

# LE CONSEIL DE PIERRE

de Lorenzo Trenti

Un jeu de comité paléolithique pour 6 joueurs

Librement inspiré du jeu de rôles Land of Og d'Aldo Ghiozzi isbn 1-929474-50-4 , 01/2000

Traduction : Stéphane Rigoni , 19/03/2019

Remise en page et modification de l'édition : scanlegentil , 29/07/2025

L'extension à 7 joueurs intègre le personnage de la vieille mère.

## Introduction

Le Conseil de pierre est un jeu de comité ultra-rapide (d'une demi-heure à une heure) pour 6 joueurs. Il s'inspire de Og, un jeu de rôle d'Aldo Ghiozzi, publié en Italie par Obéron Games. Le jeu simule un conseil de pierre, c'est à dire une réunion autour d'un feu d'un hypothétique village paléolithique, où vont se retrouver et discuter le Chef de Tribu, le Fils du Chef de Tribu, le Sorcier, la Blonde, le Guerrier et le Messenger Véloce. La tribu d'à côté devient de plus en plus hostile et il devient nécessaire de décider rapidement quoi faire à son sujet. Il s'y prendra aussi d'autres décisions en commun, comme il est d'usage dans la tribu, notamment d'éventuels mariages entre les personnages.

Chaque joueur a sa fiche de personnage, qui contient ses objectifs secrets, et une aide de jeu qui rappelle les rares mots qu'il peut utiliser (à l'âge de pierre, la communication était très ardue !) Ceci fait, laissez le champ libre à la discussion : le Chef de tribu fait aussi fonction de modérateur et le maître de jeu (s'il y en a un) corrige éventuellement les erreurs de langage.

Outre les 17 mots canoniques du jeu Og, l'on trouvera aussi ici le mot "Tanga", qui – comme vous le verrez et comme les joueurs devraient rapidement s'en apercevoir - possède plus d'une signification... Les joueurs peuvent faire usage de gestes, jouer avec les tons de voix et produire des bruits mais ne peuvent sinon utiliser aucun autre mode de communication (écriture, dessin, etc.) sauf quand il s'agit d'une capacité spéciale. Si le maître de jeu est aussi joueur, il distribue les rôles sans les regarder et se réserve celui de Chef de Tribu.

Le Chef de Tribu doit exposer les divers points à l'ordre du jour et organiser un vote pour chacun d'eux (précédé bien évidemment d'un débat passionné !) En cas d'égalité, le vote du Chef compte double. Certains votes sont "binaires" (aller à la guerre / ne pas aller à la guerre). D'autres sont plus complexes : qui guide l'expédition / qui porte le traité de paix / qui épouse la Blonde / qui épouse le Fils du Chef. Dans ce dernier cas, on écouterait les divers avis et on ferait une série de votes successifs (un pour chaque choix possible). On pourra donner sa voix à plusieurs personnes. On tranchera finalement par un vote entre les deux qui auront obtenu le plus de voix.

Chaque personnage a aussi une capacité spéciale, qu'il ne peut utiliser qu'une seule fois pendant le jeu. Vous pouvez les recopier sur un petit papier à remettre à la "victime" choisie, ou alors les jouer avec des gestes convenus entre tous avant le jeu. Le Messager Véloce doit disposer d'une feuille de papier et de quoi dessiner.

À l'issue d'une durée fixée à l'avance (trente à soixante minutes suffiront amplement) chaque joueur révélera ses objectifs personnels et ce qu'il a compris de ce que racontaient et voulaient les autres. Il se révélera certainement des erreurs d'interprétations colossales.

On lira ensuite le paragraphe de résolution des événements, à partir des décisions prises telles que les aura comprises le Chef de Tribu.

Pour un rendu encore meilleur, les joueurs peuvent revêtir des tuniques léopard et s'armer de gourdin de mousse, peut-être en les recyclant d'une fête de carnaval ou autre !

Avant de commencer le jeu proprement dit, il est conseillé de rendre public ses capacités spéciales personnelles de manière à ce que chaque joueur sache comment réagir sans le besoin d'explications ultérieures.

## Conseils et suggestions diverses

**Nommer les personnages :** les deux fois où j'ai organisé le jeu, j'ai demandé aux joueurs de trouver un nom à leur personnage (toujours en utilisant les seuls 18 mots). On peut très bien faire sans (les mots TOI et MOI sont là pour ça) mais ça s'est révélé sympa à inventer et à avoir en jeu.

Un tour des noms avant le jeu (dire à haute voix chacun à tour de rôle 2 fois le nom de son personnage et répéter ceux des autres) aidera à s'en souvenir.

**Faire des étiquettes de nom pour les joueurs :** si les fiches personnages en chevalet ne sont pas bien visibles entre joueurs vous pouvez utiliser le désormais classique rouleau d'adhésif de masquage (aussi appelé adhésif de peintre, un adhésif large qui s'enlève facilement) sur lequel vous écrivez au gros marqueur le rôle et le nom du personnage (à coller sur sa poitrine bien en vue). Utile notamment au début du jeu pour se rappeler qui est qui et comment chacun s'appelle.

**Faire un mini-atelier pour s'approprier les mots :** je n'ai pas essayé cette option, mais des joueurs m'ont suggéré de faire un mini-atelier de 5mn maximum pour pratiquer un peu les mots sur des phrases simples. Ce n'est pas non plus indispensable, le jeu fonctionne très bien sans mais peut permettre de partir avec un meilleur niveau au début du jeu (vous constaterez que plus le jeu avance, mieux on s'exprime). À l'éventuel MJ d'inventer cet atelier !

**Ne pas conjuguer les verbes mais accorder les adjectifs :**

MOI ALLER GROTTTE et pas ~~MOI VAIS GROTTTE~~ mais GROTTTE PUANTE plutôt que ~~GROTTTE PUANT~~.

**Décider à l'avance ce que font la Blonde, le Sorcier le Chef et le Guerrier pour bien expliciter qu'ils utilisent leur pouvoir respectif :** pas indispensable mais si vous voulez éviter que le joueur en face se demande si vous utilisez votre pouvoir (et ne pas utiliser de petits papiers pour ça) vous pouvez rapidement décider comment vous communiquez que vous utilisez votre pouvoir. L'action des pouvoirs est d'autant plus explicite et performatrice que le joueur se lève et la théâtralise pour capter l'attention. Pour la Blonde, ce pourrait être en claquant des doigts sous le nez de sa victime puis en promenant ses mains le long de ses flancs par exemple. Pour le Sorcier, en faisant une pirouette de mains et en faisant un son à inventer avant le démarrage du jeu. Pour le Chef, les autres joueurs pourront convenir de faire silence quand il lève le bras pour annoncer un vote. Pour le guerrier **Une courgette fait un bon gourdin !**

**Plutôt court que long** : pour la durée maximale, mon conseil est de viser plutôt 45 minutes que 60.  
Si vous jouez avec un meneur de jeu, celui-ci peut intervenir quand il pense qu'il est temps de finir.

**Trouver une conclusion** : C'est pas mal de finir avec une scène qui puisse marcher comme une conclusion (par exemple tout le monde va dormir ou se met à battre du tambour ou tout autre conclusion qui aille avec l'histoire créée par les joueurs) mais ne vous mettez pas de pression sur ça.

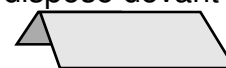
S'il y a un meneur de jeu et qu'il ne voit pas de moment idéal pour conclure, il peut intervenir rapidement et dire « il reste 3 minutes, essayez de trouver une conclusion » ou juste interrompre le jeu (ça peut valoir le coup de demander discrètement au Chef de Tribu avant d'arrêter le jeu s'il a bien fini de faire tous les votes).

**Interpréter la résolution** : le paragraphe de résolution couvre la plupart des cas mais pas tous ! S'il y a un maître de jeu, il peut poser des questions additionnelles à des joueurs sur leurs intentions et en se basant sur les différents cas prévus, il décide d'une conclusion qui reste dans l'esprit de ce qui est proposé. Si vous jouez sans meneur de jeu, à vous de décider collégialement de ce qui se passe et éventuellement... votez !

**Pour le décor** : si vous pouvez, jouez dans la pénombre et réunissez-vous autour d'une source de lumière rouge ou orangée. À défaut d'une lampe de la bonne couleur, vous pouvez utiliser un smartphone sur secteur, réglé pour que l'écran ne s'éteigne pas, affichant une image 100 % rouge ou orangée (ou une vidéo de flammes !). Si vous en avez plusieurs c'est encore mieux (la lueur sera plus forte). Couvrez-les d'un tissu blanc froissé pour diffuser la lumière et ne pas trop reconnaître ce qui l'émet.

**Pour le son** : vous pouvez passer une vidéo d'ambiance évoquant une grotte et un feu.

**Mise en page et impression** : sur cette version du document, les fiches de personnages sont destinées à être imprimées en recto verso. Un côté (page impaire) contient les consignes confidentielles au personnage. L'autre côté (page paire) est destiné à être plier en chevalet pour laisser apparaître récapitulatif de mots autorisés pour le joueur qui le dispose devant lui, et un récapitulatif du rôle, de la capacité spéciale, et éventuellement du nom si les joueurs s'en choisissent un.



Les fiches de résolution sont disposées en recto verso pour éviter que celui qui imprime le jeu ne soit trop tenté de lire les conclusions s'il pense que c'est la bonne manière de le mener en tant que joueur.

Note sur cette édition : MIAM remplace MANGER, GROTTES remplace CAVERNE, DODO remplace DORMIR.

## LE CHEF DE TRIBU

Tu es le chef sage et ancien de la tribu. Tu devras faire en sorte que les décisions prises soient les meilleures possibles. Tu espères ainsi rattraper les dernières chasses, qui ont été mauvaises, ce qui a bien endommagé ta popularité. Au cours de ce conseil de pierre tu devras résoudre les points suivants:

>> La situation toujours plus épineuse avec les Tanga, la tribu voisine: ils ont fait plusieurs incursions sur votre territoire, ont vociféré sur la tribu et vous ont même piqué un Stégosaure (« Grosse Chose Bang »). Le moment est arrivé faire le bilan des agissements des Tanga et de trancher entre proposer un traité de paix ou déclencher une guerre.

>> Le mariage de ton fils: ton fils se comporte en jeune cerf libre mais toi, tu veux qu'il se marie pour pouvoir te succéder à ta mort. Tu te fiches de savoir avec qui, elles se valent toutes. Dans le cas où il y aurait d'autres mariage à régler, il faudra aussi décider d'un commun accord, c'est-à-dire par un vote de la tribu comment les résoudre (c'est la coutume).

>> En cas de guerre, il faut décider qui mènera les guerriers, et en cas de paix qui sera l'ambassadeur : dans les deux cas, tu veux éviter toute participation directe (tu es trop vieux et ne veux pas risquer de faire mauvaise figure une fois de plus)

Capacité spéciale

**Autorité** : tu es le seul qui peut décider du moment d'un vote pour les points mentionnés plus haut (même si tôt ou tard tu devras les organiser). Tu le fais en levant solennellement le bras droit. Assures-toi avant le jeu que tous les joueurs vont bien le jouer. En outre, en cas d'égalité, ta voix compte double.

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU PIERRE						

Le chef lève le bras pour lancer un vote. Son vote compte double en cas d'égalité.

**Le CHEF** nom : .....

ALLER

EAU

PIERRE

ARBRE

FEU

POILU

BANG

GROS

PUANT

GROTTE

MIAM

SOLEIL

CHOSE

MOI

TANGA

DODO

PETIT

TOI

Mon nom : .....

## LE FILS DU CHEF

Tu es un jeune casse-cou amoureux de la vie. Être le fils du chef te donne plein de privilèges et tu ne veux pas que ça finisse ! Tu es amoureux de Tanga, la fille unique du chef de la tribu voisine, qui vous a fait quelques misères dernièrement. Tu veux l'épouser même si elle t'a révélé que quelqu'un d'autre parmi les tiens s'intéresserait à elle (ou du moins, c'est ce que tu as compris...). Tu ne peux pas encadrer le Guerrier que tu trouves très limité (il confond tout, alors que toi tu sais que pierre et pierre sont 2 choses bien dissociables selon le contexte) et tu ne fais pas confiance au Messenger Véloce qui fuit en permanence.

Tu aimerais que le vocabulaire soit plus étoffé pour exprimer la finesse et la subtilité de tes pensées, mais il n'est pas sûr que les autres arrivent même à te comprendre.

Tu veux en outre que ton père conserve fermement sa position (sa réputation a été un peu écornée par les dernières chasses qui n'ont pas été très fructueuses).

Capacité spéciale :

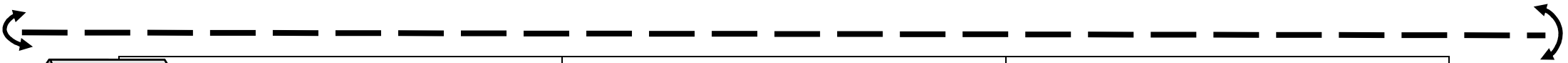
**Ça se sent que tu as étudié !** : Tu peux utiliser une fois dans la partie et à l'intérieur d'une même phrase un maximum de trois mots nouveaux (si tu n'utilises qu'un ou deux mots nouveaux, la capacité est quand même comptée comme utilisée complètement). L'utilisation de cette capacité s'accompagne d'un chœur de « Ooooh » de la part des autres joueurs. Fais faire un essai aux autres joueurs avant le jeu pour t'assurer qu'ils sachent jouer cet étonnement. Tu mérites cette admiration

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU	PIERRE					

Tous les joueurs disent en cœur « Ooooooooooh » quand le fils du chef utilise des mots nouveaux.

# Le FILS du CHEF

nom : .....



ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
GROTTE	MIAM	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DODO	PETIT	TOI

Mon nom : .....



## LE SORCIER

Tu es le ténébreux sorcier de la tribu. Cela fait quelque temps maintenant que tu ne fais plus confiance au Chef de Tribu et tu veux qu'il soit destitué. En outre tu as noué des liens de plus en plus forts avec les Tanga, la tribu à propos de laquelle vous devez décider si vous entrerez en guerre. Ton but est que la guerre soit votée et que ce soit le Chef de Tribu qui mène l'offensive. Il est tellement vieux maintenant qu'il sera sans doute tué ou – au pire – s'en sortira piteusement et passera pour une Grosse Chose Puante et sera finalement destitué.

Tu projettes également d'épouser Tanga, la fille du chef de la tribu des Tanga. Ainsi tu prendras sa succession et tu pourras même te lancer à la conquête de ta vieille tribu, privée dès lors d'un guide.

Capacité spéciale

**Malédiction terrible** : la victime s'endort pendant deux minutes. Elle s'écroule, ronfle bruyamment et garde les yeux fermés. Elle ne peut cependant pas rater un vote.

Avant le jeu, communique aux autres joueurs comment tu comptes exprimer que tu utilises ton pouvoir. Ce pourrait être en faisant une pirouette de mains et en faisant un son à inventer

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU PIERRE						

Capacité spéciale : le sorcier t'endort pendant deux minutes. Tu t'écroules, ronfles bruyamment et garde les yeux fermés. Mais aucun vote ne peut avoir lieu sans toi.

# Le SORCIER

nom : .....



ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
GROTTE	MIAM	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DODO	PETIT	TOI

Mon nom : .....

## LA BLONDE

Tu es la blonde classique toute en courbes et sans cervelle. Malgré cela, tu as compris que si tu voulais te faire une place au soleil, tu devais te marier avec un homme de la haute : tu souhaites donc proposer que l'on te marie au Fils du Chef, qui est – en plus – super mignon.

Tu souhaites aussi demander l'autorisation officielle de porter un tanga [un genre de culotte comme un string mais en plus large] parce qu'on ne te l'a pas autorisé jusqu'à présent. Pour le reste, tu préfères la paix à la guerre.

Capacité spéciale

**Courbes dangereuses** : tu peux contraindre un personnage à garder le regard fixé sur toi pendant quatre minutes (de manière à ce qu'il ne puisse pas voir les gestes des autres). La « victime » devra aussi tenir sa langue hors de la bouche et baver (dans les limites de l'adécence). Avant le jeu, communique aux autres joueurs comment tu comptes exprimer que tu utilises ton pouvoir. Ce pourrait être en claquant des doigts sous le nez de ta victime puis en promenant ses mains le long de tes flancs par exemple.

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU PIERRE						

Capacité spéciale : garder le regard fixé sur la blonde pendant quatre minutes. Tu ne peux pas voir les gestes des autres. Tiens ta langue hors de la bouche et baver (dans les limites de la décence).

**La BLONDE** nom : .....

ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
GROTTE	MIAM	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DODO	PETIT	TOI

Mon nom : .....

## LE MESSAGEUR VÉLOCE

En général, tu ne parles pas: tu cours. Rester assis autour d'une table te rend particulièrement nerveux. Tu ne fais pas du tout confiance à la tribu d'à côté et tu sais que si l'on vote pour le traité de paix, ce sera à toi de le leur remettre et tu es sûr de ne jamais revenir, féroces comme ils sont ! Tu soupçonnes en plus le Sorcier d'avoir des liens pas nets avec eux. Et pour finir, tu trouves le Fils du Chef assez antipathique: le fils à papa incarné et ça aussi ça t'énerve. Outre de militer pour la guerre, tu as aussi l'objectif d'épouser la Blonde (pas gagné : elle ne t'accorde même pas un regard).

Capacité spéciale :

**Graffiti paléolithique** : tu peux faire un dessin (sans écriture) une seule fois pendant la partie pour communiquer quelque chose aux autres personnages.

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU PIERRE						

Le **messager véloce** nom : .....  
Il peut faire un dessin (sans écriture) une seule fois pendant la partie pour communiquer quelque chose aux autres personnages.



ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
GROTTE	MIAM	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DODO	PETIT	TOI

Mon nom : .....

## LE GUERRIER

Pense à tous les stéréotypes du guerrier : tu les as. Tu as l'habitude de t'exprimer à coups de gourdin et de grognements et ceux qui parlent avec DIX-HUIT MOTS et veulent te faire passer pour un parfait ignorant... ils te les brisent menu. Ton objectif est que l'on déclare la guerre aux Tanga (la tribu d'à côté) et surtout que ce soit à toi que l'on confie l'assaut (tu as envie de te mettre en avant). Tu aimerais aussi te marier (la Blonde semble un bon parti, ne serait-ce que parce que c'est le seul parmi les personnages !).

La seule chose que vraiment tu ne supportes pas c'est que l'on cite ta tante (affectueusement appelée « Grosse Chose Bang » en raison de sa taille et de son rouleau à écraser le grain): aussitôt tu t'échauffes et tu piques une grosse colère.

Capacité spéciale

**Coup de gourdin** : la victime s'évanouit pendant deux minutes. Elle s'effondre, ferme les yeux et ronfle bruyamment. Elle ne peut cependant pas rater un vote.

Limitation spéciale : tu ne disposes que de 10 mots à prononcer. Tu comprends les autres même si tu ne sais pas les prononcer. Barre ici ceux que tu ne peux pas dire pour t'en souvenir sans le montrer aux autres.

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU PIERRE						

S'il te met un coup de gourdin, tu t'évanouie deux minutes. Tu t'effondres, fermes les yeux et ronfle. Mais aucun vote n'aura lieu sans toi.

Le guerrier ..... nom :

ALLER

EAU

PIERRE

ARBRE

FEU

POILU

BANG

GROS

PUANT

GROTTE

MIAM

SOLEIL

CHOSE

MOI

TANGA

DODO

PETIT

TOI

nom : .....



## LA VIEILLE MÈRE

Tu es l'ancienne du village. Tu es menue et plus ridée qu'une pomme blette mais tu as un caractère comme un silex taillé (qui reste à inventer, nous ne sommes qu'au paléolithique !) et des yeux vipérins qui en effraient plus d'un. Ce n'est toutefois pas assez pour toi. Tu es exaspérée par tous ces hommes stupides qui mènent la tribu à la ruine. Tu es la dernière à te souvenir qu'auparavant la tribu était matriarcale. Il en était ainsi quand tu étais toute petite et tout allait bien mieux. Hélas, il a suffi d'une matriarche faiblarde pour que les hommes se sentent des ailes et voilà le résultat. Cela doit changer !

Ton plan est le suivant. Tu as choisi la plus improbable des championnes pour ressusciter la Matriarchie : la Blonde ! Certes elle n'est pas maline mais elle est vigoureuse et avec tes bons conseils dans l'ombre... Ton plan est de lui faire épouser le Fils du Chef puis de te débarrasser de ce grand nigaud en l'envoyant se faire tuer à la guerre. Tu vas donc pousser pour que la tribu décide de partir en guerre contre la tribu voisine, les Tanga, et que ce soit le Fils du Chef à mener l'expédition. La défaite est assurée ce qui fera aussi perdre la face au Chef de Tribu dont la popularité est déjà en difficulté à cause des dernières chasses qui n'ont rien donné (et entre nous, tu y es aussi pour quelque chose : tu avais aspergé de pisse du Stégosaure « Grosse Chose Bang » la fourrure fétiche du Chef, et ça te fait ricaner quand tu y repense...)

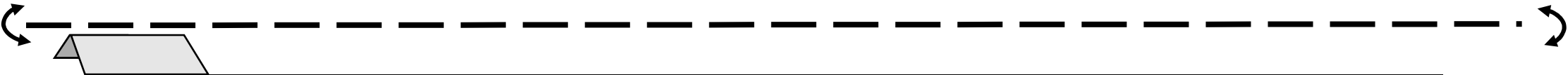
Capacité spéciale :

**Manipulation** : une fois et une seule durant le jeu, tu pourras forcer un autre joueur à utiliser sa capacité spéciale à ton avantage. Ça ne marche toutefois pas avec le Chef (une tête trop dure) ou le Fils du Chef (une tête trop légère). Pour les autres tu le fais en faisant mine de susurrer à son oreille. Dans le cas de la Blonde, du Sorcier ou du Guerrier, tu te contentes ensuite de désigner la « victime ». Dans le cas du Messenger Véloce, il dessinera sous ta direction pendant 2 minutes maximum (tu lui tiens la main et tu la diriges, c'est donc toi qui dessine mais c'est lui qui tient le feutre !). Pour les joueurs qui ont ainsi été manipulés, cet usage de leur capacité spéciale à ton profit ne compte pas pour une utilisation.

ALLER	EAU	PIERRE	ARBRE	FEU	POILU	BANG	GROS	PUANT
GROTTE		MIAM	SOLEIL	CHOSE	MOI	TANGA	DODO	PETIT TOI
ALLER		EAU PIERRE						

peut te forcer à utiliser ta capacité spéciale à son avantage.

La **vieille mère** nom : .....



ALLER	EAU	PIERRE
ARBRE	FEU	POILU
BANG	GROS	PUANT
GROTTE	MIAM	SOLEIL
CHOSE	MOI	TANGA
DODO	PETIT	TOI

Mon nom : .....

## Résolution à 6 joueurs

(Attention ! Ne lire ce paragraphe qu'à la fin du jeu)

## Résolution à 6

(Attention ! Ne lire ce paragraphe qu'à la fin du jeu)

Si la tribu part sur le sentier de la guerre, la défaite sera totale à moins que l'expédition ne soit menée par le Guerrier : dans ce cas, les Tanga seront vaincus et leurs territoires conquis. Si l'assaut est conduit par le Chef de Tribu, il sera capturé après avoir piteusement trébuché sur sa propre fourrure. Personne ne paiera de rançon et le Fils du Chef lui succédera. Tout autre personnage sera capturé et emprisonné dans les mines de charbon. Les personnages restants (restés à la maison) seront assimilés par la tribu des Tanga. L'éventuel mari de la fille du chef des Tanga (qui s'appelle aussi Tanga) échappera toutefois aux mines. Le sorcier pourra devenir le successeur des Tanga dans le cas où sa tribu perde et qu'il ait réussi à épouser la fille du chef.

Si la tribu décide de nouer une alliance, cela n'aura d'effet que si c'est le Fils du Chef ou le Messenger Véloce qui épouse Tanga. Dans les autres cas, celui qui portera la proposition d'accord sera emprisonné et conduit dans les mines de charbon (même si c'est le Sorcier). Si le Chef de Tribu est capturé, le Fils du Chef lui succédera. Si l'alliance est nouée, on peut prédire des moments de paix et de grande prospérité ("Gros Miam Miam").

Celui qui épousera la Blonde vivra sereinement les 20 prochaines années, même si l'ambiance domestique ne sera pas toujours de tout repos. Des bouchons d'oreille peuvent servir.

**Résolution à 7 joueurs**  
**(Attention ! Ne lire ce paragraphe qu'à la fin du jeu)**

## **Résolution à 7 joueurs**

### **(Attention ! Ne lire ce paragraphe qu'à la fin du jeu)**

Si la tribu part sur le sentier de la guerre, la défaite sera totale à moins que l'expédition ne soit menée par le Guerrier : dans ce cas, les Tanga seront vaincus et leurs territoires conquis.

Si l'assaut est conduit par le Chef de Tribu, il sera capturé après avoir piteusement trébuché sur sa propre fourrure. Personne ne paiera de rançon et le Fils du Chef lui succédera à condition toutefois qu'il soit resté sagement à la maison car si le Fils du Chef a eu le malheur de faire partie de l'expédition et que celle-ci n'est pas menée par le Guerrier (que le Fils du Chef en soit le meneur ou juste un humble participant), il connaîtra un sort funeste et définitif (la grosse tête ça ne protège pas vraiment d'un gourdin d'un demi-quintal...) Les autres personnages participant à une expédition malheureuse seront emprisonnés dans les mines de charbon. Les personnages restants (restés sagement à la maison) seront assimilés par les Tanga. L'éventuel mari de la fille du chef des Tanga (qui s'appelle aussi Tanga) échappera toutefois aux mines.

Le sorcier pourra devenir le successeur des Tanga dans le cas où sa tribu perde (celle des joueurs) et qu'il ait réussi à épouser la fille du chef des Tanga.

Enfin, dernier cas, si la Blonde épouse le Fils du Chef et qu'ensuite (c'est forcément ensuite, le mariage n'attend pas!) le Fils du Chef meurt dans une expédition malheureuse, alors en vertu des règles de succession en usage dans la tribu la Blonde devient la nouvelle Cheffe de Tribu avec la Vieille Mère qui lui souffle à l'oreille ses manigances (à ce stade le Chef de Tribu est hors course même s'il était resté sagement à la maison car la défaite lui fait perdre le crédit qu'il lui restait et il doit se retirer).

Si la tribu décide de nouer une alliance, cela n'aura d'effet que si c'est le Fils du Chef ou le Messenger Véloce qui épouse Tanga. Dans les autres cas, celui qui portera la proposition d'accord sera emprisonné et conduit dans les mines de charbon (même si c'est le Sorcier). Si le Chef de Tribu est capturé, le Fils du Chef lui succédera. Si l'alliance est nouée, on peut prédire des moments de paix et de grande prospérité ("Gros Miam Miam").

Celui qui épousera la Blonde vivra sereinement les 20 prochaines années, même si l'ambiance domestique ne sera pas toujours de tout repos