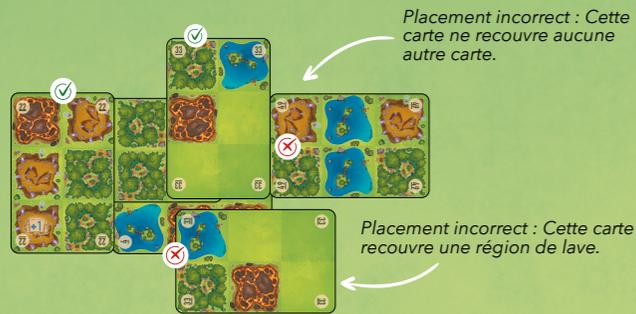


*Kevin, René et Samantha révèlent leur carte Terrain simultanément. Kevin a posé la valeur la plus forte et reçoit donc la carte Ordre du tour 1. Il jouera sa carte en premier à ce tour. René reçoit la carte 2 et Samantha la carte 3.*

### Phase 3 : Placer des cartes Terrain ou Tribu

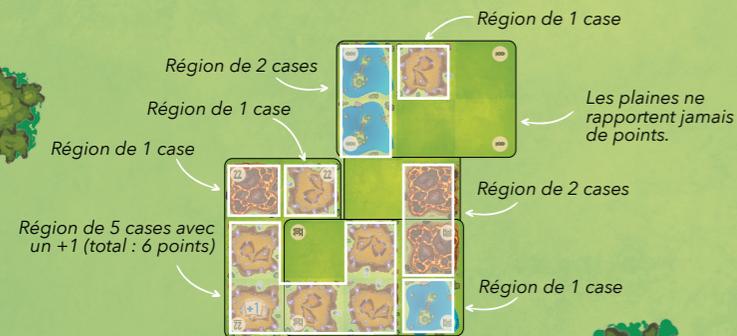
Le joueur qui a la carte 1 place en premier sa carte Terrain pour agrandir le monde de Joldu. Les règles de placement sont les suivantes :

- Vous avez le droit de tourner une carte. Les cartes peuvent être jouées horizontalement ou verticalement.
- Chaque carte comporte 6 cases ; au moins une de ces cases (mais jamais plus de 5) doit recouvrir une carte déjà posée.
- Vous ne pouvez pas glisser une carte sous une autre : il faut toujours jouer par dessus.
- Vous ne pouvez jamais recouvrir une case de lave.
- Vous ne pouvez pas placer une carte sur la tente d'une tribu adverse. Vous pouvez toutefois placer une carte Terrain ou Tribu sur une (ou plusieurs) de vos propres tentes.



### Formation des régions

Les régions sont créées en posant des cartes Terrain. Une région se compose de cases connectées d'un même type de terrain ou bien d'une case seule. Les cases sont considérées comme connectées si elles sont adjacentes orthogonalement. En fin de partie, vous marquez 1 point pour chaque case d'un type de terrain (sauf les plaines) dans les régions que vous contrôlez. Les cases Terrain indiquant "+1" ou "+2" rapportent des points supplémentaires, et la case "x2" double les points de toute sa région. **Les plaines ne rapportent aucun point.**



### Jouer une carte Tribu

Au lieu de jouer votre carte Terrain, vous pouvez choisir de poser une de vos cartes Tribu. Les mêmes règles de placement s'appliquent pour les cartes Terrain et Tribu. Après avoir joué une carte Tribu, vous devez défausser soit a) la carte Terrain que vous avez jouée à ce tour, soit b) la carte Terrain d'un adversaire qui n'a pas encore posé de carte à ce tour. Si vous êtes le dernier à jouer à ce tour, vous êtes obligé de défausser votre propre carte.



### Phase 4 : Passer ses cartes

Une fois que tout le monde a joué à ce tour, chacun donne sa main de cartes Terrain à son voisin de gauche.

Répétez ces 4 phases jusqu'à avoir joué toute votre main de cartes. Après cela, distribuez une nouvelle main de départ à chacun (toujours selon le nombre de joueurs). Si la pioche est épuisée, reformez-la en mélangeant la défausse.

### FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE

La partie prend fin dans 2 cas :

- 1) Un joueur a posé ses 5 cartes Tribu ; finissez le tour en cours.
- 2) Tous les joueurs ont joué deux fois une main complète. À deux joueurs, on joue 3 mains complètes.

À la fin de la partie, calculez le score de chaque joueur. Un joueur marque les points d'une région orthogonalement adjacente à ses cartes Tribu s'il a plus de tentes que ses adversaires autour de cette région. Une région rapporte autant de points que le nombre de cases qu'elle contient. N'oubliez pas de compter les bonus des cases +1, +2 et x2 !

**Note :** 1) Les cases de plaine ne rapportent **aucun point**. 2) En cas d'égalité entre plusieurs joueurs dans une même région, **personne ne marque de point** pour cette région.

Le joueur qui cumule le plus de points devient le souverain de Joldu et gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a posé le moins de cartes Tribu l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

### VARIANTE AVANCÉE

Une fois que vous maîtrisez les règles, vous pouvez prolonger le jeu après que quelqu'un a joué sa dernière carte Tribu. Continuez alors jusqu'à avoir tous joué 3 mains complètes (ou 4 à deux joueurs). Le continent de Joldu sera encore plus vaste, et chaque carte Tribu sera décisive.



### Exemple de décompte pour Samantha (bleu) :

1. Cette région de forêts de 2 cases ne rapporte aucun point car Kévin a plus de tentes autour.
2. Cette région de lacs rapporte 12 points :  $(5+1) \times 2 = 12$ .
3. Cette région de forêts de 5 cases rapporte 0 points ; Kévin a plus de tentes autour.
4. Cette région de mines rapporte 8 points à Samantha  $(7+1=8)$ .
5. Cette région de forêts lui rapporte 1 point.

Samantha remporte la partie avec un score final de 21 points ! Kévin (rouge) marque 14 points  $(1+2+5+1+5=14)$  et René (jaune) termine avec 5 points  $(2+3=5)$ .

### CRÉDITS

Auteur : Alexander Kneepkens  
 Illustrations : Gustavo Furstenau  
 Graphisme : Vicky Trouerbach  
 Traduction : Matthieu Bonin, Spieletexter  
 Édition : Jolly Dutch Version : 2025

APPRENEZ LES  
RÈGLES EN VIDÉO !

