

# AM RANDE DES GLETSCHERS

„Au bord du glacier“

*Un jeu préhistorique pour 2 à 4 joueurs  
de Anja et Patrick Menon*

## Matériel

- 110 cartes
  - 4 cartes „Caverne“
  - 20 cartes „Clans“ [Clankarten] (7 cartes représentant 1 chasseur, 7 cartes avec 2 chasseurs et 6 cartes avec 3 chasseurs)
  - 60 cartes „Chasse“ (32 cartes „Gibier“ [Beutekarten], 8 cartes „Plantes médicinales“ [Heilkräuter], 10 cartes „Armes“ [Waffenkarten], 4 cartes „Artefacts“ [Artefaktkarten], 5 cartes „Événements“ [Ereigniskarten], 1 carte „Hiver“ [Winter])
  - 24 cartes „Destin“ [Schicksalskarten]
  - 2 cartes-jetons (qui donnent 12 jetons „Trophée“)

Les joueurs devront également se procurer un dé à 6 faces.

## But du jeu

Chaque joueur dirige un clan d'hommes des cavernes. Le clan doit assurer sa survie en hiver en ramenant du gibier de la chasse et gagner des trophées lors du grand rassemblement des clans en hiver. Le premier clan qui remporte le nombre nécessaire de trophées gagne la partie.

## Présentation des cartes

Les cartes „Caverne“ représentent chacune un clan (le clan des lions des cavernes, le clan des cheveaux, le clan des loups, le clan des sangliers).

Une carte „Caverne“ est divisée en 4 parties:

- Dans la réserve (symbole: animal) sont stockés les animaux rapportés de la chasse et les plantes médicinales.
- Dans la remise (symbole: hache) sont entreposées les armes nécessaires pour la chasse.
- Dans la partie habitation (symbole: chasseur) séjournent les membres du clan qui ont déjà exécuté une action (face visible) ou bien ceux qui sont malades (face cachée).
- Enfin, au fond de la grotte se trouve l'autel du Shamane où sont déposés les artefacts et les trophées (symbole: cristaux).

## Les cartes „Clan“ [Clankarten]

Les cartes „Clan“ représentent le clan dans son ensemble. Le nombre de chasseurs dessinés sur les cartes indique le nombre des membres du clan.

## Les cartes „Chasse“

## Les cartes „Gibier“ [Beutekarten]

Ces cartes représentent les différents gibiers qui peuvent être rapportés de la chasse. Chaque carte indique trois valeurs associées à des symboles :

La valeur „Nourriture“ (cuissot) indique combien de membres du clan peuvent être nourris avec cet animal. Cette valeur

indique également s'il s'agit d'un **petit animal** (valeur inférieure à 3) ou d'un **gros animal** (valeur supérieure ou égale à 3).

**Informations supplémentaires sur la carte „Poissons”** : si pendant la chasse aux poissons, les chasseurs posent un filet, la valeur de nourriture des poissons passe à 2 (le filet est alors posé avec les poissons dans la réserve afin d'indiquer ce bonus).

La **valeur „Clan”** (chasseur) indique combien de membres du clan (et non pas combien de cartes „Clan”) doivent participer à la chasse pour réussir à tuer l'animal.

La **valeur „Chasse”** (lance) indique la valeur qui doit être atteinte pour réussir la chasse.

La **valeur „Armes”** (+ lance) n'est présente que sur les cartes „Gibier” qui peuvent être transformées en armes (voir *infra*).

La **valeur „Histoire”** (chiffre entouré) est importante pour le grand rassemblement des clans. Plus la valeur est élevée, plus la chasse en question est célèbre.

### **Les cartes „Plantes médicinales”** **[Heilkräuter]**

Les cartes „Plantes médicinales” servent à guérir les membres d'un clan. Elles peuvent également être utilisées comme nourriture pendant l'hiver.

La **valeur „Nourriture”** (cuissot) indique combien de membres du clan peuvent être nourris en hiver avec cette plante.

La **valeur „Clan”** (chasseur) indique combien de membres du clan (et non pas de cartes „Clan”) sont nécessaires pour récolter cette plante.

La **valeur „Histoire”** (chiffre entouré) est

très importante pour le grand rassemblement des clans. Plus le chiffre indiqué est élevé, plus les histoires de guérison autour de cette plante sont impressionnantes.

### **Les cartes „Événement” [Ereigniskarten]**

Ces cartes présentent des événements particulièrement importants qui doivent être exécutés qu'ils ont été retournés.

*Explications supplémentaires concernant la carte „Tremblement de terre” [Erdbeben] :*  
Les pertes dues à un tremblement de terre sont laissées au choix du joueur concerné. Les pertes peuvent concerner des cartes qui se trouvent dans la caverne, ou bien les cartes de la main du joueur.

### **Les cartes „Artefact” [Artefaktkarten]**

Un artefact est un objet sacré pour le clan.

La **valeur „Armes”** (+ lance) d'un artefact permet au shaman d'un clan d'augmenter la valeur d'attaque des armes engagées dans une chasse.

La **valeur „Histoire”** (chiffre entouré) d'un artefact est importante pour le grand rassemblement des clans. Plus cette valeur est élevée, plus la réputation du schaman, et donc du clan, est grande.

### **Les cartes „Armes” [Waffenkarten]**

Les cartes „Armes” [Waffenkarten] peuvent peser sur le résultat d'une chasse. La **valeur „Armes”** améliore les chances de réussite de la chasse engagée. Le nombre de pointes de lance représenté sur la carte à côté du signe „+” est un modificateur. La carte indique également, si elle est

utilisable pour un gros [Großtier] ou un petit gibier [Kleintier].

## Hiver

La carte „Hiver” [Winter] marque le début de la période hivernale (voir *infra* „Hiver”).

## Les cartes „Destin” [Schicksalskarten]

Ces cartes permettent aux joueurs d'influencer le destin de leur clan ou bien du clan d'un joueur adverse. Les cartes „Destin” peuvent être jouées à différents moments du jeu, suivant leur couleur.

**Rouge** : Cartes qui peuvent être jouées pendant la période de chasse de joueurs adverses.

**Vert** : Cartes qui peuvent être jouées pendant sa propre période de chasse ou bien pour se protéger d'éventuels dangers.

**Jaune** : Cartes qui peuvent être jouées à la fin de son propre tour de jeu au détriment d'autres joueurs.

Les éventuelles pertes infligées par des cartes „Destin” sont laissées au choix du joueur malchanceux. *Exception* : la carte „Destin” intitulée „L'attaque” qui autorise l'attaquant à choisir lui-même sa proie.

*Explications supplémentaires pour la carte „La grande migration”* : avec cette carte, le clan concerné n'a le droit au prochain tour, ni de partir à la chasse, ni de ramasser des plantes médicinales, ni de jouer une carte „Destin” à la fin de son tour de jeu ; sa caverne est retournée face cachée jusqu'au tour suivant. Le dos de la carte „caverne” montre un clan nomade. Les trois cartes „Chasse” sont tout de même retournées, puisque le clan peut malgré

tout récupérer un artefact ou des cartes „Armes” ; tout événement retourné est immédiatement exécuté.

## Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit une carte „Caverne” qu'il pose devant lui. Cette carte représente la caverne où habite son clan. Chaque joueur reçoit en plus 3 cartes „Clan” (1 x 1 chasseur, 1 x 2 chasseurs, 1 x 3 chasseurs) qui constituent sa main.

### *[Illustration]*

Les autres cartes „Clan” [Clankarten] sont mélangées et empilées face cachée au centre de la table.

Toutes les cartes „Chasse” (sauf la carte „Hiver” [Winter]) sont mélangées et empilées face cachée au centre de la table. La carte „Hiver” est alors placée sous le paquet des cartes „Chasse”.

Les cartes „Destin” [Schicksalskarten] sont également mélangées et empilées face cachée au centre de la table. Chaque joueur pioche une carte „Destin” et l'ajoute à sa main.

Les jetons „Trophées” - préalablement découpés - sont mis de côté et ne serviront que pendant la phase d'hiver.

Le joueur qui fait le plus gros chiffre au dé commence la partie.

A 2 ou 3 joueurs, les joueurs se reporteront utilement aux règles spécifiques indiquées à la fin de cette règle.

## Le jeu

„Au bord du glacier” se joue sur plusieurs années, chaque année étant composée d'un nombre déterminé de tours de jeu. Chaque fin d'année (marquée par la carte „Hiver”), se déroule le grand rassemblement des

clans qui est l'occasion de raconter ses aventures et de distribuer des trophées. Ensuite, chaque clan devra tenter de survivre aux rigueurs de l'hiver.

### **Déroulement d'un tour de jeu**

#### **Phase A**

Le clan actif (c'est-à-dire le joueur dont c'est le tour) pioche 3 cartes „Chasse” et les aligne, face visible, sur la table.

1.S'il y a des cartes „Événement” (Ereigniskarten), elles doivent être exécutées immédiatement, dans leur ordre d'apparition.

2.S'il y a des armes et des artefacts, le clan actif peut immédiatement les déposer dans sa caverne (dans les parties réservées à ces objets).  
*Attention* : un clan ne peut posséder qu'un seul artefact.

#### **Phase B**

Si le clan a des chasseurs blessés (c'est-à-dire des cartes „Clan” face cachée dans la caverne), ces cartes sont retournées face visible. Les chasseurs ainsi rétablis ne pourront cependant participer à aucune action du tour de jeu en cours.

#### **Phase C**

Un clan peut ensuite exécuter une action par carte „Clan” qui a dans sa main. Comme chaque clan possède 3 cartes „Clan” en début de partie, chaque clan peut donc exécuter jusqu'à 3 actions. Un joueur n'est cependant pas obligé d'utiliser toutes ses cartes „Clan” pendant son tour de jeu. Les cartes „Clan” sont toujours utilisées comme unités. Ainsi, lorsqu'une action requiert la présence d'un seul chasseur et que le joueur actif n'a plus qu'une carte „Clan” représentant 3 chasseurs, les deux chasseurs en plus sont perdus et ne peuvent pas être utilisés pour autre chose. A chaque fois qu'une action est exécutée,

le joueur actif doit déposer une carte „Clan” face visible dans sa caverne. Si plusieurs cartes sont nécessaires, toutes les cartes sont placées face visible sur la carte „Caverne”. Cela réduit le nombre d'actions possibles par tour.

Les actions suivantes sont possibles :

- 1.chasser du gibier
- 2.ramasser des plantes médicinales
- 3.fabriquer des armes sur ses réserves
- 4.piocher une carte „Destin”

Ces actions sont expliquées en détail dans la suite de cette règle.

#### **Phase D**

Une fois les actions possibles épuisées et les cartes „Clan” déposées sur la carte „Caverne”, ou bien une fois avoir renoncé à exécuter une autre action, le joueur actif peut également se défausser les cartes „Chasse” qu'il n'a pas utilisées et reprend en main toutes ses cartes „Clan”.

#### **Phase E**

Le joueur actif peut terminer son tour de jeu en jouant une carte „Destin” contre un joueur adverse. L'action de cette carte est immédiatement exécutée. (Cela ne compte pas comme une action).

#### **Phase F**

A la fin de son tour de jeu, le joueur actif ne peut avoir en main qu'un maximum de 8 cartes „Clan” et „Destin”, en comptant les cartes „Clan” déposées sur la carte „Caverne”. S'il a plus de 8 cartes en main, il doit se défausser de toutes les cartes surnuméraires. Les cartes „Destin” doivent être défaussées les premières ; c'est seulement s'il y a encore trop de cartes après avoir défaussé les cartes „Destin”, qu'on peut défausser des cartes „Clan”.

Le joueur suivant commence alors sa propre saison de chasse.

## Les actions en détail

### **C.1. Chasser un gibier**

Tout d'abord, le joueur actif choisit son gibier parmi les cartes „Chasse” retournées et constitue avec les cartes de sa main son équipe de chasseurs. En lançant le dé, le joueur actif doit atteindre le chiffre de la valeur „Chasse” du gibier concerné. Il existe différentes manières de modifier le résultat obtenu au dé.

- La valeur „Clan” sur la carte „Gibier” indique combien de chasseurs sont nécessaires pour cette chasse. Si les chasseurs sont plus nombreux que nécessaire, le joueur obtient un bonus de +1, ajouté au dé. Si le joueur actif a mis en jeu moins de chasseurs que nécessaire, chaque chasseur manquant réduit d'1 point le résultat obtenu au dé.
- Le joueur actif peut utiliser une carte „Armes” ou bien une arme fabriquée à partir d'une carte „Gibier” disponibles dans sa caverne (on ne peut pas utiliser plus d'une carte). La valeur „Armes” indiquée sur la carte supplémentaire est ajoutée au résultat du dé. Pour certaines armes, la valeur „Armes” dépend de la taille du gibier chassé. Les gibiers avec une valeur „Nourriture” de 1 ou 2 sont de petits gibiers, les gibiers avec une valeur „Nourriture” supérieure à 2 sont de gros gibiers. La carte supplémentaire ainsi utilisée est ensuite défaussée avec les cartes „Chasse”, car une telle carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.
- Le shaman du clan peut, à l'aide d'un artefact, invoquer les esprits de la chasse. Dans ce cas, la valeur „Armes” indiquée sur la carte „Artefact” est ajoutée au résultat du dé. Un artefact ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour de jeu.

- Un shaman peut sacrifier une carte „Gibier” placée dans la réserve de la caverne pour célébrer un rituel de chasse. Cette carte est alors défaussée. Dans ce cas, le joueur actif obtient un bonus de +1 qui est ajouté au dé.
- Les autres joueurs ont la possibilité de jouer une carte „Destin” contre le joueur actif, avant qu'il ne lance le dé. Une seule carte „Destin” peut être jouée contre le joueur actif par action de chasse ; un joueur adverse ne peut jouer qu'une seule carte „Destin” par tour contre le joueur actif. Le joueur assis à gauche du joueur actif est le premier à avoir la possibilité de jouer une carte „Destin”. S'il ne le souhaite pas, c'est au tour du joueur suivant de dire qu'il veut jouer une carte „Destin” ou non, etc. Le joueur actif a ensuite encore la possibilité de jouer la carte „Destin” intitulée „Sacrifice pour les esprits” [Opfer für die Geister] pour contrer une carte „Destin” jouée contre lui et annuler son effet.

Si le résultat au dé, une fois modifié, atteint la valeur „Chasse” du gibier concerné, le joueur actif peut placer la carte „Gibier” dans la réserve de sa caverne. Les cartes „Clan” utilisées sont placées dans la partie habitation de la caverne.

Si le résultat au dé, une fois modifié, n'atteint toujours pas la valeur „Chasse” du gibier sélectionné, le joueur actif rentre bredouille de la chasse et certains de ses chasseurs sont blessés. Le joueur doit donc placer l'une de ses cartes „Clan” face cachée dans sa caverne. Des cartes „Clan” placées face cachée ne sont utilisables qu'au tour de jeu suivant.

Tant que le joueur actif n'a pas lancé le dé, il peut annuler sa chasse, s'il voit que ses chances de réussite sont réduites. Le joueur est alors considéré comme

bredouille, mais sans chasseur blessé.

Après une chasse réussie, un joueur qui n'avait pas encore joué de cartes „Destin” pendant ce tour de jeu, peut jouer la carte „Destin” intitulée „La dispute des chasseurs” [Der Streit der Jäger] et voler le gibier du joueur actif. Le joueur adverse et le joueur actif lancent alors le dé. Si le joueur adverse fait un résultat plus élevé que le joueur actif, son coup réussit et il s'empare de la carte „Gibier” concernée. Dans le cas contraire, le joueur actif a bien défendu son gibier et conserve sa carte.

### **C.2. Ramasser des plantes médicinales**

Le nombre de chasseurs envoyés pour ramasser une plante médicinale doit être au moins égal à la valeur „Clan” indiqué sur la carte. Si le nombre de chasseurs est suffisant, la plante est automatiquement ramassée et placée dans la réserve de la caverne.

### **C.3. Fabriquer des armes avec ses réserves**

Le joueur actif peut fabriquer une arme avec une carte „Gibier” présente dans sa réserve. Cette carte „Gibier” doit cependant comporter un symbole „+ lance” (en haut à droite) pour être transformée en arme. La production d'1 arme coûte 1 action. La carte „Gibier” est alors transférée de la réserve à la remise sur la carte „Caverne”. Elle peut alors être utilisée comme une arme et ne compte donc plus comme nourriture. Le joueur conserve en revanche les avantages de la valeur „Histoire” de la carte.

### **C.4. Piocher une carte „Destin”**

Le joueur actif pioche une carte „Destin” et l'ajoute à sa main. Cette carte peut être utilisée immédiatement.

## **L'hiver**

Lorsque la carte „Hiver” est retournée, l'année est terminée. Avec la carte „Hiver” peuvent également être piochées d'autres cartes „Chasse” pour avoir les 3 cartes retournées réglementaires. Le joueur actif peut terminer son tour de jeu.

## **Préparatifs pour l'année suivante**

Ensuite, la pioche de cartes „Chasse” est préparé pour l'année suivante. Toutes les cartes „Chasse” défaussées sont mélangées et placées sur les cartes qui restent éventuellement de la pioche précédente. La carte „Hiver” est placée sous cette nouvelle pioche.

Tous les joueurs se défaussent ensuite de leurs cartes „Destin” pour n'en garder qu'une seule. Les joueurs conservent la carte „Destin” de leur choix et pourront l'utiliser l'année suivante. Un joueur qui ne possédait pas de carte „Destin” commence la nouvelle année sans carte „Destin”. Ensuite, le paquet de cartes „Destin” est également mélangé.

## **Le grand rassemblement**

C'est alors que commence le grand rassemblement lors duquel les différents clans racontent les histoires et anecdotes de chasse qui ont marqué leur année.

- D'abord, on se raconte les histoires de chasse. Le clan qui peut raconter les meilleures histoires l'emporte. Chaque clan lance une fois le dé et y ajoute la valeur „Histoire” la plus élevée parmi les cartes „Gibier” présentes dans sa réserve et dans sa remise (armes). On ne décompte qu'une seule carte „Gibier”. Le clan qui obtient le meilleur résultat gagne un jeton „Trophée”.

- Ensuite, on passe aux guérisseurs et herboristes. Chaque joueur lance une fois le dé et ajoute au résultat obtenu la plus haute valeur „Histoire” parmi ses cartes „Plantes médicinales”. On ne décompte qu'une seule carte „Plante médicinale”. Le clan qui obtient la plus haute valeur totale (dé + carte) remporte un jeton „Trophée”.
- Le rassemblement se termine par les shamans qui racontent des histoires sur les esprits. Chaque joueur lance le dé et ajoute au résultat obtenu la valeur „Histoire” de son artefact. Le clan qui obtient le meilleur résultat remporte un jeton „Trophée”.

Lorsque plusieurs clans obtiennent le même résultat dans l'un des trois concours, ils relancent le dé jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

Un clan ne peut participer à un concours donné que s'il possède les cartes nécessaires à sa participation. Par exemple, un clan qui ne possède aucun artefact ne peut pas participer aux concours des shamans.

### L'hiver

Ensuite commence l'hiver et tous les clans doivent avoir autant de points de nourriture que de chasseurs. Il faut respecter les règles suivantes :

- Si un clan peut nourrir tous ses chasseurs, il s'agrandit. Le joueur peut alors piocher une carte „Clan” supplémentaire.
- Si un clan ne peut pas nourrir tous ses chasseurs, mais peut en nourrir la moitié, le clan ne s'agrandit pas.

- Si un clan ne peut pas nourrir la moitié de son clan, les chasseurs meurent de faim et le joueur doit se défausser de l'une de ses cartes „Clan”.

Après l'hiver, les cartes „Gibier” utilisées pour nourrir le clan sont défaussées, mélangées à part et remplacées sous la pioche „Chasse” préalablement remélangée. Ainsi, la carte „Hiver” n'est plus la dernière carte du paquet. Toutes les cartes „Clan”, même les chasseurs blessés, sont reprises en main.

Ensuite commence la nouvelle année, avec le joueur suivant.

### Perte de tous ses chasseurs

Lorsqu'un clan disparaît parce que tous ses chasseurs sont morts de faim, le joueur concerné se défait de toutes ses cartes et de tous ses trophées. Il conserve simplement sa carte „Caverne”. Il pioche ensuite une carte „Clan” et une carte „Destin” pour constituer sa nouvelle main et fonder un nouveau clan.

### Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur possède :

- 3 trophées à 4 joueurs
- 4 trophées à 3 joueurs
- 6 trophées à 2 joueurs

et qu'il a survécu à l'hiver.

Si plusieurs clans remplissent les conditions de victoire, le clan qui possède le plus de trophées gagne la partie. En cas d'égalité, le clan qui compte le plus de chasseurs gagne la partie.

## 2 joueurs

S'il n'y a que 2 joueurs, les règles sont modifiées de la manière suivante :

Les cartes „Chasse” présentant un losange bleu ou jaune (en haut à gauche) sont retirées du jeu (18 cartes en tout).

Le joueur adverse peut jouer une carte „Destin” à chaque action de chasse du joueur actif.

Krimsus Krimskrams-Kiste

c/o Mark Sienholz

Barerstr. 65

D-80799 München

Allemagne

Visitez notre site web: [www.krimsu.de](http://www.krimsu.de)

ou envoyez nous un mail : [info@krimsu.de](mailto:info@krimsu.de)

## 3 joueurs

S'il n'y a que 3 joueurs, les règles sont modifiées de la manière suivante :

Les cartes „Chasse” présentant un losange jaune (en haut à gauche) sont retirées du jeu (6 cartes en tout).

Traduction française : Philippe Guilbert  
[guilbertph@wanadoo.fr](mailto:guilbertph@wanadoo.fr)

# ANNEXE

## Cartes „Evenement” [Ereigniskarten]

- „Hiver” [Winter] [x1]. Grand rassemblement des clans. Nourrir ses chasseurs avec ses réserves.
- „Mariage” [Hochzeit] [x2]. Un mariage est célébré dans ton clan, ce qui l'agrandit. Pioche une carte „Clan” supplémentaire et place là face visible dans ta caverne.
- „Tremblement de terre” [Erdbeben] [x3]. Un tremblement de terre secoue la région. Tous les clans sont concernés. Chaque joueur lance une fois le dé. Avec 1 - 2 au dé, le clan ne subit aucun dommage. Avec 3 - 5 au dé, le tremblement de terre détruit une arme ou bien l'artefact du clan. La carte choisie est défaussée. Avec 6 au dé, Des chasseurs sont tués. Le joueur concerné se défause d'une de ses cartes „Clan”.

## Cartes „Destin” [Schicksalskarten]

### CARTES VERTES

- „La chasse miraculeuse” [Die erfolgreiche Jagd] [x3]. Le clan a beaucoup de chance à la chasse. Lors de la chasse, le lancer de dé est considéré comme un „6” et aucune carte „Destin” ne peut être jouée contre cette chasse.
- „L'offrande aux esprits” [Das Opfer für die Geister] [x3]. le shaman procède à un rituel contre les mauvais esprits. Il doit sacrifier une carte „Gibier”. Le joueur peut ainsi contrer une carte „Destin” jouée par un adversaire ou bien annuler les effets dévastateurs d'un tremblement de terre sur son clan.



## CARTES ROUGES

- „La dispute des chasseurs" [Der Streit der Jäger] [x3]. Le terrain de chasse d'un clan adverse recoupe le vôtre. Tu peux dérober le gibier de l'autre clan, après la chasse. Les deux clans doivent alors lancer une fois le dé. Si tu fais plus que ton adversaire, tu remportes la carte „Gibier".
- „L'arme brisée" [Die zerbrochene Waffe] [x3]. L'arme d'un clan adverse se brise lors d'une chasse. La carte „Arme" concernée est défaussée. Ensuite, le clan malchanceux met fin à son action chasse.
- „La grande tempête" [Der große Sturm] [x2]. Le mauvais rend la chasse d'un clan adverse plus difficile. Retirer 1 point du résultat au dé pour le clan adverse concerné.

## CARTES JAUNES

- „La grande migration" [Die grosse Wanderung] [x2]. Les ressources de chasse d'un clan se font rares. Le joueur concerné doit quitter son territoire et sa caverne. Au tour suivant, il ne pourra exécuter aucune action.
- „Fleurs fanées" [Die verdorbenen Kräuter] [x2]. Les plantes médicinales d'un clan adverse sont fanées. Le joueur concerné doit se défausser de ses cartes „Plantes médicinales".
- „L'attaque" [Der Überfall] [x1]. Tu fais irruption dans un clan adverse et tente de dérober les réserves de ce clan. Lance le dé une fois. Avec 1-2, le vol échoue. Avec 3-5, tu voles une carte au choix dans la réserve du clan adverse. Avec 6, tu voles deux cartes au choix dans la réserve du clan adverse.
- „L'animal féroce" [Das Raubtier] [x1]. Un animal féroce attaque un clan adverse par surprise. Si le joueur attaqué ne peut pas jouer de carte „Plantes médicinales", il perd l'une de ses cartes „Clan".
- „La colère des esprits" [Der Zorn der Geister] [x2]. Les esprits sont en colère contre un clan adverse. L'artefact de ce clan est maudit et sera inutilisable au prochain tour de jeu. (La carte est retournée face cachée).
- „Le charognard" [Der Aasfresser] [x2]. Un prédateur attaque la caverne d'un clan adverse. Le joueur attaqué lance le dé une fois. Avec 1-2, l'animal ne dérobe rien. Avec 3-5, l'animal dérobe une carte „Chasse" dans la réserve de la caverne attaquée. Avec 6, l'animal dérobe deux cartes „Chasse" dans la réserve de la caverne attaquée.