

FIN DU PARTIE /

Atteindre un certain nombre de points (voir tableau). Les autres joueurs jouent une dernière fois et la partie prend fin. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Les points sont totalisés en additionnant les points sur la prospérité de la tribu paléolithique ainsi que les points de victoire sur les cartes antiquités.

Nombre de joueurs	Points de victoire
2	25
3	20
4	17
5	à tester

L'EXTENSION ÉGYPTIENNE

L'extension est basée sur des règles de jeu similaires à celles du jeu principal et peut donc être combinée avec celui-ci. Dans cette extension, l'objectif est de construire une tombe.

Les éléments du tombeau et la tombe peuvent être fabriqués à partir de ressources, mais les cartes d'action permettent également de recycler des objets ou d'usurper la tombe d'un autre joueur.

LES CARTES



ARCHEOCYCLING



APPRENDRE DU RECYCLAGE DANS
LE PASSÉ POUR L'AVENIR !

EUR ArChal 2021-2023
Yunus Kavruk, Sarah Tailliez, Kai Chun
Lennox Yeung, Vinca Michaelis

L'ANTIQUITÉ

Pour gagner des points sur l'aire de l'antiquité, les joueurs doivent construire des cartes de plus en plus importantes qui rapportent plus de points de victoire à la fin de la partie. Le système est principalement basé sur les ressources de la pierre, le bois et la céramique où il existe de nombreux exemples de recyclage durant l'antiquité.

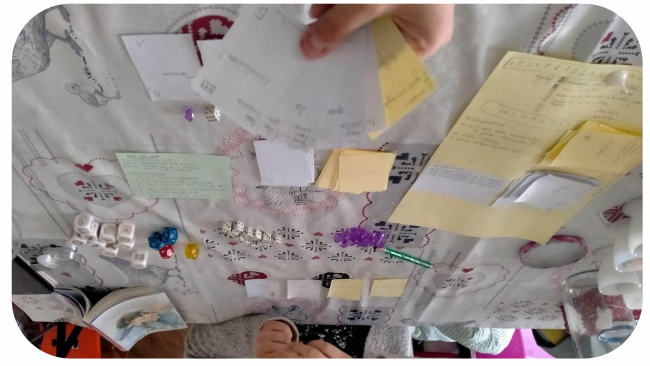
LE PALÉOLITHIQUE

Pour gagner des points sur l'aire du paléolithique, les joueurs doivent construire des outils afin de réaliser des objectifs qui rapportent des points de victoire et augmenter la prospérité de leur tribu. Le système est basé sur une ressource première qu'est le silex. Il servira à façonner des nucléus et des outils. Une fois l'outil utilisé, si celui-ci n'est pas trop petit, il peut être rétravaillé pour façonner de nouveaux outils. Une fois l'outil créé, le joueur peut réaliser un objectif.

TOUR DU JEU

- Piocher une carte dans une aire chrono-culturelle au choix
- Dépenser ses 6 points d'actions parmi les actions suivantes :
 - Construire une ou plusieurs cartes - 0 point d'action
 - Acquérir une nouvelle ressource - 3 points d'action
 - Recycler une carte de son jeu - 1 point d'action
 - Valoriser une carte (dans la pile dépôt) - 1 point
 - Piocher une nouvelle carte - 3 points d'action
 - Réaliser un objectif (Paléolithique) - 2 points d'action
- Défausser l'excédent de carte si un joueur a plus de 6 cartes en main à la fin de son tour.

UN JEU BASÉ SUR DES RESSOURCES LIMITÉES QUI ENTRAÎNERAIT LE RECYCLAGE DE CERTAINES RESSOURCES.



LE CHEMIN VERS L'OBJECTIF : NOS PREMIERS ESSAIS AVEC LE PROTOTYPE