

Groënland

Deux siècles après que le hors-la-loi Erik le Rouge ait baptisé à tort "Grænland" cette île pelée et couverte de glace, dix Vikings décharnés débarquèrent d'un frêle esquif sur la banquise. C'était en mai, après l'hiver le plus dur dont ils puissent se souvenir, et ils étaient arrivés au bout de leur réserves de nourriture et de fourrage des mois auparavant. Les bastonneurs espéraient récolter la première viande disponible de l'année, les bébés phoques aux yeux de biche abandonnés sur la glace. Mais à leur place, ils furent accueillis par une volée de flèches Thulé. Les Skrælings (une insulte de Viking à la fois pour les Thulé et les tribus de Tunit) étaient supérieurs à la fois en nombre et en compétences de survie dans l'Arctique. Et lorsque les Thulé élimineraient les Vikings et les Tunits, ils finiraient par régner au Groenland.

Les trois joueurs représentent les tribus Tunits¹ (vert), Vikings² (rouge), et Thulé³ (jaune) luttant pour survivre au Groenland du 11ème au 15ème siècle. Chacune des tribus envoie des Chasseurs afin de recueillir de la nourriture et du carburant pour les besoins de leurs Chasseurs, leurs Anciens et leurs Animaux Domestiques, tout en collectant des Points de Victoire en anéantissant des espèces concurrentes ou en collectant des ressources.

Historiquement, le climat devint glacial et tous sauf les Thulé (Inuits) se sont éteints.

Contenu de la boîte

A - Notions Générales

- Une carte **Événement / Importation** est révélée à la Phase *Événement* au début de chaque tour. Les symboles sur cette carte représentent les *Décimations* en raison de conflits internes ou de maladies, les *Migrations* des cartes **Biome** du Côté Froid, la déperdition d'énergie pendant les longs hivers (), les *Migrations* (), le

¹ Les Tunits migrèrent vers le Nouveau Monde relativement récemment (il y a 5000 ans) et n'ont donc de proximité ni avec les Inuits ni avec les Amérindiens. Spécialisé dans la pêche sur glace, les chiens domestiques, l'arc et la flèche leur était inconnus. "Tunits " est le nom que leur ont donné leurs ennemis traditionnels, les Thulé - Inuits , mais les anthropologues les nomment la culture de Dorset . En 1903, un navire baleinier britannique mit l'ancre sur une île dans la baie d'Hudson qui hébergeait la dernière colonie en vie de Tunits . Un des marins était malade, et en quelques mois les derniers Tunits étaient morts. Personne ne put déchiffrer leur langue avant leur extinction, et elle n'a jamais été mise à l'écrit. "*Les Tunits étaient des gens forts, mais timides et facilement mis en fuite. Rien n'est dit de leur désir de tuer.*" Netsilik Inuit 1923.

² En 984 CE, Erik le Rouge, un Viking proscrit dirigea un groupe de colons nordiques de l'Islande et la Norvège, et fonda une colonie connue sous le nom "Colonie de l'Est" et «Colonie de l'Ouest", les premières colonies européennes dans les Amériques. D'après les *Sagas*, il a nommé l'île "Grænland" essentiellement comme un dispositif publicitaire.

³ Les Thule sont connus aujourd'hui comme Inuits ou Esquimaux. Outre leurs harpons et des kayaks légendaires, le Thule avait des traîneaux à chiens, umiaks (bateaux à toit ouvert peau couverte avec jusqu'à vingt ensembles de rames), un système de cache alimentaire complexe, des lunettes fendues, et des parkas, pantalons, leggings, bottes, mitaines doubles-couche, et couverture de tente ajustés avec précision. Ils étaient une culture de chasse à la baleine, et une seule baleine boréale de 40 tonnes pouvait subvenir aux besoins en nourriture et graisse combustible d'une communauté de 50 pour une année. Ils déracinèrent et asservirent les Tunits chaque fois qu'ils les ont rencontrés, et peut-être que les Vikings du Groenland connurent le même sort.

décès des **Anciens** (), et les **Importations** qui arrivent avec les navires de commerce (à l'envers).

- Chaque carte **Biome** représente les ressources animales et minérales du Groenland, ou certaines inventions. Le verso indique si elles font partie de la **Rangée Nord** (Northern Greenland) ou Sud (Southern Greenland) du Groenland.
- Les **bandes** dans le coin supérieur gauche en dessous du nom de la carte montrent le nombre de succès (D4) nécessaires pour une **Chasse** fructueuse, ainsi que ce qui est gagné (G4).
- les dés ensanglantés indiquent un résultat "**Mort Victorieux**" (G0).
- le symbole "Andouiller" indique que la carte peut être prise dans votre **Tableau** comme un **Trophée** (G5).
- le symbole "Carte en Main" indique que la carte peut être prise dans votre **Main** (G6).

A1. Type de Biome, Maximum, Patrie

- **Type de Biome.** le logo dans le coin supérieur droit décrit le type de Biome: soit la pointe de lance (chasse terrestre), la pointe de harpon (chasse maritime), le hameçon (pêche), le marteau (métallurgie) ou le symbole +O+ (Pillage).
- **Maximum.** Le nombre dans le logo de type est le facteur de **Maximum**, de 0 à 14 ou 15. Plus ce nombre est bas, plus la carte est susceptible d'être remplacée lors de l'**Événement migration** (D1).
- **Patrie.** La couleur de ce symbole indique à quelle **Patrie** (E1) la carte appartient. La **Patrie Rouge** pour les Vikings au sud, Jaune / Vert pour les Thulé / Tunit, qui se partagent le nord⁴.

Note: Les cartes de votre **Tableau** font toujours partie de votre patrie.

A2. Tableau et Gestion de la Main

Vous aurez à gérer une rangée face visible de cartes appelée **Tableau**. Votre **Tableau** comprend votre **Plateau des Anciens** et vos carte **Filles**. les cartes **Biome** comprenant le symbole "Carte en Main" peuvent être prises dans votre **Main** (G6). Dans votre **Main**, elles représentent des idées latentes, et ne sont donc pas en jeu et leurs capacités et **Points de Victoire** ne sont pas actives. Elles peuvent être placées dans votre **Tableau** lors d'**Actions des Anciens** (I1 ou I4). Les cartes **Évènement/Importation** que vous gagnez aux enchères vont directement dans votre **Tableau** (D10).

- **Taille de main.** Votre **Taille de main** est calculée de la manière suivante :
+1 pour chaque **Ancien** de Rang 3 ("Artisan").
+ les bonus accordés par certaines cartes **Fille** et certaines cartes **Évènement/Importation**.
Si vous n'avez rien de cela, votre **Taille de Main** est de zéro.

⁴ Bien que d'autres cultures aient peuplé le Groenland auparavant, seul les Tunits vivaient là à l'arrivée des Scandinaves en 980 CE. Les Thulé (paléo-Inuits) étaient en fait les derniers à arriver, posant le pied dans le nord du Groenland vers 1200 CE. Tant les Tunits que les Scandinaves avaient disparu du Groenland en circa 1450 CE (et les Tunits disparu complètement par 1903 CE). En conséquence, lorsque l'on compare les Inuits aux Danois actuellement au Groenland, ce sont en réalité les Danois qui peuvent prétendre être les "Amérindiens" supprimés (Groenland est considérée comme faisant partie de l'Amérique du Nord).

- Si vous acquérez une nouvelle **Carte de Main** et que votre **Main** est pleine, vous devez en choisir une à défausser. Si votre *Taille de Main* diminue (exemple : vous perdez une carte **Fille** ou un **Ancien** de Rang 3), vous devez défausser des cartes de votre **Main** jusqu'à ce que votre *Taille de Main* soit atteinte.
- Cartes "D" ou "I". Les cartes **Biomes** qui peuvent être prises dans votre **Main** sont marquées soit avec un "D" (Animaux Domesticables) ou "I" (Inventions).

Note : Les deux **Animaux Domestiques des Vikings** sont également des cartes "D".

Exemple: Le joueur Thulé a:

- la carte **Fille** "Peepeelee" (+1 en *Taille de main*)
- un cube **Conjoint** placé sur la carte **Fille** "Birgitta" (+2 de *Taille de main*)
- un **Ancien** de Rang 3 ("Sage").

Donc sa *Taille de Main* est de quatre cartes.

Astuce: Le joueur Tunit débute la partie avec aucune carte **Fille** Lettrée (disposant du bonus de *Taille de Main*), et si il perd son **Ancien** de rang 3 (Artisan), ils ne peut ni *Domestiquer* ni *Inventer* autrement qu'en enchérissant sur les cartes **Évènement/Importation** (Ceci simule une réalité historique.) En priorité, le joueur Tunit doit maintenir un **Ancien** de rang 3 (artisan), Acquérir un livre importé (dans la phase d'Enchères), ou *Marier* un de ses Chasseurs à une **Fille** lettrée.

A3. Échanger des cartes pour leur valeur en disques

Si une carte dans votre *Tableau* montre un symbole main avec un carte barrée donnant un disque de ressources, à tout moment, vous pouvez défausser cette carte pour obtenir en échange les disques spécifiés.

- Une carte "D" qui est en train de subir un *Vol de Bétail* (E5) ne peut pas être défaussée.
- Il convient de respecter la *Règle de l'Humus* (maximum de 8 disques -- B4) lors de l'échange bétail pour énergie.
- *Dégradation*. Si un Évènement *Dégradation* (D6) se produit, vous devez défausser une carte avec un symbole "Fer" pour obtenir un disque noir.

Exemple: la carte **Évènement** "*Falconer's Ransom*" permet à la carte **Biome** "*Gyrfalcon*" de valoir trois disques ivoire (blanc) au lieu d'un pour le tour en cours. Si vous chassez avec succès la carte "*Gyrfalcon*" (ou défaussez celle que vous avez *Domestiquée*) pour les disques, vous obtenez 3 disques blancs.

A4. CUBE ET GESTION DE DISQUE

- Cubes. Vous êtes limité à 1 grand et 18 petits cubes de votre couleur.
- Ivoire et fer. L'utilisation de disques blancs ou noirs est illimitée. Utilisez des substituts si vous en manquez.

- *Règle de l'Humus*. Vous ne pouvez jamais détenir plus de 8 disques orange (de l'énergie).
- Vous ne pouvez jamais échanger un disque d'une couleur pour un disque d'une autre couleur
 - **54 Cubes Population** : représentent les **Anciens** lorsqu'ils sont placés sur le **Plateau des Anciens**, les **Colons** sur une carte **Nouveau Monde**, les **Conjoints** sur l'espace *Exogamie* d'une carte **Fille**, et les **Chasseurs** autre part. Il y en a 18 dans chacune des couleurs des joueurs (Norse-Viking = rouge, Thulé-Inuit = jaune, Tunit-Dorset = vert). Vous devez garder vos **Chasseurs Non Assignés** séparés du *Valhalla* (à savoir le Tumulus funéraire commun).
 - **3 gros cubes**. Chaque joueur a un plus grand cube de 10mm, utilisé pour représenter l'**Alpha** (E7).
 - **24 disques Orange** représentent l'énergie (la combustion de bois ou de graisse). Ils sont utilisés pour entretenir des **Animaux Domestiques**, promouvoir les **Chasseurs en Anciens**, et d'effectuer certaines actions **Ancien**.
 - **12 disques blancs** représentent l'*ivoire* (mais aussi la laine, les oursons vivants ou des faucons). Utilisés pour Enchérir sur des biens importés arrivés par bateau. chaque disque vaut 1 *Point de Victoire* pour les joueurs *Monothéistes*.
 - **12 disques noirs** représentent le *fer*, utilisé pour fabriquer des outils, annuler les pertes de **Chasse**, et permettent d'*Attaquer* le premier. Chaque disque vaut 2 *Points de Victoire* pour les joueurs *Monothéistes*.
 - **6 dés à six faces (6d6)**. Utilisés pour les *actions* **Pillage**, **Chasse** et l'*évènement Décès d'Anciens*.
 - **60 cartes** (voir le côté de la boîte). Il y a 16 cartes **Évènement**, 14 cartes **Biome "Northern Greenland"**, 15 Cartes de **Biome "Southern Greenland"**, 2 cartes **New World**, 8 cartes **Fille** (avec aides de jeu au verso), et 2 cartes **Animal Domestique Viking**.
 - **3 Plateaux Anciens carrés**, un pour chaque joueur (faces *Polythéiste* et *Monothéiste*). Les six lignes représentent les six rangs des **Anciens**.

B1. SÉQUENCE DE JEU (six phases par tour)

1. **Évènement / Importation**. Révéler une carte Évènement pour commencer le tour. Ensuite, déterminer le premier joueur (A2), et Appliquer les effets des Évènements de haut en bas, à tous les joueurs (Partie D). Si la carte montre un navire de commerce nordique, mettre aux enchères le produit d'importation (D10).

2. **Assignment des Chasseurs**. Tous les joueurs Affectent leurs cubes sur des cartes **Biomes** où ils sont des **Chasseurs** (E1), sur le **Nouveau Monde** où ils sont des **Colons** (E2), sur leur **Plateau des Anciens** où ils sont des **Anciens** (E3), sur des cartes dans les **Tableaux** des Adversaires où ils sont des **Pillards**, ou sur des cartes dans leurs propre Tableau, où ils sont **Défenseurs** (E5).

3. **Négociations et Attaques**. Les joueurs peuvent soudoyer les autres pour qu'ils rappellent leur **Chasseurs** sans combattre, y compris en les mariant à leurs **Filles** (F1). Les joueurs avec un **Ancien** de rang 4 "Chef de guerre" doivent utiliser leurs **Chasseurs** pour *Attaquer* d'autres

Chasseurs sur la même carte (F2). Si Markland ou Vinland dans le **Nouveau Monde** termine la phase avec plus de 6 **Colons**, tournez la carte sur son côté *Hostile* (F3).

- À la fin de cette phase, chaque joueur peut dépenser un disque ivoire pour *Pacifier* une carte **Nouveau Monde**, la retournant sur son côté *Pacifique* (F3).

4. Lancer de Chasse. Tous les joueurs effectuent leur Lancer de Chasse (G), lançant un dé pour chacun de leurs Chasseurs Assignés. Si le nombre de “1” ou “2” est au moins égal au nombre indiqué sur la carte **Biome** Chassée, prendre de nouveaux bébés (c.-à d cubes de Chasseurs pour la prochaine génération) et / ou de nouveaux disques de ressources, comme indiqué. Pour les cartes du côté froid dans une Rangée (D4), seul les résultats de “1” est couronné de succès.

- Les cartes **Filles** et les **Animaux Domestiques** dans votre **Tableau**, et les **Anciens** sur votre **Plateau des Anciens** disposent parfois de bonus de relance vous permettant de relancer tous les dés de la valeur spécifiée.

- Certaines cartes permettent à tous les dés de la valeur spécifiée d’être comptés comme des “1”, (G3).

- Si plusieurs joueurs ont des cubes sur une carte autre que Markland ou Vinland, le premier à obtenir une **Chasse Fructueuse** est le seul à en récolter les fruits, les autres rentrent bredouilles (G4).

- Les icônes “dé ensanglanté” tuent un **Chasseur** pour tout résultat de la valeur indiquée, peu importe si la **Chasse** est **Fructueuse** ou non (G0). Les **Chasseurs** survivants sont Remis dans votre réserve de **Chasseurs Non Assignés** (A0).

- Les cartes **Biome** avec des **Inventions** “I” ou des **Animaux domesticables** “D” peuvent être prises dans votre **Main** (G6) et sont remplacés dans la **Rangée**. Les cartes **Biome** avec des **Trophées** peuvent être ajoutés à votre **Tableau** (G5), mais ne sont pas remplacés dans la **Rangée**.

5. Animaux domestiques. Chaque carte **Animal Domestique** “D” dans votre tableau vous donne les bébés spécifiés sans **Lancer de Chasse**, si vous dépensez l’énergie ou sacrifiez les **Anciens** comme spécifié (H).

6. Actions des Anciens. Enfin, tous les joueurs effectuent les **Actions des Anciens** (I), que leur permet les **Anciens** de chaque Rang sur leur **Plateau des Anciens**. Si un joueur n’a pas d’**Anciens**, il peut se convertir au **Monothéisme** (c.-à d retourner définitivement sur son **Plateau des Anciens**).

RAPPEL: Lorsque vous effectuez un **Lancer de Chasse**, chaque résultat des dés montre le sort de l’un de vos **Chasseurs**!

B2. Ordre de jeu lors des phases 1, 2, et 5

L’icône au centre gauche de la carte de l’événement du tour montre la couleur du premier joueur. Dans toutes les phases sauf 3, 4 et 6, le premier joueur effectue sa phase, puis le joueur suivant dans le sens horaire, et enfin le dernier joueur.

- **Conseil de guerre.** Si l’événement de ce tour vous désigne comme premier joueur et que vous disposez d’un **Ancien** de Rang 4 (“chef de guerre”) au début du tour, vous pouvez

désigner un autre joueur que vous même pour le tour entier. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

B3. Ordre de jeu lors de la phase 3 : Négociation / Attaque

Le joueur possédant le plus de fer (disques noirs) détermine l'ordre des *Négociations* parmi les cartes contenant des cubes de différents joueurs. À moins que tous les **Chasseurs** de tous les joueurs sauf un n'abandonnent une carte, tous les joueurs avec des **Anciens** de Rang 4 ("Chef de guerre") doivent immédiatement *Attaquer* (F2), en commençant par le joueur avec le plus de fer.

- En cas d'égalité, c'est l'ordre des joueurs qui prédomine (A2).

B4. Ordre de jeu lors de la phase 4 : Chasse

Si plusieurs joueurs ont des **Chasseurs** sur une carte **Biome**, celui avec le moins de **Chasseurs** chasse en premier⁵. En cas d'égalité, c'est l'ordre des joueurs qui prédomine (A2).

- **Ordre de résolution des cartes Biome.** Le premier joueur décide quelle carte est chassée en premier, deuxième, troisième, etc. Ceci est important lors d'un *Enlèvement des Sabines* (G1), Lors duquel un joueur peut gagner ou perdre la capacité d'une carte **Fille**.
- **Chasse en premier.** Certaines cartes vous permettent de chasser en premier si sur une carte d'un type de **Biome** spécifié (B1). En cas d'égalité, c'est le nombre de **Chasseurs** qui prédomine (le premier est le joueur qui a le moins de **Chasseurs**).

B5. Ordre de jeu lors de la phase 6: Actions des Anciens

Les joueurs *Polythéistes* jouent en premier (dans l'ordre de jeu (A2)), puis les joueurs *Monothéistes* (également dans l'ordre de jeu).

C. Mise en place du jeu

1. Événements. Séparer les cartes **Événement / Importation**, et choisir au hasard 10 d'entre elles. Les mélanger pour former une pioche face cachée mélangées. Les cartes restantes ne seront pas utilisés dans ce jeu.⁶

2. Pioches. Séparer les cartes selon leur verso; **Northern Greenland** (recto : symbole verte / jaune en haut à droite), les mélanger et former une pioche. Faites de même pour les cartes **Southern Greenland** (recto : symbole rouge en haut à droite), dans une pioche juste en dessous.

⁵ Ceci parce qu'une grande expédition arctique souffre des retards, a des des lignes d'alimentation longues, manque de discrétion, et n'est pas plus rapide que son membre le plus lent.

⁶ Les colonies Viking du Groënland survivèrent environ 12 générations. La première à disparaître (autour de 1360 à 1400) fut la Colonie de l'Ouest, qui était plus froide et avait une production de foin plus marginale, et aussi plus proche des terrains de chasse d'ivoire partagés avec les Thulé. Il y avait une fois une population de 1000. Les derniers documents écrits indiquent de lourdes attaques Thulé, et les preuves archéologiques montrent que les derniers habitants étaient affamés quand ils ont abandonné la colonie. Après l'augmentation de la banquise et que les navires d'approvisionnement aient cessé de venir, la Colonie de l'Est pourtant plus grande et plus prospère (population de 5000) s'est éteinte pour des raisons inconnues vers 1450 CE.

3. Nouveau Monde. Placez la carte “Markland” à droite de la **Pioche** “Northern Greenland” ce qui débutera la **Rangée Nord**, et la carte “Vinland” à droite de la **Pioche** “Southern Greenland”, ce qui débute la **Rangée Sud**.

4. Biomes. Révéler une par une les six cartes du dessus de chaque pioche (cinq à deux joueurs) et les poser à droite des cartes **Nouveau Monde** dans leur **Rangée** respective. Toutes les cartes commencent à droite de la **Pioche**, à savoir du *Côté Chaud*. Cela porte le nombre de cartes dans les deux rangées à 7.

5. Cartes de Départ. Affecter aléatoirement une couleur à chaque joueur. Chacun reçoit le **Plateau des Anciens** de sa couleur, qu’il pose devant lui face *Polythéisme* visible, et les cartes **Fille** de sa couleur (trois pour les joueurs Thulé et Tunit, deux pour le joueur Viking). Le joueur Viking débute le jeu avec en plus de ses deux **Filles**, un **Animal Domestique Viking** de son choix (vache, poney, moutons, ou chèvre). Mettre la carte inutilisée de côté pour une éventuelle utilisation ultérieure. Placez vos cartes devant vous, alignées. Ceci est votre *Tableau*. (voir l’illustration sur le côté de la boîte du jeu).

Astuce: Le joueur Viking ferait bien d’examiner les cartes présentes dans les **Rangées Nord** et **Sud** avant de choisir son **Animal Domestique Viking**.

6. Cubes de départ. Chaque joueur reçoit les 18 petits cubes et le grand cube de sa couleur. Placez le grand cube plus 5 petits en dessous de votre **Plateau des Anciens**; c’est votre réserve de **Chasseurs Non Assignés**. Placez 6 six cubes sur votre **Plateau des Anciens**, un sur chaque emplacement dans chaque **Rangée**; ce sont vos **Anciens** de départ (voir l’illustration à la page 13). Mettez les cubes restants dans une pile commune appelée *Valhalla*⁷. Il est conseillé d’utiliser un petit récipient pour garder le *Valhalla* séparé du monde des vivants.

7. Colonie Tunit dans le Markland. Le joueur Tunit (Vert) prélève 5 de ses cubes du *Valhalla*, et les place sur la carte “Markland” dans la **Rangée Nord**.

8. Ressources de départ. Chaque joueur débute la partie avec 5 disques orange, 1 disque blanc et 1 disque noir.

C1. Le jeu à deux joueurs

Choisissez deux cultures de façon aléatoire. Les cartes de la troisième culture ne sont pas utilisées.

⁷ Le Valhalla est généralement interprété comme la croyance scandinave dans l’au-delà. Leurs morts ont été enterrés avec leurs armes, harnais pour chevaux, bijoux, et (si il s’agissait d’un forgeron) avec l’ensemble de leurs outils. Ils apportaient régulièrement de la nourriture et de la bière au tumulus funéraire, et allaient très loin pour récupérer les corps et dresser des pierres tombales, des pratiques mystérieuses encore suivies aujourd’hui. Au Groënland, les cercueils ont été réutilisés, en déplaçant brutalement les corps momifiés précédents. J’interprète le culte des ancêtres, pratiqué par toutes les cultures humaines mais par aucun autre animal, comme un signe non d’une croyance en l’au-delà, mais d’un temps où il n’y avait aucune croyance, et où l’acceptation que les individus survivaient à la mort et continuaient une existence parallèle était un comportement adéquat. En théorie «bicamérale», avant que les humains aient acquis la conscience ils parvenaient à des décisions en se fondant sur les voix hallucinées des morts.

- **Premier Joueur.** Si c'est la couleur de la tribu absente du jeu qui est choisie pour être premier joueur, c'est la couleur du deuxième losange qui désigne le premier joueur.
- **Rangées de Départ.** Commencez avec 5 cartes **Biome** au lieu de 6 dans chaque rangée.

C2. Le Jeu Débutants

Retirez du jeu toutes les cartes **Fille**, les cartes **Animaux Domestiques Vikings**, les cartes **Nouveau Monde**, et les cartes "D" et "I". Ignorez toutes les règles avancées, c.-à-d D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1 et I4. (signalées par le symbole Orque dans les règles publiées).

C3. Le jeu du survivant

Cette variante brutale est plus susceptible d'atteindre le résultat historique d'une seule culture survivante.

- **Alpha.** La capacité spéciale de l'**Alpha** (E7) est modifiée de sorte qu'il vaut toujours "2" au lieu de 1. Ainsi sa capacité peut être suicidaire si elle est utilisée (voir l'exemple) et ne fonctionne pas du *Côté Froid*.
- La *règle du fer* qui permet d'annuler les pertes (F4) n'est pas utilisée.
- Aucune des cartes prises dans votre **Main** ou dans votre **Tableau** ne sont remplacées. Ainsi le Groënland gèle plus vite.

Exemple: Dans une **Chasse** à l'ours polaire *Côté Chaud* avec un **Alpha** et 4 **Chasseurs**, vous décidez d'utiliser la capacité de l'**Alpha**. Cela signifie que le dé de l'**Alpha** est automatiquement un "2", qui est un succès, mais qui cependant le tue. Si au moins un autre dé est un 1 ou un 2, la chasse est un succès et vous ressuscitez l'**Alpha** comme l'un des quatre bébés.

D. Phase Événement / Ordre des joueurs / Importations

- Révélez la carte Événement et appliquez de haut en bas chacun des symboles de la carte **Événement** à tous les joueurs (D1 à D9).
- Déterminez le premier joueur. La couleur derrière le symbole <1> au milieu de la carte **Événement** détermine le premier joueur. Dans toutes les phases sauf 3, 4 et 6, le premier joueur effectue sa période, puis passez au joueur suivant dans le sens horaire, et enfin le dernier joueur.
- **Conseil de guerre.** Si la carte **Événement** de ce tour vous désigne comme premier joueur et vous avez un **Ancien** de Rang 4 ("Warchief") au début du tour, vous pouvez désigner un autre joueur pour le tour entier. Ensuite, procédez dans le sens horaire.
- Enfin, si c'est une carte **Événement / Importations**, elle est mise aux enchères (D10).

D1. MIGRATIONS

Si le symbole *Migrations* apparaît, révéler une nouvelle carte du haut de la pioche soit du Nord ou du Sud du Groenland, comme indiqué. Trouver la carte avec le nombre *Maximum* le plus bas (A1) dans la rangée, du *Côté Chaud* ou du *Côté Froid*, et la remplacer par la nouvelle carte à exactement le même emplacement de sorte que le nombre de cartes dans la **Rangée** reste le même. La carte remplacée est défaussée dans la boîte.

- Aucune *Migration* n'a lieu si la **Rangée** est vide.

Exemple: Une *Migration* sud se produit. Les trois cartes existantes dans la **Rangée** Sud sont de *Maximum* 6 et 11 sur le *Côté Chaud*, et 4 sur le *Côté Froid*. La carte qui a un *maximum* de 4 est éliminée et remplacé par une nouvelle carte tirée de la Pioche sud. Notez que la carte au *Maximum* de 4 est remplacée même si la nouvelle carte a un *Maximum* inférieur.

D2. Décimations ()

le symbole *Décimation* signifie que les **Chasseurs** des joueurs concernés sont décimés (par la maladie, les conflits internes, etc.). La *Décimation*, consiste à éliminer la moitié arrondie chiffre supérieur de vos cubes **Chasseur Non Assignés** (c-à-d tous les cubes de votre couleur qui ne sont placés ni sur votre **Plateau des Anciens**, ni sur les cartes **Nouveau Monde** (E2), ni sur les cartes **Fille** en tant que **Conjoint** (F1), ni au Valhalla), et exactement un Ancien (de votre choix, si vous avez un). les cubes *décimés* vont au Valhalla. Il y a trois causes de *Décimation*:

- **Epidémie (8+)**. *Décimer* toutes les Tribus qui ont un nombre de cubes de Chasseurs Non Assignés supérieur ou égal au nombre indiqué.
- **Maladie vénérienne. (♀)**. *Décimer* toutes les Tribus dont au moins un cube **Conjoint** est placé sur des cartes **Fille** de la couleur de le symbole de ♀. Le cube **Conjoint** lui-même est cependant à l'abri.
- **Querelles. ("Feud")**. *Décimer* tous les joueurs qui ne possèdent pas un cube **Ancien** de Rang 1 sur leur **Plateau des Anciens** (*Chef* ou *Missionnaire étranger* ou son *Représentant étranger*). Cette protection anti-querelle est indiquée par le symbole "comète barrée" au premier rang de votre **Plateau des Anciens**.⁸

Exemple: L'Événement "Syphilis" affecte les Tribus avec des **Conjoints** sur les cartes **Fille** jaunes et vertes. La Tribu Viking a un **Conjoint** placé sur la carte **Fille** "Kirima", lors de la *Décimation* il perd deux **Chasseurs Non Assignés**, ne laissant que son **Alpha**. Il sacrifie aussi son cube **Ancien** de rang 2 ("*Évêque*"). La Tribu Thulé, qui a un **Conjoint** placé sur la carte

⁸ Les Sagas du Groenland rapportent l'histoire d'une querelle nordique comme suit. Un chasseur trouva un navire échoué plein de cadavres morts de la famine, et fit don du navire à l'évêque Arnaud au profit des âmes perdues. L'évêque attribua au chasseur la précieuse cargaison du navire. Les proches des victimes protestèrent qu'ils méritaient la cargaison, mais l'évêque s'est prononcé contre eux. Une bagarre éclata pendant la messe, et le garde du corps de l'évêque, Einar a tué l'un des plaignants à la hache. Le mort s'est vu refuser un sépulture chrétienne, et les parents en colère sont arrivé de la Colonie de l'Ouest. Einar a tenté de les apaiser en proposant une armure ancienne comme compensation à la famille de l'homme mort, ce qui a été rejeté et neuf hommes ont été tués dans la lutte, y compris Einar. L'Assemblée (la Chose) a accordé une indemnité à la faction d'Einar, qui avait perdu le plus d'hommes.

Fille “Meeka”, est également *Décimée*. Bien qu'elle n'ait aucun Ancien à perdre, quatre de leurs sept Chasseurs Non Assignés vont au *Valhalla*.

D3. Déperdition ()

⁹le symbole () signifie que chaque joueur doit :

- dépenser le nombre de **disque d'énergie** spécifiés par le symbole et/ou
- sacrifier des **Anciens**.

Le joueur choisit les Ancien(s) qu'il sacrifie, parmi ceux de sa couleur placés sur un **Plateau des Anciens** (le sien ou ceux des autres Tribus). Si vous n'avez pas d'Anciens ou de cartes "D" à convertir en **disques d'énergie**, alors il n'y a aucun effet. Si vous ne pouvez payer le cout d'entretien d'une carte "D", vous devez la défausser pour obtenir sa valeur (A3).

- Si une carte **Événement** avec un () apparaît, le nombre d'Anciens / de **disques d'énergie** que vous perdez est réduite d'un si vous avez la carte Fille “Saila” dans votre *Tableau*, ou si l'un de vos cube y est placé comme **Conjoint**.

Exemple: Un () étiqueté "for EA “D” in Tableau" apparaît. Vous avez une carte "D", mais aucun Ancien ni aucun **disque d'énergie**, de sorte que vous devez défausser la carte "D". Si elle a une valeur en ressource (A3), vous obtenez ces disques.

D4. “Global Cooling” ()¹⁰

le symbole () signifie qu'il faut déplacer la carte **Biome** la plus à droite dans les deux rangées Nord et Sud du *Côté Chaud* vers le *Côté Froid* (c.-à-d à gauche des **Pioches**). Mettez-les à gauche de toutes les autres cartes dans le rang. Elles ne sont pas remplacées, afin que les deux lignes aient une carte de moins du *Côté Chaud*.

⁹ Survivre en tant que chasseurs-cueilleurs, cela signifie survivre les mauvais moments, en particulier les hivers rigoureux exprimés dans le jeu par l'icône flocon de neige. Surtout pour les activités forte consommation d'énergie tels que les vaches d'alimentation ou le raffinage de la limonite (fer des marais), si vos réserves d'énergie sont épuisées avant que le printemps arrive, vous devez abattre des Animaux Domestiques ou envoyer des Anciens dans la neige. Cette dure décision a été mise en fiction par le roman "deux vieilles femmes» par Velma Wallis, dans lequel deux Anciens Inuits sont abandonnés dans les étendues désertes afin que leur tribu puisse survivre à l'hiver proche.

¹⁰ La calotte glaciaire couvre environ 80% de l'intérieur du Groenland, et la brume saline inhibe la végétation sur les côtes extérieures. Donc, la croissance des plantes et, finalement, toute l'activité terrestre humaine et animale est largement restreinte aux fjords intérieurs. Le jeu commence à la fin de la période chaude médiévale, quand les températures étaient un peu plus chaudes que celles d'aujourd'hui et que les glaciers étaient en recul dans le monde entier. Le début du Petit Age Glaciaire annonça un refroidissement global et la croissance des glaciers dans le monde entier. La propagation de la glace permanente au Groenland détruisit les lichens et les herbes nécessaires au caribou, au boeuf musqué, et aux animaux domestiques Viking. Le Petit Age Glaciaire semble être associé à la période appelée Minimum de Maunder, lorsque le nombre de taches solaires, qui a un cycle normal de 11 ans, chuta. Peu de taches solaires signifie faible émission d'UV et faible vents solaires, ce qui fait augmenter exponentiellement la taille de l'ionosphère avec un effet inconnu sur les conditions météorologiques. La reprise des taches solaires en 1730 a donné lieu à une tendance au réchauffement qui persiste aujourd'hui. Cependant, le dernier (24e) cycle des taches solaires a été notamment calme, ne démarrant pas avant février 2014, trois ans après le maximum prévu, une période marquée par un refroidissement global. Si le 25e cycle des taches solaires stagne, un nouveau minimum de Maunder avec un autre Petit Age Glaciaire pourrait arriver.

- Le Côté Froid. les cartes **Biome** à droite de la pioche sont sur le *Côté Chaud*, ce qui signifie que lors d'une la phase **Chasse**, 1 et 2 sont considérés comme des succès. Toutefois, pour les cartes sur le *Côté Froid*, seuls les 1 sont des succès (G0).
- Les cartes **Nouveau Monde** (E2) sont également des **Biomes**, et obéissent aux mêmes règles que les autres dans le rang, et peuvent aussi passer du *Côté Froid*.
- Froid Profond. Si aucune carte ne reste du coté chaud, lors de l'Événement "Global Cooling", on retire une carte *Côté Froid* du jeu, sans remplacement. Retirez la carte qui a été le plus longtemps du Côté Froid (c-à-d la plus proche de la pioche).¹¹

D5. Sacrifice des Anciens ()

Chaque joueur lance un d6. Le résultat détermine le rang de l'**Ancien** à sacrifier (A1-6). Choisissez un cube de votre couleur de votre **Plateau des Anciens**, ou sur celui des autres Tribus si vous avez des cubes de ce rang touchés. Si vous n'avez aucun **Ancien** dans le rang désigné par le dé, rien ne se passe.

D6. Dégradation de l'Acier importé ()

Chaque joueur qui a une ou plusieurs cartes **Importation** avec une valeur de conversion en fer (A3), doit choisir l'une d'elles et la défausser pour la convertir en un **disque de fer**.

D7. Pas de Chasse Maritime ()

Pendant tout le tour, aucun joueur ne peut *affecter* des cubes Chasseur sur des cartes **Biome** de *Chasse maritime* (A1). Pour s'en souvenir, retournez les cartes **Biome** correspondantes face cachée.

D8. TEMPÊTE ()

Chaque joueur qui a un ou plusieurs **Anciens** de Rang 6 (marins) en perd un.

D9. MARKLAND INTERDITE ()

Pendant tout le tour, aucun joueur ne peut déplacer de cubes depuis ou vers la carte **Nouveau Monde** "Markland" (E2).

¹¹ Le jeu commence en 1200 CE, après l'arrivée des Thulé. Par ce temps, le refroidissement global avait détruit la récolte d'orge nordique, que les Vikings cultivaient autrefois en très petites quantités pour la bière. Le Petit Age Glaciaire eut également une incidence sur la chasse aux Phoques, une partie importante du régime alimentaire Viking (80% dans les dernières années). Les phoques sont sensibles aux refroidissement global parce que la glace épaisse ne leur convient pas comme zone de mise bas (les petits de phoques du Groenland en particulier, qui sont systématiquement abandonnés sur la glace et meurent de faim à moins que la glace ne fonde). Les morses, la base de l'économie Viking, sont également affectés par la glace parce qu'ils se voient refuser l'accès aux eaux côtières peu profondes où ils chassent les palourdes. Les neiges d'hiver profondes, en particulier liés au phénomène du "croûtage", sont la cause d'extinctions locales des caribous. Graham Chapman, "Timescales and Evolutionary Change", 2005.

D10. Mise aux enchères d'une carte Événement / Importation (bateau viking)

Tous les joueurs peuvent enchérir en utilisant seulement leur ivoire. Si aucun joueur n'enchérit sur une carte **Événement / Importation**, la remettre dans la boîte.

- Tout joueur peut lancer les enchères (mise minimum = 1) et tout autre joueur peut égaliser ou surenchérir. Lorsque plus aucun joueur ne veut surenchérir, le meilleur offrant défausse sa mise en ivoire et prend la carte **Événement / Importation** dans son *Tableau* orientée à 180°. Les perdants récupèrent leur mise.
- **Égalité.** Si deux joueurs misent le même nombre de disques ivoire, le joueur ayant participé aux enchères avec dans son *Tableau* la carte **Fille "Peepeelee"** (et / ou le joueur qui a un de ses cubes placé comme **Conjoint** sur la carte **Fille "Peepeelee"**) gagnent les égalités d'enchères. Si l'égalité persiste, régler dans l'ordre des joueurs (B2).
- Le joueur qui vous remporte l'enchère, place la carte de **Événement / Importation** dans votre *Tableau* orientée 180° (de telle manière à ce que le côté **Importation** soit lisible).

Exemple: la carte **Événement / Importation "Icelandic Trading Ship"** offre un poney Viking à l'enchère.¹² Les joueurs Rouge et Jaune misent un ivoire, et aucun ne surenchérit. Comme le joueur jaune a la carte **Fille "Peepeelee"** (qui remporte les égalités d'enchères), il remporte l'enchère et prend la carte dans son *Tableau*. Notez que les animaux domestiques importés, comme tous les objets importés, vont directement dans votre *Tableau* et non dans votre main.

E. Assignation des Chasseurs (dans l'ordre de jeu)

à son tour, chaque joueur affecte tous ses cubes *Non Assignés* (B2). Affectez chaque cube en le plaçant soit sur une carte **Biome** (E1. *Chasse*), sur le **Plateau des Anciens** (*Promotion*), sur une carte **Fille** (*Enlèvement des Sabines*), une carte d'**Animal Domestique** (*Vol de Bétail* ou *Défense*), ou sur une carte **Nouveau Monde** (*Colonisation*).

- Vous pouvez placer autant de cubes sur une carte que vous le souhaitez. Vous pouvez ne pas affecter tous vos cubes.

¹² Les joueurs de "Bios Megafauna" savent que les chevaux, rhinocéros, et éléphants ont un système digestif d'intestin postérieur non spécialisé. Une conséquence de ceci est que les chevaux peuvent digérer la viande. Dans l'Arctique, les chevaux sont parfois nourris de viande, qui est plus disponible que le foin. Aussi bizarre que cela puisse paraître, parfois les poneys du Groënland acquièrent un goût pour la viande, et peuvent même attaquer leurs maîtres et de les manger!

E1. Biomes de Chasse^{13 14}

Pour chasser l'un des **Biomes** qui sont révélés, placer les cubes de **Chasseurs** directement sur la carte.

- **Patrie.** Les tribus Thulé et Tunit ont leur *Patrie* (A1) dans le nord du Groenland, qui comprend toutes les cartes dans la rangée Nord à l'exception du Markland, plus toutes les cartes dans les Tableaux Thulé et Tunit. Ceci est indiqué par la couleur verte / jaune dans le coin supérieur droit. La *Patrie* des Vikings est le sud du Groenland, comme indiqué par le symbole de Biome rouge. Cela inclut toutes les cartes dans la rangée Sud à l'exception du Vinland, plus le Tableau Viking.
- **Marinier.** Vous devez avoir un **Ancien** de rang 6 (*Marinier*) pour chaque carte **Biome** ou carte de *Tableau* en dehors de votre *Patrie* sur laquelle vous voulez placer des cubes. Chaque *Marinier* permet de poser jusqu'à 4 cubes de Chasseurs sur une seule carte **Biome** ou carte de *Tableau* à chaque tour.

Errata : **Plateau des Anciens Viking** (2e édition): Le *Marinier Viking* devrait préciser le transport vers le nord du Groenland, et non le sud du Groenland. (Naturellement, un *Marinier* n'est pas nécessaire pour se déplacer au sein de votre *Patrie*).

- **Traîneaux.** Si vous avez une carte "D" avec un symbole *Traîneau* dans votre *Tableau*, vous pouvez placer des cubes sur une seule carte en dehors de votre *Patrie* sans *Marinier*. Cependant, les *Traîneaux* ne fonctionnent que dans le Groënland, pas dans le **Nouveau Monde** (E2).

E2. Cartes Nouveau Monde

"Markland" et "Vinland" sont des Biomes dans le **Nouveau Monde**. Ils vont dans les **Rangées Nord** et **Sud**, respectivement. Ces cartes ne font partie de la *Patrie* d'aucune tribu, et vous avez besoin d'un *Marinier* pour y aller (les *Traîneaux* ne fonctionnent pas).

- **Inépuisable.** Tout nombre de joueurs peut placer des cubes sur ces cartes. Le symbole "infini" sous les symboles de dés indique que, contrairement à tous les autres Biomes, un certain nombre de joueurs peut chasser avec succès ici.
- **Colons.** Les cubes à Markland ou Vinland sont Assignés de manière permanente (E4) et ne rentrent pas dans la pile Non Assignée à la fin du tour. Ces cubes sont appelés **Colons**.
- **Indigènes Béothuks hostiles.** Si, après *Négociations* (phase F), le nombre de cubes **Colon** dans Markland ou Vinland est supérieur à 6 (en comptant les **Colons** de toutes les Tribus), la carte **Nouveau Monde** est retournée face *Hostile* (F3). Les **Colons** qui étaient présents sur la carte y demeurent.

¹³ Les côtes arctiques du Nouveau Monde ont été colonisées par les peuples de culture Tunit, adaptés à la chasse aux phoques dans les climats très froids. Ils ont été expulsés du Vinland par la culture Béothuks avant le début du jeu, et du Markland et du Groënland par les Thulé.

¹⁴ Les archéologues ont fouillé un site Viking dans la pointe extrême nord de Terre-Neuve avec huit longues maisons en bois-turf et une forge de fer. Ceci est la preuve que les Vikings ont atteint le nouveau monde cinq siècles avant Christophe Colomb. Selon les Sagas Viking, ce site était dans une terre appelée Vinland, mais a été abandonné en raison d'attaques hostiles par les indigènes (appelées par les Vikings "Skraelings»). Même après qu'il ait été abandonné, l'archéologie montre que le bois canadien a continué à être utilisé lors de la colonisation du Groënland, ce qui indique que le Nouveau Monde était régulièrement visité pour le bois.

- **Petit Age Glaciaire au Nouveau Monde.** Lorsque Markland ou Vinland est retournée face *Hostile* ou est déplacée vers le *Côté Froid* à la suite d'un Événement "*Global Cooling*", les **Colons** sur cette carte suivent. Si la carte est ensuite retirée lors d'une *Migration* (D1), tous les **Colons** sur cette carte vont au *Valhalla*.

E3. Promotion

un joueur peut *Promouvoir* un *Chasseur Non Assigné* au rang d'**Ancien** en payant une énergie et en plaçant son cube sur l'un des six rangs **Ancien** sur son **Plateau des Anciens** (B1.6). Ses pouvoirs sont activés immédiatement. Ceci est une *Assignment Permanente* (E4), et le cube ne peut pas changer de rang. Vous pouvez affecter plusieurs Anciens sur un rang.

E4. Assignment permanente

Placer les *Chasseurs Non Assignés* sur le **Nouveau Monde** (E2), le **Plateau des Anciens** (E3), ou la case **Exogamie** d'une carte **Fille** (F1) est une *Assignment Permanente*. Cela signifie que les cubes ne sont pas retournés comme *Chasseurs Non Assignés* durant la phase G.

- Ces cubes ne comptent pas comme des *Chasseurs Non Assignés* (par exemple pendant les *Événements Décimation*).
- Exception: Si vous commencez cette phase (phase E) avec un seul ou aucun *Chasseur Non Assigné*, vous pouvez réaffecter un **Ancien**, **Colon**, ou **Conjoint** comme *Chasseur Non Assigné*, en supposant que vous avez les *Traîneaux / Mariniers* appropriés.
- Abandon des Colonies. Si vous avez assez de *Mariniers Non Utilisés* (E1) pour évacuer tous vos **Colons** (laissant et Markland et Vinland vide de vos **Colons**), vous pouvez les réaffecter à *Chasser* ou *Piller* partout au Groënland. Les **Colonies** peuvent aussi être en partie abandonnées pendant la phase *Negotiations* (F).

E5. Vol de Bétail ou Enlèvement des Sabines¹⁵

Pour *Piller* une carte d'*Animal Domestique* «D» (*Vol de Bétail*) ou *Marier de Force* un de ses *Chasseurs Non Assignés* à une carte **Fille** dans le *Tableau* d'un adversaire (*Enlèvement des Sabines*), placer des cubes *Non Assignés* sur la carte. Ce sont des **Pillards**. Le *Vol de Bétail* et l'*Enlèvement des Sabines* seront résolus lors des phases F (F2) et G (G1).

- **Chef de Guerre.** Vous devez avoir un **Ancien** de Rang 4 pour effectuer un *Vol de Bétail* ou un *Enlèvement des Sabines*.
- Un *Marinier* ou un *Traîneau* sont nécessaires pour *Piller* une carte *Tableau* qui n'est pas dans votre *Patrie* (E1). Ainsi, *Thulé* et *Tunits* n'ont pas besoin de transport pour *s'Attaquer* l'un l'autre.
- Certaines cartes "D" ne peuvent pas être *Pillées*. Les cartes *Invention* "I" ne peuvent pas être *Pillées*, et jamais des cubes n'y sont jamais placés.

¹⁵ Le terme «Enlèvement des Sabines» vient de la tradition qui dit que Rome a été fondée en enlevant les femmes des Sabins.

- **Défense.** Vous pouvez également *Affecter* des cubes aux cartes **Fille** ou **Animal Domestique** de votre Tableau, ou sur les cartes **Filles** sur lesquelles un de vos cubes est placé en tant que **Conjoint**, comme **Défenseur**. Ce sera résolu lors de la phase F (F2).
- Vous n'êtes pas autorisé à *Affecter* des cubes à l'*Attaque* de **Conjoints** dans votre *Tableau* ou d'**Anciens** sur votre **Plateau des Anciens**.

E6. Réassignation¹⁶

La carte **Événement / Importation** "*Sun Stone / Sun Compass*" dans votre *Tableau* vous permet de *Réaffecter* trois de vos cubes après que tous les autres joueurs aient Assignés les leurs. Cette *RéAssignation* doit être soit à destination d'autres cartes **Biome** où vous avez des Chasseurs (à l'exception des cartes **Nouveau Monde**), ou à destination de cartes **Fille** ou **Animal Domestique** dans votre Tableau. Vous pouvez *Réaffecter* sans vous préoccuper de votre nombre de Mariniers (E1).

Exemple: Jouant en dernier, les Vikings mettent un **Chasseur** sur la carte de "Musk Ox" dans le Tableau de Thulé. Ce **Pillage** leur permettra d'essayer de voler deux bébés qui, autrement, feraient partie de la tribu Thulé. Thulé utilise leur carte **Événement / Importation** "*Sun Stone*" pour *Réaffecter* deux **Chasseurs** depuis deux cartes **Biome** différentes en **Défenseurs** de la carte "Musk Ox". La lutte entre les **Pillards** et les **Défenseurs** se déroule en F2.

E7. L'Alpha¹⁷

Chaque joueur commence avec un cube de **Chasseur Alpha**. Ce cube est traité comme tout autre cube, sauf que vous avez la possibilité de décider qu'il vaudra automatiquement «1» au moment de la *Chasse*. Vous devez décider d'utiliser cette capacité spéciale avant de faire le lancer.

- Si vous choisissez de ne pas utiliser la capacité de l'Alpha, ou s'il est utilisé sur une carte **Biome** ou **Pillage** où sa capacité est inactive, son dé est lancé comme tout autre **Chasseur**. Si le dé désigné comme sien le tue, il va au Valhalla normalement et peut revenir en tant que bébé comme les autres cubes.
- La capacité spéciale Alpha est désactivée sur les cartes **Métallurgie**, les cartes **Biome** **Pillage** (A1), et aussi lors des *Attaques* (F2) ou des *Pillages* (G1). Le grand cube est traité comme tout autre cube.

¹⁶ Les seuls instruments de navigation scandinaves connus sont la Pierre de Soleil et la Boussole Solaire. La Pierre de Soleil transparente, fait de spath d'Islande, a la remarquable propriété de polariser la lumière qui peut indiquer la position du soleil, même par temps nuageux. La Boussole Solaire représentée ici été excavés à partir d'un site Viking au Groënland. Elle utilise le soleil pour déterminer le nord, et peut-être la latitude.

¹⁷ Pour le Thulé, l'Alpha est le capitaine de chasse à la baleine (umialiq), qui commandait le navire à 10 hommes de chasse à la baleine (umiak) et qui présidait également aux cérémonies de distribution de la viande et de la graisse de baleine. Aujourd'hui, l'Alpha est connu comme le "Greatcatcher". Pour les Vikings et Tunits, l'Alpha est souvent un trappeur qui a fournissait un approvisionnement alimentaire régulier, si peu spectaculaire, par piégeage du gros et petit gibier. "*Les Tunits ont rendu notre pays habitable. Ils ont construit les lignes de cairns qui guident le caribou vers les gués où ils peuvent être pris en embuscade par les chasseurs, et ils ont meublé les rivières avec des barrages à poisson.*" Netsilik Inuit 1923

Exemple: Vous affectez votre Alpha sur une carte **Biome "Pêche"**. Parce que son résultat automatiquement un «1», cette chasse est un succès sans même lancer de dé.

F. Négociation et Attaque

Pendant cette phase, si vous avez des cubes sur la même carte qu'un adversaire, ou sur une des carte du *Tableau* d'un adversaire, vous pouvez ouvrir des *Négociations* avec lui. Vous pouvez lui demander de se retirer pacifiquement, ou choisir vous-même de battre en retraite. Vous pouvez échanger des disques, des cartes de votre main, ou des cartes «D» ou «I» dans votre *Tableau* (la carte change de *Tableau*), ainsi qu'offrir une de vos **Filles** en mariage ou conclure des accords non contraignants au sujet de tours futurs.¹⁸

- **Retraite.** Vos **Chasseurs** ne peuvent se retirer au cours de cette phase que si tous les autres joueurs avec des cubes présents sur la carte vous permettent de vous retirer. Si un Chasseur bat en retraite, soit le retourner à vos **Chasseurs Non Assignés** (donc il ne peut rien faire ce tour), ou bien le marier à une **Fille** étrangère (F1), si elle est acceptée par le joueur détenant la carte fille.
- **Divorce.** Vos **Conjoints** peuvent quitter des cartes **Fille** pendant les *Négociations*, devenant des **Chasseurs Non Assignés**.
- **Transport.** Lorsque vous vous retirez d'une carte en dehors de votre *Patrie*, vous êtes limité à 4 cubes par Marinier (même si le Marinier a été utilisé dans une phase précédente). Le nombre de cubes battant en retraite est illimitée si vous disposez de traîneaux.

F1. EXOGAMIE¹⁹

En cas d'accord lors des *Négociations* ou à la suite d'un *Enlèvement des Sabines* (G1), vous pouvez convertir un ou plusieurs Chasseurs Assignés en **Conjoint** en plaçant son cube sur l'emplacement *Exogamie* d'une carte **Fille** dans un *Tableau* étranger. Ceci est une Assignation Permanente (E4), ainsi les Conjoints ne sont plus considérés comme des Chasseurs Non Assignés.

¹⁸ La Saga du Groenland, écrite au début des années 1300, enregistre ce qui fut l'une des rencontres les plus marquantes de toute l'histoire, le premier contact entre l'Est et l'Ouest. Selon l'analyse des chromosomes Y, les deux groupes s'étaient séparés en Asie centrale 50.000 ans plus tôt. Un groupe partit vers l'Ouest, et devint les Européens. L'autre partit vers l'Est, et devint les Amérindiens. Après que chacun ait parcouru la moitié du monde, ils étaient destinés à se retrouver au Groënland. Les retrouvailles n'augurèrent rien de bon pour les futures négociations: «Vers le Nord, les chasseurs ont trouvé quelques petites gens qu'ils appellent Skraellings; leur constitution est telle est que quand ils sont blessés par armes leurs plaies blanchissent sans saigner, mais quand mortellement blessés leur sang ne s'arrête de couler qu'avec peine. Ils n'ont pas du tout de fer; ils utilisent des projectiles en défense de morse et des pierres pointues comme couteaux ». Les « Skraelings » dans ce cas semblent être les Tunits, bien que les Vikings n'aient jamais appris à distinguer les Tunits des Thulé.

¹⁹ Aux hommes la chasse, aux femmes la cueillette, un fait profondément enracinée dans nos origines. Mais quel rôle jouent les femmes au Groenland, avec toute la chasse et aucune cueillette? Les femmes Vikings s'occupaient des Animaux Domestiques, barattaient le beurre, et remassaient algues et camarines saisonnières. Les femmes Thulé cousaient les peaux en vêtements et bateaux équipés (et ramaient dans les plus grands bateaux Umiak!). En fait, les inventions clés qui ont permis à l'Arctique d'être habitée est le foin pour les Vikings et l'aiguille pour les Esquimaux. Mais peut-être le plus grand rôle de la femme est de quitter son clan de se marier ailleurs. Appelé exogamie, c'est essentiel pour éviter la consanguinité, à la fois des gènes et des idées. Les Thulé pratiquait la double exogamie, un échange continu de femmes, à la fois entre les clans et les cultures. Emménager dans une communauté étrangère exige du courage.(Je parle par expérience personnelle, car je suis le seul Américain dans le village où je vis). Les règles des cartes "Filles" ne sont pas destinés à représenter la femme comme du bétail à traîner à la maison par les Vikings (bien que cela se produisit), mais en respect du courage nécessaire pour forger une communauté de melting-pot multiculturel qui continue d'être l'espoir de notre avenir.

- Capacités. Une carte fille partage ses capacités (par exemple des avantages de chasse (G2)) simultanément de de la meme maniere entre le joueur qui possède le Tableau et le joueur qui possède le conjoint. Cette capacité est conférée immédiatement.
- La monogamie. Un seul Conjoint est autorisé par carte **Fille**. Des **Filles** mariées ne peuvent pas être offertes au cours des Négociations ultérieures.
- Défendre son Épouse. Aux fins de l'attaque et la défense, les **Conjoints** sont comptés avec la couleur du Tableau où ils résident. Ils ne peuvent attaquer les auteurs de *Enlèvement des Sabines* (F2). Si un *Enlèvement des Sabines* lui inflige des pertes, le propriétaire du Tableau décide si le Conjoint est tué ou non. Le Conjoint devient un Chasseur Non Assigné si le Pillage réussit.

F2. ATTAQUES²⁰

Si vous avez un Ancien de rang 4 (*Chef de Guerre*), vos **Chasseurs**, **Colons**, et **Pillards** doivent *Attaquer* les autres cubes présents sur la même carte en lançant un nombre de dés égal au nombre de vos cubes présents. Chaque résultat de 1 de élimine un cube au choix de la Victime. Chaque joueur a droit à une seule série d'*Attaques* par carte.

- **Ordre d'Attaque.** Lorsqu'il y a plusieurs *Attaquants*, le joueur qui possède le plus de fer *Attaque* (B3) puis *Applique les dommages* en premier (B3). Vous pouvez distribuer vos coups entre plusieurs défenseurs.
- **Relances.** Lors d'un jet d'Attaque, le type de la carte Biome (A1) est ignoré et à sa place on considère que la carte a le type "+o+". Les résultats "Mort Victorieux" sont également ignorés. Si l'attaquant a une carte "may relance +o+" (l'arc et les armes importées), il lui est permis de relancer chaque dé d'Attaque de la valeur indiquée.
- **Conjoints et les Bergers vengeurs.** Si vous défendez une carte dans votre Tableau contre un *Vol de Bétail* ou un *Enlèvement des Sabines*, vous pouvez Attaquer même si vous n'avez pas de chef de guerre, et le lancer de chaque Chasseur donne automatiquement un "1". Lors d'un *Enlèvement des Sabines*, vous contrôlez les **Conjoints** (F1). Après la résolution de l'attaque, les Défenseurs survivants (à l'exception des **Conjoints**) reviennent dans votre réserve de **Chasseurs Non Assignés**.
- **Neige Sanglante** (en option). Dans les lancers d'Attaque, "1" sont des succès sur les cartes Biome du Côté Froid, et "1" et "2" sont des succès dans les Tableau et les cartes Biomes du coté chaud.

Exemple: lors d'un *Enlèvement des Sabines*, les **Défenseurs** Vikings et les **Pillards** de Thulé ont deux Chasseurs chacun. Le joueur Thulé a plus de fer, et son résultat aux dés est un "5" et un "6". Le joueur Thulé a une épée importée, lui permettant de relancer les "6", ce qu'il fait

²⁰ Même comparés aux Vikings, les Thulé-Inuit étaient un peuple agressif. Ils ont utilisé des milices bien entraînées avec un dirigeant militaire désigné. Ils employaient des volées de flèches, le camp ayant le plus d'archers ou de flèches en sortant vainqueur (et souvent leurs victimes étaient les Tunits, qui avait pas d'archers). Après la "pluie de flèches", le combat au corps à corps débutait par les lances à caribou ou des batons à phoques. Des raids surprises ont été menés sur des camps ou des villages où tout le monde était endormi ou réuni à la maison de la communauté. Les portes étaient scellées et des flèches tirées par les trous d'évacuation de la fumée. Conformément à la pratique scandinave du "Arson", ils leur arrivait de mettre des maisons en feu et de tirer sur ceux qui fuyaient. Aucun prisonniers n'était fait, le but de la guerre Thulé-Inuit étant l'anéantissement complet de l'ennemi. Renee Fossett, "In Order to Live Untroubled: Inuit of the Central Arctic 1550 To 1940", 2001.

avec un résultat de "1". Les Vikings n'ont qu'un seul défenseur, qui tue automatiquement un **Pillard Thulé**. Le **Pillard Thulé** survivant obtient un "3" lors de son *Lancer de Chasse* dans la phase suivante. le résultat est un "*Mort Victorieux*" qui tue le dernier **Chasseur** et fait échouer *l'Enlèvement des Sabines*.

F3. Le Nouveau Monde Devient Hostile²¹

Si après les phases "Négociation" et des "Attaques", il ya plus de 6 **Colons** sur une carte **Nouveau Monde Paisible** (en comptant tous les **Colons** de tous les joueurs), retournez la carte **Nouveau Monde** sur sa face "*Hostile*" (avec plus de résultat "*Mort Victorieux*"). Tous les **Colons** demeurent sur la carte.

- **Pacification**. Si vous avez des **Colons** sur une carte **Nouveau Monde "Hostile"**, vous pouvez payer un ivoire à la fin de cette phase pour la retourner sur son côté "*Pacifique*". Notez que si plus de 6 **Colons** demeurent sur la carte à la prochaine phase de "*Négociation*", Elle devient à nouveau "*Hostile*".

F4. La Règle du Fer

Si vous avez subi des pertes au cours d'un *Lancer d'Attaque* soit par un adversaire ou pendant votre *Lancer de Chasse*, juste après ce lancer vous pouvez dépenser un disque de fer pour annuler vos pertes.

Exemple: Vous roulez cinq "3" est dans un *Lancer de Chasse* au "Markland". Vous dépensez un fer et les 5 **Colons** restent dans le "Markland" au lieu de mourir.

G. Lancer de Chasse (dans l'ordre croissant du nombre de Chasseurs)

Vos cubes sur une carte **Biome** représentent vos **Chasseurs Assignés**. Quand c'est à votre tour de Chasser (B4), Lancer un nombre de dés égal au nombre de vos **Chasseurs** présents. Si la carte est sur le Côté Chaud (D4), chaque résultat "1" ou "2" est un succès. Si la carte est du Côté Froid (c.-à-d à gauche de la pioche), seul un résultat de "1" est un succès. Si le résultat de votre lancer montre un nombre de succès supérieur ou égal au nombre de dés indiqués dans le coin supérieur gauche de la carte, alors votre **Chasse** est *Fructueuse* (voir G4 pour les résultats de la chasse). Après la chasse, tous vos **Chasseurs** survivants (sauf les **Colons**) sont retournés à votre *Réserve de Chasseurs Non Assignés*.

²¹ Le Vinland fut découvert par une expédition menée par Leif Erikson, fils du fondateur du Groënland Erik le Rouge. Il en rapporta des raisins et du bois. L'expédition suivante, dirigée par son frère Thorvald, connut un mauvais départ lorsque les Vikings tuèrent huit indigènes qu'ils avaient trouvé dormant sous leur bateaux de peau. Un s'échappa, et le lendemain d'"innombrables" bateaux revinrent et douchèrent les Vikings de flèches. Alors Thorvald mourant arrachait une flèche de ses entrailles, il aurait dit "Ceci est une terre riche que nous avons découvert; il ya beaucoup de graisse autour de mon ventre. Nous avons trouvé une terre d'abondance, mais nous ne l'apprécierons guère". Erik fut dévasté par les nouvelles et envoya une expédition infructueuse pour récupérer le corps de son fils. Si les Vikings avaient été un peuple plus diplomatique, peut-être que l'Amérique serait aujourd'hui appelée "Leifland".

- **Ordre de résolution des Chasses.** Par A4, le premier joueur détermine quelle carte est chassée en premier, deuxième, troisième, etc.
- **Chasse Obligatoire.** A votre tour de chasse, tous vos **Chasseurs** et **Colons Assignés** doivent faire un Lancer de Chasse (exception, voir G7). Souvent, vous n'avez pas besoin de lancer pour l'Alpha, (E7).
- Le Lancer de Chasse peut être modifié d'abord par G2 puis par G3.
- **"Mort Victorieux".** La chasse est dangereuse. Si la carte Biome présente un dé ensanglanté, tout Chasseur dont c'est le résultat (après toutes les relances) est tué (mangé par un animal de proie confus au sujet de la relation de Chasseurs-proies). Vous pouvez utiliser la *Règle de fer* (F4) pour annuler vos pertes.
- **Chasse concurrentielle.** Si il y a des **Chasseurs** de plus d'un joueur sur une carte **Biome**, la Chasse se déroule dans l'ordre croissant du nombre de Chasseurs (B2). Le premier joueur à réussir une Chasse Fructueuse obtient les avantages, et tous les autres joueurs rentrent à la maison bredouilles (le gagnant rafle la mise).

G1. Vol de Bétail ou Enlèvement des Sabines

Chaque cube **Pillard** placé en E5 fait un *Lancer de Chasse*, tout comme pour une carte **Biome**. Si l'un des **Pillards** lance l'une des faces de dés indiqués dans le champ "Raid", et si au moins un **Pillard** survit aux dés "Mort Victorieux"(G0), le **Pillage** réussit,

- **Vol de Bétail.** Si votre Pillage d'une carte "D" réussit, vous volez les bébés qui auraient normalement du naître propriétaire lors de H2. La victime doit encore payer le Coût de Fourrage (H1). Si vous Pillez des moutons, vous pouvez éventuellement voler un disque ivoire à la place d'un bébé.
 - **Enlèvement des Sabines.** Si vous réussissez votre Enlèvement des Sabines, placez l'un des **Pillards** survivants dans l'emplacement de Exogamie (F1), tuant le **Conjoint** précédent le cas échéant. Vous obtenez les avantages de la carte **Fille** immédiatement.
- Exemple: Deux **Pillards** lancent un "3" et "5". L'un meurt comme un héros ("Mort Victorieux"), et le survivant se marie avec la fille.

G2. Bonus de Relance associés au type de Biome

Si vous avez une ou plusieurs cartes de **Tableau** (ou **Ancien(s)**) représentant un type de **Biome** étiquetés "may relance", alors vous êtes autorisé à relancer les dés dont le résultat correspond au symbole pour tous les lancers de chasse ayant lieu sur des cartes avec ce type de **Biome** (A1).

- Une fois que vous faites une relance, le résultat est définitif et ne peut pas être relancé à nouveau.

Exemple: Quatre **Pêcheurs Tunit** obtiennent "3", "3", "4", "4" à leur Lancer de Chasse. Leur **Fille** "Meeka" leur permet de relancer les '4' sur les cartes **Biome** de type Pêche, et à la relance ils obtiennent "2" et "4". Cette pêche réussit si la carte est du *Côté Chaud*, mais échoue du *Côté Froid*. Le deuxième "4" ne peut pas être relancé à nouveau.

G3. Modifications des Lancers de Chasses dûs à certaines inventions

Certaines Inventions ou importations dans votre Tableau permettent de convertir un résultat aux dés en un autre lors des *Lancers de Chasse* sur des Types de Biomes spécifiques. Ce sont les lignes présentant un symbole correspondant à un type de Biome (A1), puis un dés se transformant en un autre.

Exemple: Votre Chasseur chasse "Elkhounds" avec un Ancien de rang 5 ("Tracker") et une "Arbalète" importée. Si vous obtenez un "4", le Tracker vous permet de le relancer. Si la relance est un "3", vous pouvez choisir de le transformer en "1", qui est un succès.

G4. Résultats d'une chasse fructueuse

Si vous chassez avec succès un Biome, tout d'abord appliquer les résultats des "Morts Victorieux" le cas échéant (G0), puis prendre le nombre indiqué de bébés (nouveaux cubes de Chasseurs pris du *Valhalla*) et les mettre dans votre réserve de Chasseurs *Non Assignés*. Vous devez ajouter ces cubes s'ils sont disponibles. Vous obtenez également les disques spécifiés (énergie, ivoire, fer). La carte demeure dans la Rangée, sauf si vous la réclamez comme Trophée (G5) ou la prenez dans votre Main (G6).

- Si vous n'avez plus de cubes ou de disques, voir B4.
- Limites. Vous êtes seulement autorisé à acquérir les avantages d'une carte chassée une fois par tour, même si vous obtenez de multiples succès. Par exemple, si vous roulez trois "1" lors du *Lancer de Chasse* sur la carte "phoque", vous n'obtenez qu'un Bébé, pas trois.
- Bébés du Nouveau Monde. Les Bébés nés au "Markland" ou au "Vinland" deviennent Colons au lieu de Chasseurs *Non Assignés* (E2).
- Chasse du Côté Chaud. Si une carte est à la droite de la Pioche, 1 et 2 sont des succès. Certaines cartes confèrent un bonus qui convertit certains chiffres en "1", et qui fait que ces chiffres sont considérés comme des "1". Cette distinction est importante pour déterminer si vous avez obtenu un résultat de doubles, triples, etc. pendant la prise de Trophée (G5) ou Domestications (G6).
 - "Chasse" des Mines de Fer. Chasser avec succès un Biome de fer vous donne un disque de fer. Dans le cas du "Bog Iron", si vous réussissez votre Lancer de Chasse vous souffrez d'un Événement *Déperdition* (D3). Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer, la chasse échoue.
 - Après une Chasse Fructueuse d'un Biome tous vos cubes encore sur la carte retournent dans votre réserve de Chasseurs *Non Assignés*. Tous les autres cubes rentrent bredouilles dans les réserves de Chasseurs *Non Assignés* de leur propriétaire.
 - Chasse Fructueuse au Nouveau Monde. Les cubes présents sur le Nouveau Monde ne retournent pas dans les réserves de Chasseurs *Non Assignés* après une Chasse Fructueuse

Exemple: Deux Thulé et trois Tunits Chassent des Chiens. Le Thulé, avec moins de Chasseurs, passer en premier réussit la chasse avec un seul coup. Les Tunits rentrent automatiquement bredouilles. Ils ne peuvent même pas tenter une *Domestication* des chiens, par exemple.

Exemple (Nouveau Monde): Le joueur Tunit a trois Colons sur le Vinland, du *Côté Chaud* et face *Hostile*. Pour son Lancer de Chasse, il obtient "2", "2" et "6". Les 2 sont de succès, il gagne donc deux Colons, deux disque énergie et un disque fer. Cependant les trois Colons originels périssent de par la règle des *Morts Victorieux* (G0). Si il a l'épée importée, il peut relancer le "6". Il peut aussi sacrifier le fer qu'il vient d'obtenir pour sauver ses Colons de par la *Règle du Fer* (F4).

G5. Prendre des cartes Trophée dans votre Tableau²²

le symbole "Andouiller" () au bas de la carte indique une carte qui peut être ajoutée à votre Tableau comme *Trophée*. Si elle dispose de 2, 3 ou 4 dés blancs sur elle, votre Lancer de Chasse doit inclure doubles, triples ou quadruples pour l'ajouter à votre Tableau. Placez-la en partie sous votre Plateau des Anciens tournée à 180° de façon à voir les Andouillers au sommet.

- Si le symbole "Andouiller" n'a pas de dés, ajoutez-le à votre main par G6.
- Une chasse fructueuse n'est pas nécessaire pour réclamer un trophée. Par exemple, si le trophée indique doubles, n'importe quels doubles (pas seulement deux "1") vous permet d'acquérir le Trophée.
- Disparu. La carte retirée a été sur-chassée et n'est pas remplacée dans la Rangée (G7).
- Les cartes **Inventions** «I» ou **Animal Domestique** «D» vont toujours dans votre Main (voir G6), jamais directement dans votre Tableau comme un Trophée.

Rappelez-vous: L'Alpha est supposé avoir lancé un "1", ce qui peut permettre d'obtenir des doubles, triples ou quadruples. De la même manière Les armes peuvent causer certains chiffres à être convertis en "1".

Exemple: Quatre Chasseurs de morse lancent un "1" et trois "4". Ils ont une carte Fille qui permet de relancer les "4". Ils pourraient profiter de cette option et si à la relance ils obtiennent encore un "1" la Chasse sera Fructueuse. Mais ils optent plutôt pour ne pas relancer, et utilisent les triples pour réclamer le Morse comme trophée.

G6. Prendre des cartes Invention "I" ou des cartes Animal Domestique "D" dans votre main

Le symbole de la main indique les cartes **Biomes** qui peuvent être prises dans votre Main. Si elle dispose de 2, 3, ou 4 dés blancs sur elle, votre Lancer de Chasse doit inclure

²² L'«hypothèse de la surchasse», défendue par le Dr Paul Martin, propose que les chasseurs de trophée amérindiens ont causé les extinctions de masse tardives du Pléistocène dans les Amériques.

respectivement des doubles, triples ou quadruple pour les prendre dans votre main. Si aucun dé n'est présent, vous pouvez la prendre dans votre Main lors d'une Chasse Fructueuse.

- Si vous obtenez les doubles, triples, etc., vous pouvez prendre la carte dans votre main, même si votre Lancer de Chasse a échoué.

- Les cartes peuvent être prises dans votre main, même si votre main est pleine. Mais vous devez immédiatement défausser de cartes jusqu'à arriver à la taille de votre main (A2).

Exemple: Un Alpha et deux Chasseurs chassent "Musk Ox". L'Alpha vaut automatiquement un "1", et les deux Chasseurs obtiennent également des "1". La chasse est donc un succès, et en outre parce qu'ils ont obtenue un triple, Le joueur prend la carte dans sa Main. Ils pourront jouer dans leur Tableau lors de la phase *Actions des Anciens* (I1). La carte de "Musk Ox" est remplacé de par la règle de la *Biodiversité* (G7).

G7. La règle de la biodiversité

Si une carte est prise comme *Trophée* (G5), elle n'est pas remplacé de sorte que la *Rangée* a désormais une carte de moins. Si une carte est *Prise en Main* (G6), elle est remplacée dans la même position avec la carte du dessus tirée de la Pioche de la même Rangée, de sorte que le nombre de cartes dans la Rangée est inchangé (à moins de jouer la variante C3

"Survivaliste"). les Cartes remplacés par une *Migration* sortent du jeu (D1).

- Si une carte est prise en main, mais que la Chasse n'a pas été Fructueuse, les Chasseurs d'autres tribus qui étaient sur cette carte peuvent éventuellement tenter de Chasser la carte de remplacement.

G8. Exemple d'une Chasse

Le joueur Viking tente de Chasser la carte de Biome "Walrus" du *Côté Froid* du nord du Groenland. Cet animal maritime nécessite deux succès. le joueur viking est seul sur la carte.

- Phase E (Assignations des Chasseurs). Pour un coût de 2 énergies, il promet deux de ses *Chasseurs Non Assignés* comme Ancien de rang 6 (Marinier) pour atteindre le nord du Groenland. Puis il place ses 6 *Chasseurs Non Assignés* restants sur la carte de Biome "Walrus" comme indiqué.
- Phase G (Lancer de Chasse). Il lance 6d6 pour ses six Chasseurs, obtenant "1", "2", "3", "4", "4", "6". Comme il n'a obtenu qu'un seul "1", étant donné que la carte est du *Côté Froid*, la chasse échoue et par ailleurs le Chasseur qui a obtenu "3" est tué, victime d'une *Mort Victorieuse*.
- Epouses. Si il a un *Conjoint* marié à "Kirima", il est autorisé à relancer à la fois ses "4", car Kirima permet de relancer les 4 lors de Chasse au Harpon. Il a doit obtenir un "1" pour que la Chasse soit Fructueuse, et il prendrait le risque d'autres "Morts Victorieux".

- Arme. Si il a l'Invention "Toggle-head harpoon"²³, ses "3" deviennent des "1", résultant dans le succès de la chasse (et sauver la vie du Chasseur par la meme occasion). Il gagnerait alors 4 bébés, 2 énergie (graisse), et 1 ivoire. Comme aucun triples n'ont été obtenus, la carte "Walrus" reste dans la rangée.

H. Entretien des Animaux Domestiques (ordre quelconque)

H1. Coût de Fourrage²⁴

Pour chaque symbole "Déperdition" (D3) sur chaque carte **Animal Domestique "D"** (A2) dans votre **Tableau**, vous devez dépenser soit un disque d'énergie soit sacrifier un **Ancien** de votre choix. Vous devez payer ce coût, même si la carte a été efficacement pillée à la phase précédente.

- Abattage des animaux. Pour éviter de payer le Coût de Fourrage, ou si vous ne pouvez pas payer, défausser la carte **Animal Domestique "D"**. Le cas échéant, vous obtenez sa valeur en énergie (A3).

H2. Lait et Skyr²⁵

à part si la carte a été Pillée (G1) à la phase précédente, vous obtenez les bébés indiqués. Il n'est pas nécessaire d'affecter des Chasseurs ou de Lancer des dés pour obtenir les bébés.

- Laine Islandaise. Dans le cas des "Icelandic Sheep", vous pouvez choisir d'obtenir un bébé au lieu d'un ivoire.

I. Actions des Anciens (polythéistes en premiers)

Chaque joueur peut effectuer les Actions des Anciens suivantes s'il a un ou plusieurs cubes **Ancien** dans le rang spécifié et paie le coût de la ressource indiquée. Chaque cube peut

²³ À peu près au même moment où les Vikings débarquèrent au Groënland, un génie Thulé inconnu en Alaska adapta la chasse au phoque et la technologie du canotage afin d'accomplir la première chasse à la baleine en pleine mer. Les Thulé utilisèrent cette technologie pour se répandre vers l'est à travers l'Arctique, atteignant le Groënland à la fin du 12ème siècle. Le harpon Thulé de chasse à la baleine et au phoque était l'arme la plus technologiquement avancée dans le monde à l'époque. Parmi ses 22 composants sont la tête pivotante en os (pivote afin d'empêcher l'extraction une fois sous la peau), une pièce d'ivoire préhampe et une douille en os retenue par des lanières (permet le détachement de la hampe en bois), un contrepoids en os retenu par des chevilles à la base de la hampe, et une ligne de harpon attachée à un fermoir et une cheville en os. Deux flotteurs en peau de phoque, liés par une pièce de bois pour tenir sur une sangle au travers du tablier arrière du kayak, étaient reliés à la ligne du harpon par une bascule. Le harpon était lancé par un propulseur en bois avec des incrustations d'os. *Wendell Oswalt, «Eskimos and Explorers» 1979.*

²⁴ "Personne ne sait qui a inventé le foin, l'idée de couper l'herbe à l'automne et de la stocker en quantités suffisantes afin de garder chevaux et vaches vivants à travers l'hiver. Tout ce que nous savons est que la technologie du foin était inconnue de l'Empire romain, mais était connue de chaque village de l'Europe médiévale. Comme beaucoup d'autres technologies d'une importance cruciale, le foin est apparu anonymement pendant le soi-disant "âge des ténèbres". Selon la Théorie Historique du Foin, l'invention du foin fut l'événement décisif qui déplaça le centre de gravité de la civilisation urbaine du bassin méditerranéen au Nord et à l'Ouest de l'Europe. "Freeman Dyson," *Infinite In All Directions*, 2004

²⁵ Le Skyr est une boisson traditionnelle islandaise et groenlandaise similaire au lebné. Les produits laitiers étaient très appréciés par les Vikings, et étaient des articles d'échange utiles avec les Amérindiens. Dans son livre "Collapse, How Societies Choose to Fail or Succeed", Jared Diamond soutient que les Vikings surévaluèrent leurs animaux laitiers au Groënland, provoquant la destruction de la couverture végétale et l'érosion subséquente qui condamna les Groenlandais.

effectuer une action par tour. Les cubes ne sont pas dépensés lors de la réalisation d'une Action d'Ancien.

- Séquence. Tous les joueurs polythéistes effectuent leurs actions en premiers (dans l'ordre de jeu (B2)), puis tous les joueurs qui ont commencé leur tour comme monothéistes (également dans l'ordre de jeu (B2)). Chaque joueur choisit l'ordre dans lequel il effectue ses Actions des Anciens.

11. Domestication (Action de Rang 2, face polythéisme)²⁶

Dépenser une énergie et jouer une carte Animal Domestique "D" de votre main dans votre Tableau aux côtés de vos cartes Fille.

- Lors du placement dans votre Tableau, les cartes Animal Domestique "D" et Invention "I" sont tournées de 180° de sorte que le texte pertinent soit lisible.
- Une fois converti au *Monothéisme*, vous ne pouvez plus *Domestiquer*!

12. Chasse aux Sorcières (Action de Rang 2)²⁷

Dépenser une énergie pour éliminer un Ancien de votre couleur dans votre Tableau. Tous les cubes éliminés vont au *Valhalla*.

Exemple : Vous avez un dernier Ancien (rang 2). Pendant vos Actions des Anciens, vous effectuez une *Chasse aux Sorcières* sur cet Ancien, puis utilisez le *Baptême* (17) pour vous convertir au *Monothéisme*.

13. Bannissement (Action de Rang 2, face Monothéisme)²⁸

Dépenser une énergie et lancer un nombre de dés égal à votre *Taille de Main* (*Lancer du Martyr*) pour tenter de tuer un adversaire dans votre Tableau (**Conjoint**) ou votre **Plateau des Anciens** (**Émissaire** ou **Missionnaire**). Chaque "1" obtenu élimine un cube.

- Martyr. Lancez un nombre de dés égal à votre *taille de main* (A2). Pour chaque "1" obtenu, vous tuez un **Missionnaire**, **Émissaire** ou **Conjoint**.
- Comme règle spéciale pour le jeu à trois joueurs, les **Conjoints** Vikings sont à l'abri du *Bannissement*, et sont traités comme s'ils n'étaient pas présents dans le **Tableau étranger**. Cela signifie qu'ils ne peuvent être retirés d'une carte **Fille** que par la *Négociation* ou par *Enlèvement des Sabines*. Cela reflète la célèbre coutume Viking de

²⁶ Presque aucune domestication animale n'a eu lieu depuis le début du christianisme.

²⁷ Le dernier message du Groenland nordique relate la condamnation au bûcher d'un homme pour avoir séduit la femme d'autrui en utilisant la sorcellerie. Les sorcières étaient (et sont) dangereuses au christianisme parce qu'elles représentent un retour au polythéisme, pratique consistant à suivre une figure d'autorité personnelle au lieu d'une centrale. Plutôt qu'un système de croyance concurrente, la sorcellerie est une méthode pour arriver à des décisions qui est antérieure à la conscience moderne, à savoir la méthode de prise de décision fondée sur la langue en agissant sur des alternatives basées sur des concepts manipulés mentalement. Selon cette théorie, les sorcières sont des retours similaires aux schizophrènes qui entendent des voix, aux mystiques, religieux, ceux qui sont «possédés» ou qui «parlent en langues», et les enfants avec des amis imaginaires.

²⁸ L'Ancien de Rang 2 est une figure spirituelle connue sous le nom de "chamane", soit celui qui entre dans un état modifié de conscience similaires à ceux employés par tous les humains avant l'aube de la conscience. Les chamanes étaient communs dans la culture de Tunits, employant le rituel, les percussions, ou la drogue pour accéder à un état de transe pendant lequel des divinations étaient prononcées (interprétées comme des conseils d'esprits bienveillants et malveillants).

voler les femmes (de sorte que l'exogamie est effectivement dans le camp Viking, hors de portée des évêques ou chamans Thulé ou Tunit).

14. Taillandier (Rang 3 Action)

Dépenser un fer et jouer une carte **Invention** «I» de votre Main dans votre **Tableau**, aux côtés de vos cartes Fille.²⁹

- Graveur d'Ivoire. Les Tunits ont la possibilité de dépenser un ivoire au lieu d'un fer.

Exemple: Vous avez la carte **Invention** "Slit Googles" dans votre main. Vous promouvez un **Chasseur** comme **Ancien** de rang 3 (au prix d'une énergie) et l'utilisez au cours de la phase *Actions des Anciens* pour placer la carte **Invention** "Slit Googles" dans votre **Tableau** (au prix d'un fer). Sa valeur en *Points de Victoire* est maintenant validée et vous pouvez utiliser ses capacités.

15. Émissaire (Action de Rang 5, face Monothéisme)

Dépenser une énergie et déplacer un de vos Anciens de Rang 5 (Acolyte) au premier rang du **Plateau des Anciens** d'un adversaire. Ce cube est appelé un **Missionnaire** si il se trouve sur un **Plateau des Anciens Polythéiste**, ou un **Émissaire** sur un **Plateau des Anciens Monothéiste**. Les **Missionnaires** sont utiles pour convertir de force votre adversaire au *Monothéisme* (16), et avoir au moins un **Émissaire** sur un **Plateau des Anciens** adverse vous donne 4 *Points de Victoire* (J0).

16. Prosélytisme (Action de Rang 2, face Monothéisme)³⁰

Si vous avez un **Ancien** de Rang 2 (Évêque) et au moins un cube **Missionnaire** dans le premier rang du **Plateau des Anciens** d'un adversaire *Polythéiste*, dépenser une énergie et faire un **Lancer de Martyr** (I3). Un succès ("1") convertir définitivement cet adversaire au *Monothéisme*, à la fin de cette phase (retournez la carte, préservant la position initiale de tous les **Anciens**).

²⁹ Selon la théorie de la bicaméralité, l'importance de l'art d'aujourd'hui est un vestige d'une époque où les arts comme la musique, la poésie, et la sculpture était encore plus importants. Cette période n'était pas l'ère bicamérale, lorsque tous les membres de la société suivait aveuglément les voix intérieures de leurs dieux. C'était plutôt la période de transition lorsque les voix se sont tues, et le peuple terrifié eut besoin de médicaments, de cantiques, et d'idoles portatives afin d'inciter les dieux à les instruire à nouveau. Cette crise, le son du silence, a été plus probablement causée par l'utilisation accrue du langage auto-référentiel plutôt par la sélection naturelle. L'art Thulé et Viking était plutôt clairsemé et fonctionnel, sans sophistication ou embellissement, et ces cultures étaient sans le moindre doute conscientes. Mais la statuaire des Tunits abondante, avec ses "ours volants" (figurant sur le haut du Plateau des Anciens Tunits), des sculptures standardisés d'homme sans visage et avec des moignons de bras, et femmes-oiseaux en ivoire réalistes capables de tenir debout, est la preuve que cette culture était en cours de transition vers la conscience. Quoique l'on pense de cette théorie, je ne l'ai jamais entendu une autre explication pour la fascination uniquement humaine pour les hallucinogènes, l'alcool, le rythme, la musique, et les idoles. *Julian Jaynes, "The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind" 1990.*

³⁰ Les trois cultures étaient polythéistes quand ils ont envahi le Groenland. Le fils de Erik le Rouge Leif converti au christianisme en 999 CE, et bientôt le Groenland était officiellement chrétien sous un évêque. Un seul nordique païenne artefact a été découvert au Groenland, une sculpture en stéatite représentant le marteau de Thor. Les Inuits est devenu chrétien dans les années 1750 dans le cadre des missionnaires moraves. Les Tunits mort avant toute missionnaire pourrait déchiffrer leur langue.

- **Limites.** Vous ne pouvez effectuer l'action *Prosélytisme* que si votre *Missionnaire* est en place depuis le début du tour. Vous pouvez utiliser le même *Missionnaire* pour de multiples tentatives, voir l'exemple ci-dessous.

Exemple: Vous êtes *Monothéiste* et avez trois **Anciens** de Rang 2 (Évêques) et deux **Anciens** de Rang 5 (Acolyte). Vous dépensez 2 énergie pour déplacer les deux Acolytes vers le Rang 1 du **Plateau des Anciens** de votre adversaire. Lors des Actions des Ancien du prochain tour, parce que votre adversaire est *Polythéiste*, il joue avant vous. Il utilise son Ancien de Rang 2 (Chaman) pour essayer d'éliminer vos **Missionnaires**, mais obtient un "1" et un "2". Un des **Missionnaires** est éliminé. Au cours de vos **Actions des Anciens**, vos trois Évêques dépensent chacun une énergie et utilise le **Missionnaire** survivant pour une tentative de *Prosélytisme*. La taille de votre main est de un, de sorte que vous lancez un dé à chaque tentative.

17. BAPTÊME (conversion volontaire, polythéisme)³¹

Votre Plateau des Anciens est à double face. Elle commence du côté *Polythéiste*, mais au cours de vos **Actions des Anciens**, si vous n'avez pas d'**Anciens** de votre couleur, vous avez la possibilité de la retourner définitivement du côté *Monothéiste*, sans aucun coût en ressources. Cela modifie vos conditions de victoire (Partie J).

J. FIN DU JEU & VICTOIRE

Le jeu se termine à la fin du dernier tour de la **Pioche Événements**, ou à la fin d'un tour où aucune carte ne restent dans aucune **Rangée**, ni du côté *chaud* ni du côté *froid*. Comptez les **Points de Victoire (PV)** comme suit:

- **PV Trophées** (*Polythéisme* seulement). Chaque carte **Trophée (G5)** dans votre **Tableau** indique sa valeur. Notez que si vous finissez le jeu *Monothéiste*, vos **Trophées** restent (piégés comme des vestiges païens dans la secte monothéiste de votre tribu), mais ne valent pas de PV.
- **PV Ressources** (*Monothéisme* seulement). Chaque ivoire vaut 1 PV, et chaque fer vaut 2 PV. Vous pouvez convertir les cartes dans votre **Tableau** en fer ou en ivoire par B3 vers votre PV. Notez que si vous finissez le jeu comme *Polythéiste*, les ressources ne valent aucun PV.
- **Population PV**. Chacun de vos cubes en dehors du *Valhalla* compte comme 1 PV. Si une carte du **Nouveau Monde** termine le jeu du *Côté Froid*, chaque cube **Colon** sur cette carte compte comme 2 PV.³²

³¹ Quelle différence cela fait-il si une culture croit en un dieu ou en plusieurs? Selon la théorie de la bicaméralité, lorsque les êtres humains ont acquis la conscience, ils ont interprété le cours des pensées et des voix dans leur tête, y compris les remontrances hallucinées de figures d'autorité mortes, comme une panoplie de dieux. C'était naturel, puisque c'était la façon dont ils arrivaient inconsciemment à des décisions avant l'avènement de la conscience auto-réflexive. Ces dieux étaient des figures d'autorité personnelles et subjectives. Cependant, la construction d'une société exige le respect de valeurs et de figures d'autorité objectives, y compris une autorité centrale ultime, le seul et vrai Dieu. Une autorité centrale conduit à une morale objective, comme les 10 commandements, et à la création de missionnaires pour répandre la vérité à des cultures exotiques, concepts incompatibles avec un système de valeurs subjectives. Ainsi le judéo-christianisme se répandit avec une rapidité étonnante dans le monde entier.

³² Cette règle reflète la possibilité que les Groënlandais auraient pu coloniser l'Amérique continentale si le Petit Age Glaciaire s'était transformé en une autre période glaciaire de l'Age de Glace actuel, avec une couche de glace couvrant la plupart des États-Unis et du Canada actuels.

- PV démocratique. Tout joueur avec un ou plusieurs cubes **Émissaires** (15) sur le **Plateau des Anciens** d'un adversaire reçoit 4 PV par **Plateau des Anciens** à la fin du jeu (parce qu'il est un membre du Parlement Spécial du Groenland).³³

Exemple: A la fin du jeu, le sud du Groenland est entièrement du *Côté Froid*. Le *Polythéiste Viking* a empoché un "requin", donc un Trophée de 5 PV. Il a quatre **Chasseurs Non Assignés**, un **Ancien**, et trois **Colons** au Vinland, donc 11 PV de population puisque les **Colons** du *Côté Froid* comptent double. Leur score total est de 16 PV.

Le *Monothéiste* Thulé possède 2 fer et 2 ivoire = 6 PV de Ressources. Ils ont aussi 11 **Chasseurs Non Assignés** et 5 **Anciens**, y compris un cube **Émissaire** sur le **Plateau des Anciens** Tunit qui lui confère 4 PV supplémentaires. Total 26 PV.

Les Tunits *Monothéistes* on 5 fer, 2 ivoires, et 12 cubes en dehors du *Valhalla* = 24 PV.

Astuce: Si votre adversaire *Polythéiste* a une avance écrasante en **Trophées**, envisager de devenir *Monothéiste* et envoyer des *Missionnaires* pour le *Convertir de Force*. Si l'autre joueur à la traîne devient également *Monothéiste*, vous pouvez gagner 4 PV avec des **Émissaires** sur vos **Plateaux des Anciens** respectifs.

J1. Extinction

Si tous vos cubes sont au *Valhalla* vous ne marquez pas de *Points de Victoire* et vous êtes hors jeu, ne laissant aux archéologues du prochaine dégel mondial que des objets culturels à découvrir. Cependant, vos cartes **Fille mariées** restent en place.

K. Solitaire ou jeu coopératif

Dans cette variante, soit un joueur joue seul les trois cultures, ou trois joueurs jouent les trois cultures, comme d'habitude. Dans les deux cas, les joueurs ne sont victorieux que si les trois cultures survivent avec des **Chasseurs Non Assignés** ou des **Colons** à la fin de la partie.³⁴

- Configuration et Durée de la partie. L'installation est identique à partie à trois joueurs, sauf que 12 cartes **Événement** sont utilisées. Le jeu se termine à la fin du 12e tour, ou quand les deux **Rangées** sont vides.
- Survivant. Utilisation de la variante difficile Survivalist (C3) est recommandée.

³³ Non, "The Thing" (La Chose) n'est pas une chimère arctique d'Hollywood croisant chiens de traîneau avec votre belle-mère. Le Groenland Viking était organisé comme une fédération lâche de chefferies fonctionnant dans des conditions féodales, avec une économie de marché fondée sur le troc et une monnaie en défenses de morse. Pour réduire l'énorme coût social induit par les querelles de clan, une assemblée législative et judiciaire appelé "The Thing" a été créé. The Thing est mort avec les Vikings au Groenland, mais en Islande elle a survécu et est aujourd'hui le plus vieux parlement représentatif existant.

³⁴ Après que la colonie de de l'Ouest affamée ait été envahie vers 1350 (coupant l'accès à l'ivoire), et le dernier navire de commerce royal ait coulé en 1369, le Roi de Norvège se désintéressa du Groënland. Il existe des registres de navires privés mouillant "accidentellement" dans la colonie de l'Est en 1381, 1382, 1385, et 1406. Les capitaines ont affirmé avoir été "soufflé hors cours", pour échapper aux poursuites pour avoir contourné le monopole royal. Un corsaire ayant séjourné au Groenland de 1406 à 1410 rapporta le dernier enregistrement écrit Viking d'un mariage à l'église de Hvalsey en 1408. En 1607, une opération dano-norvégienne de sauvetage fut lancée. En plus d'être au moins un siècle en retard, ils ont fait l'hypothèse raisonnable que l'Établissement de l'Est se trouvait sur la côte est du Groenland, et donc regardé au mauvais endroit. Les Inuits qu'ils ont rencontré ont été considérés comme les descendants des Vikings. Le sort réel des derniers Vikings du Groenland est inconnu, mais il est concevable qu'ils aient pu faire une tentative désespérée pour s'établir au Vinland.

- Symbole des taches solaires. Ignorer un **Événement** “Global Cooling” (D4) au premier tour. Par la suite, cet **Événement** provoque une *Décimation* sur les trois cultures (D2) en plus de ses effets normaux. Si deux **Événements** “Global Cooling” se produisent dans un tour, n’appliquer les effets que d’un seul.
- Négociation. Chaque tour durant la phase de *Négociation*, un disque ou une carte **Invention** “I” d’une culture peut être échangée avec un disque ou une carte **Invention** “I” d’une autre culture. Pas d’échange de population ou de cartes **Animal Domestique** “D” Cartes. Les **Chasseurs** peuvent être Assignés en tant que **Conjoints** avec succès automatique. Toutes les tribus partagent leur capacités de Traîneau et de Marinier.
- Les disques noirs et blancs peuvent être dépensés comme si elles étaient orange.

Astuce: Toutes les 3 cultures ont besoin d’**Animaux Domestiques** pour gagner ce jeu!

L. Expansion “Samis”, Variante à 4 joueurs

Pour jouer à ce jeu, vous devez l’expansion mer sami, qui sera disponible en Octobre à 2015.

Introduction:

Cette expansion de “Greenland” (2ème édition) ajoute les Samis comme quatrième joueur (bleu) . Les Samis sont des tribus parlant finno-ougriennes qui ont longtemps habité les régions arctiques de l’Europe, et ont domestiqué le renne depuis au moins 800 CE. Les vieilles chroniques Nordiques décrivent les Samis de mer comme d’experts constructeurs, et documentent à la fois les impôts et le commerce de la fourrure, de la peau, des plumes, des baleines et des cordes faites de peaux de phoques et de baleines. Des légendes Samis parlent d’anciens exploits de chasse à la baleine à l’extrême occident.

Premier Joueur (B2)

Il n’y a pas d’icone de premier joueur bleu, de sorte que le joueur Sami n’est normalement jamais le premier joueur. Toutefois, si il a un **Ancien** de Rang 2 sur la face *Polythéiste* de son **Plateau des Anciens** (Chaman), lors de la phase 1, ils peut se déclarer premier joueur, en annulant tout Conseil de Guerre opposé.

COMPOSANTS (B)

1 plateau représentant deux cartes **Filles**

1 **Plateau des Anciens**

18 cubes de population bleus

SET-UP (C)

Le joueur Sami (bleu) débute la partie avec, comme le joueur Viking, avec deux **Filles** et un **Animal Domestique**. Son **Animal Domestique** est toujours le “Barren-Ground Caribou”. Retirez cette carte de la pioche “Southern Greenland” et placez-la pivotée à 180° de sorte que la bande violette soit vers le haut dans le **Tableau** du Joueur Sami (Bleu).

Sami (E1)

La *Patrie* des Sami est la **Rangée Sud** “Southern Greenland”, et est partagée avec le joueur nordique.

Alpha (E7)

Les Samis n’ont pas de cylindres ou de cubes **Alpha**!

Ski

Si vous avez dans votre **Tableau**, ou avez un **Conjoint** marié à la carte **Fille Sami** “Gealá”, une fois par Phase 4 Vous pouvez désigner trois chasseurs sur une carte **Biome** qui fonctionnent ensemble comme un seul **Alpha** au lieu de lancer les dés.

Tambours Sami

Si vous avez dans votre **Tableau**, ou avez un **Conjoint** marié à la carte **Fille Sami** “Sunnan-Ánni”, vous êtes à l’abri de *Décimations* par maladies vénériennes et *Décimations* de Masse (D2).

Exemple: L’événement “10+ de décimation” se produit. Vous disposez de 10 **Chasseurs Non Assignés**, mais ils ne sont pas affectés parce que vous êtes marié à Sunnan-Ánni.

Notes du concepteur: Lors d’un récent voyage dans le nord de la Norvège, nous avons parlé à la fois à un ancien Sami et un insulaire qui m’a parlé d’une tribu, dont n’avais jamais entendu parler, les Samis “de mer”. Et mon partenaire (Jon Manker de Ion Game Design) m’a montré quelques-uns des livres de son grand-père sur les Samis (Ernst Manker était un ethnographe de renom qui a vécu périodiquement entre eux). On en sait peu sur leurs embarcations et leurs techniques de chasse, ou sur leurs relations avec les Vikings et les Inuits, mais il est clair qu’ils étaient une présence maritime significative dans l’Arctique. Éradiqués par la peste noire en 1300, leurs cousins nomades des montagnes portent aujourd’hui le flambeau.

Phil Eklund, Août 2015

Textes du dos de la boîte: Groenland 1200AD. Comme le temps se refroidit, trois cultures radicalement différentes se rencontrent pour la première fois. Aucune agriculture n’est possible à part le foin, donc pour survivre, il faut négocier ou se battre pour des terrains de chasse contestés tout en apprenant les tactiques de survie des autres cultures.

Gagner en supplantant les prédateurs féroces, domestiquer des bêtes sauvages, développer de nouveaux outils et des armes, et croître, contre vents et marées.

Image de Couverture: Une confrontation entre Vikings et Thulé dans les terrains de chasse du Nordrseta. Ce pourrait même être la première rencontre historique des deux cultures, après que les Thulé aient migré si loin au sud vers 1200 CE. Les Thulé sont armés de harpons pivotants et d’arcs composites récurvés. Le chasseur qui rampe sur la banquise est vêtu en peau de phoque parce que les morses ne sont pas alarmés par l’apparition de simples phoques. Les Vikings, armés seulement de lances et de haches, semblent manquer de fer.

Jeux et Simulations, un essai de Phil Eklund

Parfois, on me dit que mes œuvres sont pas des jeux, mais des simulations. Je réponds généralement que l'opposition jeux contre simulations est une fausse dichotomie, et demande à mon détracteur de définir ce qu'est un "jeu" ou "simulation". Il refuse invariablement, affirmant sans doute que les définitions sont sans importance ou subjectives.

Permettez-moi de poser ma théorie pleinement. Bien que toutes les simulations ne soient pas des jeux, tous les jeux sont des simulations, définissant la «simulation» comme une «re-création sélective de la réalité». En outre, tous les jeux sont des œuvres d'art, définissant "l'art" comme "la re-création sélective de la réalité selon les jugements de valeur d'un artiste, suivant les principes de l'esthétique".

Un jeu peut être comparée à une autre grande forme d'art, le roman. Tous les deux ont un protagoniste avec un défi à surmonter, et une conclusion où ce défi est résolu. Dans les deux, le protagoniste peut réussir ou échouer. Les deux révèlent les jugements de valeur de l'artiste et, finalement, sa philosophie. Les deux obéissent à des principes esthétiques: l'intrigue, la structure, les objectifs, la sélectivité du sujet, la clarté d'expression, et l'intégration des éléments de jeu.

Dans un jeu solitaire, le défi à relever est dans les processus de jeu. Dans un jeu multi-joueurs, une grande partie de la difficulté vient des décisions et de compétences de vos adversaires. Mais gagner est secondaire à l'expérience et à l'histoire.

Dans mon jeu le plus récent, Groenland, l'accent est mis sur l'histoire passionnante à raconter. En effet, même si les tours sont une long d'une génération, la saga se déroule comme dans un jeu de rôle. Supposons que votre épée se brise dans la bataille. Si c'était Donjons et Dragons, vous vous contenteriez de maudire le sort iriez chez le forgeron pour la réparer. Mais que faire si les forgerons avaient été affamés des générations en arrière et son art avait été perdu? Ou si il n'y avait pas suffisamment de fer ou de carburant à épargner pour un four à charbon de bois? Que faire si la défense de l'ensemble de votre culture était centrée autour d'un morceau de métal, transmis de génération en génération?

Pour la conception de Groenland, j'ai inclus tout ce qui était important pour la survie d'une culture, en utilisant des jugements de valeur sur la base de ma philosophie pour en déterminer l'importance. Comme auteur de jeux de société, j' intègre tous les éléments en un ensemble artistique, selon ma vision. Une vision assez distincte pour que la plupart puissent reconnaître mon travail sans voir mon nom.

Pour être artiste, vous devez avoir quelque chose à transmettre. Vous avez besoin de croire en quelque chose. Vous avez besoin de contexte, de principes et d'une orientation à long terme; vous avez besoin d'une connexion entre vos objectifs, une cohérence entre vos tours, et un large aperçu unissant vos expériences disparates, les conclusions et les actions en un tout. En bref, un artiste a besoin d'une philosophie, par lesquels il vient faire des jugements de valeur.

Est ce que des jeux très abstraits sont aussi des "re-créations de la réalité"? Dans une moindre mesure certes, mais oui. La réalité fonctionne selon des règles particulières, appelées lois de la science, et favorise ceux qui maîtrise les règles. De cette façon, les règles de même les jeux les plus abstraites reflètent la réalité.

Il y a une théorie "post-moderniste" de l'art qui prétend qu'il est au spectateur d'interpréter ou de donner un sens. Cependant, les projections aléatoires de peinture ou les salades de mots sans intrigue ne sont pas de l'art. Et celui qui n'a pas clairement exprimé la vision, ou ne porte que sur ce qui est à la mode, populaire, ou vain, est tout sauf un artiste.

Un autre essai de Phil Eklund

Pensées sur les pensées, les mots sur les mots. (Un essai qui a à la fois rien et tout à voir avec Groenland)

"Un théâtre secret monologue sans voix et de conseil prévenant, ... tout un royaume où chacun de nous règne reclus seul, metttant en question ce que nous voulons, donnant la mesure de ce que nous pouvons. Un ermitage caché où nous pouvons étudier le livre troublée de ce que nous avons fait et de ce que nous pouvons encore faire." Voici comment Julian Jaynes décrit le dialogue en cours d'exécution de mots qui forment la conscience de chacun de nous. Mais qui parle à qui? Tout se passe comme si c'est un côté du cerveau qui parle à l'autre. Ce cerveau divisé est appelé le cerveau bicaméral, et l'hypothèse est que le cerveau lui-même organise et agit de décisions différemment en raison de la force des mots. Les peuples primitifs comme le Tunits avaient un cerveau identique au notre, et pourtant, manquant notre vocabulaire pourraient ne pas avoir été conscients de la façon dont nous le sommes.

Et pourquoi les mots? Pourquoi pas les images? Les mots sont des économies méconnus de la pensée. Ils représentent des abstractions telles que la justice, la vérité, et des intégrations telles que "feuilles caduques" ou "bicaméral". Même les prépositions et les articles sont d'importants traits grammaticaux impossibles à exprimer avec des images. Ceci est encore plus important lors de la communication avec vous-même que ça ne l'est avec les autres! Voilà pourquoi je choisis d'écrire ce livret de règles avec mots, et pourquoi votre bibliothèque contient probablement un million de mots pour chaque image. Chaque mot vaut un million d'images.

Vous serez probablement indigné si je suggère que vos souvenirs sont stockés sous forme de mots, et seulement reconstruits visuellement dans un l'espace de votre esprit. "Non, mes souvenirs sont des images, stockées pixel par pixel, dans le cerveau", bredouillerez-vous peut-être. Mais faites quelques expériences simples. Ouvrez un livre, étudier une page pendant une minute, puis essayez de le reconstruire sur une feuille de papier. Si votre esprit avait stocké l'image de la page, votre reconstruction serait basée sur cette photo, peut-être floue si l'œil n'avait pas le temps de tout traiter. Mais en fait, votre reconstruction sera faite des phrases et des mots vous vous souvenez, et leur position sur la page ne correspondra pas à la réalité. Vous pourrez

rappeler les fourchettes dans votre tiroir, mais pas combien de dents elles disposent. Vous pouvez vous souvenir de votre première voiture, mais pas de son numéro de plaque. Ou prenez une mémoire vraiment nette, et demandez-vous: quelle est la forme du cadre de cette image que je reconstruis? Où l'horizon croise-t-il le corps de la figure? Est-ce une image en mouvement, et si oui, combien d'images bouger avant qu'il ne se répète? Toutes les questions facile à répondre si les souvenirs sont stockés sous forme d'images, mais ils ne le sont pas.

Naturellement, nous avons eu rien de tel torrent de paroles avant que les nourrissons ont appris tout. Nous sommes nés Tabula Rasa, dans les mots de Locke. Imaginez que vous êtes un animal de super-intelligent, capable d'apprendre facilement, mais avec pas de vocabulaire. Un tigre peut-être. Ou Helen Keller à l'âge 7. Demandez-vous, quelle serait votre vie sans le dialogue constant de pensées verbales? Quelle serait votre technologie comme si vous ne pouviez pas visualiser le produit avant de vous rendre? Quelle serait votre gré comme si vous ne pouviez pas danser sur les solutions de rechange dans le théâtre de votre propre esprit? Quelle serait votre vie sexuelle comme si vous ne pouviez pas fantasmer sur elle?

Tous les esprits d'animaux utilisent des concepts non-verbales, parfois appelés percepts, comme des unités pour les aider à organiser leurs entrées audio et visuelles autrement chaotiques. Ces perceptions sont utilisés dans l'apprentissage et le comportement instinctif. Si mappé en mots, la scène de la Tunits étaient à, la communication avec les autres est possible. Mais on ne sait pas au stade ce linguale le torrent moderne de coups de pied auto-communication. Si les deux moitiés de l'information du cerveau organisé plus distinctement que ce qu'ils utilisent le vocabulaire moderne, alors peut-être la moitié (le côté «dieu») n'a le traitement de texte et a chargé verbalement l'autre moitié («l'homme» côté) ce qu'il faut faire (après la prise de décision plus tôt en utilisant percepts au lieu de mots). Selon Jaynes, ces instructions se déplacent entre les deux moitiés sur la commissure antérieure, un faisceau nerveux de fonction inconnue, et l'auto-communication sont vécues comme des «voix», la sagesse remontrance stockée de sa vie.

Ces voix sont factuelles, béton, behavioriste, formaliste, commandant, et sans vœux. Ils sont automatiquement et inconsciemment suivies. Comportement auto-référentielle est impossible, comme le mensonge, le suicide, la volonté en visualisant des alternatives, ou l'interrogatoire ou réfléchir sur les voix. Selon Mithen, l'esprit humain au début mélangé le mot «animal», avec des mots différents pour les transactions sociales. Cette chimère mentale, les animaux faisant transactions sociales, a inspiré les Tunit dieu femme-oiseau. Mélange des mots «outsiders» et avec des mots pour des choses un concept inspiré des personnes comme des objets à manipuler, la base de Tunits le racisme et les tabous. Et enfin, les mots les plus importants de tous, l'analogie «je» et la métaphore "me". Saisir ces crée une auto demeure dans un monde mental introspecter. Ce roman organisme de prise de décision (c.-à-conscience) partiellement supprimé l'agence de décision précédente, le Dieu-voix. Une expérience terrifiante! Privé de l'autorité halluciné qu'il comptait sur toute sa vie, la personne nouvellement conscients tenté d'amadouer les dieux de parler à nouveau en employant rituels, des chants, des idoles et / ou de l'alcool à main. Ou il a fait appel à un Ancienspécialisée (un chaman ou Oracle qui a utilisé des médicaments pour rester dans l'état bicaméral) de prendre ses décisions pour lui. Si une autorité importante figure dans sa vie est mort, la personne serait de traiter le défunt encore en vie, afin de garder les voix rappelés en vie. Dans funérailles Vikings, les morts ont été équipés avec de la nourriture, des boissons, des chevaux, des armes, et les fonctionnaires, ne pas accélérer les morts dans l'au-delà, mais pour permettre aux survivants à halluciner les voix autorisées plus facilement.

Les Tunits jamais appris l'arc, et les Vikings n'a jamais appris le harpon, les facteurs contribuant à leur disparition. Le vocabulaire riche et la technologie de l'Thulé (même si elle est un mythe urbain que la langue inuite a plus de mots pour la neige que l'anglais) indique qu'ils ont pris des décisions conscientes la façon moderne - en manipulant concepts verbaux dans un mindspace. Autant que nous faisons si nous décidons entre deux alternatives en nous imaginant agissant sur les deux possibilités. Bien que le chamanisme avait encore un rôle, les dieux polythéistes étaient presque obsolète, en expliquant pourquoi le christianisme monothéiste si facilement renversé la vieille panoplie Inuit et Viking.

Dans ce jeu, richesse du vocabulaire est simulée par la taille de votre main (comme il est dans mes jeux origines et de frontière élevée). Il aurait été plus facile d'appeler les deux côtés de la carte Ancien«paganisme» et «christianisme», mais cela aurait nui à la nature fondamentale de la thèse orwellienne de ce jeu: que ce que votre esprit peut contenir est limité par votre vocabulaire . Et la thèse plus controversée que votre sens de l'auto est une construction sociale, et au-dessous d'un certain seuil de lexique votre esprit est incapable d'auto-réflexion et vous devez prendre des décisions et former des souvenirs d'une manière totalement différente.

Tous les fondateurs de religions modernes entendre clairement les voix. Parmi eux Moïse et le buisson ardent, Jésus dans le désert, Paul sur le chemin de Damas, Muhammad dans la grotte, Jeanne d'Arc dans le domaine, la tache d'encre orage et de Luther, et Joseph Smith à Cumorah. Christianisme logée cette catégorie de personnes formant monastères et les couvents, ou, moins bienveillance, par le bûcher, l'iconoclasme (brisant les idoles portatifs utilisés pour invoquer l'esprit bicaméral), et exorcismes. Les anges chrétiens, diables, et même la Trinité peuvent être interprétés comme des compromis avec le polythéisme. Tous ces éléments étaient présents dans Viking du Groenland (y compris les monastères et les couvents!). Et tous sont bizarre et inexplicable sans quelque chose comme la théorie bicaméral.

Phil Eklund

Bien que des esclaves ait été pris par le Thulé et les cultures Vikings, l'esclavage n'a pas été très importante au Groenland. En fait, les esclaves pris au Groenland par les Vikings ont été libérés en moins d'une génération. Mon interprétation est que l'esclavage en tant qu'institution est un luxe immoral et un gaspillage de main-d'œuvre qui ne peut être accordé dans les régions rudes. L'esclavage tel que défini comme un homme destiné par la force à servir les intérêts d'un autre, ne pourrait exister à l'ère bicaméral, quand tout le monde était un esclave des dieux dans leurs têtes, et la désobéissance n'avait pas encore été inventé. L'esclavage vraisemblablement débuta lorsque des parties de la population ont pris conscience, imaginez comment Cortez et Pizarro asservirent d'entières civilisations bicamérales. Pour une représentation comique Hollywoodienne d'un homme conscient dans un monde bicaméral, regarder "The Invention of Lying".