

LES TRIBUS DU VENT = On dépollue la planète

1 BUT

C'est 1 jeu dans lequel on utilise les éléments pour dépolluer la planète et établir des villages dans les arbres.

2 PREPARATION

Voir la page installation. On a chacun un plateau joueur et au centre on placera :
1 rivière de tuiles forêt – 1 rivière de cartes village – 1 rivière cartes éléments

3 FIN DU JEU

La fin est déclenchée quand :

1 joueur a construit le 5^{ème} village. Il prend le jeton fin de partie. On termine le tour.

Tout le monde fait 1 dernier tout et on fait un décompte de fin.

4 DECOMPTE DE FIN

Le décompte est rappelé sur le plateau joueur sur la ligne du bas

- Points de victoire pour les **cartes villages** avec l'objectif rempli
- Tuile de **fin de partie 5 PV**
- Chaque pion **village 3 PV**
- Si 4 **temples** sont placés **7 PV** si 3 temples **3 PV**
- Nombre de **tuiles** sur son terrain :

9 ou plus = **12 PV** | 8 = **7PV** | 7 = **3 PV** | 6 ou moins = **0 PV**

- Cases de terrain avec des **jetons pollutions** :

0 case = **12 PV** | 1 case = **7 PV** | 2 = **3 PV** | 3 ou plus **0 PV**

Le plus de PV gagne sinon le plus de jetons eau sinon égalité pour la victoire

5 TOUR DE JEU

- 1) Faire 1 action
- 2) Compléter sa main à 5 cartes avec 1 carte de la rivière éléments ou le haut de la pioche
Les actions c'est :
 - Jouer 1 carte élément
 - Placer 1 pion temple
 - Construire un village

6 ACTIONS

6.1 JOUER 1 CARTE ELEMENT

1 encart au bas de la carte : à gauche c'est la condition, à droite c'est l'effet quand la condition est réalisée. La condition suivant l'icône prend en compte les éléments visibles des joueurs voisins.

- *Si on ne peut pas faire la condition, on ne peut jouer la carte*
- *Par contre on peut poser 1 carte sans valider le bonus.*
Exple : 1 carte verte avec 1 bonus forêt mais sans les gouttes nécessaires à la pose.

Les effets sont :

- Prendre de l'eau
- Retirez des jetons pollutions
- Dépenser de l'eau pour avoir une tuile forêt
De la rivière ou du dessus de la pioche. La tuile est placée sur 1 case vide adjacente à une autre tuile orthogonalement (sans pollution ou sans tuile). On complète la rivière.
- Déplacer les voltigeurs
Le voltigeur se déplace sur 1 tuile adjacente (la capitale est adjacente à la tuile de départ).
On répartit le déplacement entre les voltigeurs comme on veut.

6.2 PLACER 1 PION TEMPLE

On défausse 3 cartes éléments de sa main. On reprend 3 cartes dans sa main parmi les 5 cartes visibles en une fois. Pas une à une et toujours côté élément visible (donc les retourner).

On place le temple sur 1 zone terrain (avec village ou pas).

On prend le bonus temple. On prend le temple que l'on veut. Ordre sans importance.

L'action temple est toujours possible sans poser de temple ⇔ l'action défausser 3 cartes (faq)

Sur le plateau guide gris. Le bonus temple rouge est de 2 et pas 5 dépollutions (faq)

6.3 CONSTRUIRE UN VILLAGE

Si une tuile forêt contient le nombre de voltigeurs demandé. On retourne la tuile forêt côté village et on place un des pions village vert de son plateau sur la tuile.

- 1) Les voltigeurs retournent à la capitale
- 2) S'il y a 1 symbole pollution sur la tuile → on place 1 jeton pollution sur les cases sans tuile adjacentes.
- 3) On fait le bonus de construction (éolienne, catapulte ou voltiport)
- 4) On récupère une carte village de la rivière.
 - *Le côté gauche* ce sont les objectifs de fin de partie. La carte est placée à gauche du plateau. Que 4 villages à gauche. Le 5^{ème} village remplacera une des 4 autres cartes.
 - *Le côté droit* correspond on a un bénéfice immédiat

Eolienne=on ne place pas de jetons pollution – catapulte=on déplace 1 voltigeur où on veut – voltiport= tuile avec voltiport et capitale sont tous adjacents

7 ACTIVER UN GUIDE

La condition pour activer un guide est indiquée sur son plateau à droite, en dessous de son image.

A la fin de son tour si 1 des 2 conditions est remplies ont choisi un guide.

Il est placé sur son plateau de jeu pouvoir visible à gauche. Son pouvoir est actif au tour suivant.

On peut cumuler 2 pouvoirs.