



## Fiche de référence



Le tour de jeu	
<b>1</b>	Evènements (sauf 1er et 2ème tour)
<b>2</b>	Apparition d'animaux (4/2 ou 3/1)
<b>3</b>	Déplacement des animaux
<b>4</b>	Déplacement des pions joueur + villages/grottes
<b>5</b>	Combats
<b>6</b>	Survie
<b>7</b>	Naissances (fin de saison)
<b>8</b>	Semailles (fin d'hiver)
<b>9</b>	Prise de cartes astuces (fin de saison)

Valeurs en points nourriture		
	Mammouths	<b>6</b>
	Rhinocéros laineux	<b>5</b>
	Bisons	<b>4</b>
	Ours	<b>3</b>
	Tigres à dents de sabre	<b>2</b>
	Loups	<b>1</b>
	Pêche	<b>1</b>
	Cueillette (en été)	<b>1</b>
	Récolte (fin de l'été)	<b>12/6</b>

### Combats

Joueur	Animaux
Résultat du dé  + 1 par guerrier +1 si la tribu à un village sur la case + 2 si la tribu a une grotte sur la case + 1 contre les animaux si la tribu a le feu	Résultat du dé  + 1 par pion animal de l'espèce
Les femmes combattent contre les animaux mais n'apportent aucun bonus à la valeur de combat.	les animaux de même espèce se regroupent pour combattre. Les animaux d'espèces différentes doivent être vaincus dans des combats successifs.

