

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

DEWAN

RÈGLES DU JEU



Un nouveau jour commence, mais nos ressources s'épuisent. Nous avons décidé de lever le camp et d'explorer les terres alentour afin de garantir notre survie.

Que ce soit au détour d'une rivière ou au cœur des montagnes, nous chercherons les ressources dont nous manquons. Au cours de notre périple à travers forêts et déserts, nous protégerons le feu précieux qui nous réchauffe et éclaire notre chemin.

Face à la pression croissante des tribus voisines, nous tiendrons bon et nous efforcerons d'écrire notre propre histoire.



BUT DU JEU

Pour gagner à Dewan, vous affronterez vos rivaux afin de marquer le plus de points possible. Pour cela, vous devrez placer stratégiquement vos camps afin d'exploiter au mieux le terrain et les ressources pour remplir les conditions de vos tuiles Histoire. Ce faisant, vous cueillerez des baies et maîtriserez le feu afin de gagner davantage de points.

MISE EN PLACE

- 1 Posez la tuile Scénario  près de la zone de jeu.

- 2 Créez le Territoire en attribuant une tuile de départ  au hasard à chaque joueur. Ensuite, prenez au hasard un nombre de tuiles neutres  égal au nombre de joueurs. Placez les tuiles de départ et les tuiles neutres (en les orientant aléatoirement) comme indiqué au dos de la tuile Scénario .

- 3 Posez 2 jetons Baie sur chaque symbole  du Territoire.

- 4 Chaque joueur prend 1 plateau Tribu et les 9 camps assortis à sa couleur. Il pose 8 de ces camps sur les emplacements prévus à cet effet de son plateau Tribu, puis il place le 9^e au centre de sa tuile de départ. Il s'agit de son camp de départ.

Ressources

Artefact 

Pigment 

Cristal 

Autres

Baie 

Feu 

Points 

Types de terrains

Canyon 

Montagne 

Désert 

Forêt 

Eau 



MATÉRIEL

10 tuiles Territoire :

4 tuiles de départ

6 tuiles neutres

4 plateaux Tribu

36 camps (9 par couleur)

1 tuile Scénario

15 jetons Baie

55 cartes Terrain

24 tuiles Histoire

1 jeton Dewan

1 bloc de scores

Le matériel ci-dessous n'est utilisé que pour les scénarios supplémentaires (cf. p. 10). Laissez-le dans la boîte pour votre première partie.

4 tuiles Scénario

1 tuile Territoire Volcan

1 tuile Territoire Déluge

8 jetons Lave

8 jetons Eau

1 tuile Événement

20 jetons Poisson

5 Mélangez les tuiles Histoire et piochez-en 5, que vous alignez face visible à côté du Territoire. Les tuiles Histoire restantes sont empilées face cachée et posées à portée de main des joueurs.

6 Mélangez les cartes Terrain et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur. Piochez ensuite 6 cartes et alignez-les face visible à côté du Territoire. Les cartes Terrain restantes sont empilées et posées à portée de main des joueurs.

7 Enfin, tirez au sort le premier joueur et donnez-lui le jeton Dewan.

Son voisin de droite choisit 1 tuile Histoire parmi les 5 face visible. S'il ne souhaite prendre aucune de ces tuiles, il peut piocher la première tuile de la pile à la place. Dans les deux cas, la tuile choisie est posée face visible sur l'espace le plus à gauche de son plateau Tribu, en position basse, de sorte que le symbole  reste visible. Si une tuile face visible a été prise, remplacez-la par la première tuile de la pile.

Ensuite, le joueur à sa droite choisit à son tour 1 tuile Histoire, et le processus se répète jusqu'à ce que tout le monde ait choisi 1 tuile Histoire.



La partie peut maintenant commencer !

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le détenteur du jeton Dewan. Un tour est terminé quand tout le monde a joué. Un nouveau tour commence alors.

À votre tour, vous **devez** effectuer 1 des 2 actions suivantes :

Prendre 2 cartes

OU

Placer un camp

Prendre 2 cartes

Choisissez 2 cartes Terrain **adjacentes** dans la rangée et ajoutez-les à votre main. Vous **ne pouvez pas** piocher de cartes dans la pile. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Ensuite, en commençant par la plus proche de la pile, remplacez les cartes que vous venez de prendre par les 2 premières cartes de la pile.

Note : si la pile est épuisée quand vous devez remplacer une carte, mélangez toutes les cartes de la défausse et faites-en une nouvelle pile face cachée.

À son tour, **Charlie** prend 2 cartes Terrain adjacentes, qu'il ajoute à sa main.

Ensuite, il remplace ces 2 cartes par 2 cartes de la pile, l'une après l'autre.



Cartes Terrain



Placer un camp

Choisissez un camp de votre couleur sur le Territoire comme point de départ, puis une case libre (une case dépourvue de camp) comme point d'arrivée. Ce dernier ne peut pas être une case d'Eau.

Ensuite, défaussez 1 carte face visible de votre main correspondant au type de terrain de chaque case que vous empruntez, y compris le point de départ et la destination. Quand une carte affiche 2 types de terrain, choisissez-en 1 lorsque vous la défaussez pour emprunter une case. Veillez à respecter les règles suivantes :

A si votre point de départ est votre **camp de départ**, la 1^{re} carte que vous défaussez peut être de n'importe quel type. Si votre point de départ n'est pas votre camp de départ, la 1^{re} carte que vous défaussez doit correspondre au type de Terrain du camp choisi ;

A **Charlie** commence par défausser 1 carte de n'importe quel type pour son point de départ, puis il défausse 1 carte Montagne, car la case ensuite empruntée est une case de Montagne.

B les zones d'Eau fonctionnent différemment : en défaussant 1 carte Eau, vous pouvez emprunter **autant de cases** d'une même zone d'Eau que vous le souhaitez ;

B **Charlie** défausse ensuite 1 carte d'Eau pour emprunter les 2 cases de la zone d'Eau.

C votre itinéraire peut vous amener à traverser 1 ou plusieurs camps appartenant à d'autres joueurs. Dans ce cas, donnez la carte que vous avez utilisée pour emprunter cette case à cet adversaire au lieu de la défausser. Il l'ajoute alors à sa main. (Si vous traversez le camp de départ d'un autre joueur, vous devez lui donner 1 carte de votre choix.)

C **Charlie** donne à **Billy** 1 carte Canyon pour avoir traversé son camp. Ensuite, il défausse 1 carte Canyon pour poser son camp sur la case d'arrivée.

Après que toutes les cartes Terrain demandées ont été défaussées (ou données à d'autres joueurs), prenez le camp le plus à gauche de votre plateau Tribu et posez-le sur la case d'arrivée.



Effets après avoir placé un camp



- ❶ Si la zone où vous avez placé votre camp contient au moins 1 Baie, prenez 1 de ces Baies et posez-la à gauche de votre plateau Tribu.

Note : plus tard, si vous placez un autre camp dans la même zone, vous pouvez prendre une autre Baie s'il en reste.

- ❷ Appliquez l'effet indiqué par l'espace libéré de votre plateau Tribu comme suit :



- A** Aucun effet.

- B** Quand vous placez vos 2^e, 4^e et 6^e camps, prenez 1 tuile Histoire parmi les 5 tuiles de la rangée. Si aucune de ces tuiles ne vous convient, vous pouvez piocher la première de la pile. Dans les deux cas, placez la tuile dans l'emplacement disponible le plus à gauche de votre plateau Tribu. Si vous avez pris une des 5 tuiles de la rangée, remplacez-la immédiatement par la première de la pile.

- C** Quand vous placez vos 3^e, 5^e et 7^e camps, vous pouvez glisser 1 carte Terrain de votre main sous l'emplacement de votre plateau Tribu correspondant en laissant un Terrain visible. Le Terrain choisi peut également comporter un symbole. Si vous n'avez plus de carte en main ou si vous décidez de ne pas appliquer cet effet, l'emplacement correspondant restera vide jusqu'à la fin de la partie.

- D** Quand vous placez votre dernier camp, vous déclenchez la fin de la partie (cf. p. 8). Vous gagnerez 1🔥 supplémentaire lors du décompte.

Zones

Une zone est constituée de 1 ou plusieurs cases connectées du même type de Terrain.



Dans l'exemple ci-dessus, les cases surlignées représentent 2 zones de Montagne distinctes.

Charlie prend le camp le plus à gauche de son plateau Tribu et le place sur la case d'arrivée. Comme il a posé ce camp dans la zone de Canyon, qui contient encore 1 Baie, il récupère ce jeton.



Charlie prend le 3^e camp de son plateau Tribu et le place sur le Territoire. Il choisit ensuite 1 carte de sa main et la glisse sous l'emplacement du camp qu'il vient de placer.



Tuiles Histoire

Les tuiles Histoire sont la principale source de points dans le jeu. Pour marquer des points grâce à vos tuiles Histoire (et pour calculer les  qu'elles rapportent à la fin de la partie), vous devez remplir les conditions de Terrain et de ressources qui y sont indiquées.

Vérifiez les conditions de chaque tuile Histoire séparément. Chaque camp placé sur le Territoire et chaque carte glissée sous votre plateau Tribu peuvent être utilisés pour remplir les conditions de plusieurs tuiles Histoire.

Note : les camps de départ ne permettent pas de remplir les conditions des Tuiles histoire.



- ➊ Si , ,  ou  apparaît plusieurs fois sur une tuile Histoire, vous devez avoir placé des camps dans autant de **zones distinctes** de ce type de Terrain.
- ➋ Si  apparaît plusieurs fois sur une tuile Histoire, vous devez avoir des camps **adjacents** à autant de zones d'Eau distinctes (un même camp peut être adjacent à plusieurs zones d'Eau).
- ➌ Si ,  ou  apparaît plusieurs fois sur une tuile Histoire, vous devez avoir placé des camps sur des cases **adjacentes** à autant de **symboles distincts** de cette ressource.

Chaque symbole ne remplit que 1 condition de ce type, quel que soit le nombre de vos camps adjacents.

Charlie a 2 camps dans la même zone de Forêt. Ils sont aussi adjacents à la même zone d'Eau. Charlie n'a donc que 1  et 1 . Par ailleurs, il a 1 .



Alix a 1  et 1 , tandis que Billy a 1 , 1  et 1 . Les deux joueuses peuvent profiter du même  pour remplir des conditions. Enfin, Charlie a 1 , 1 , 2  et 1 .



- ➍ Chaque carte Terrain glissée sous votre plateau Tribu compte comme 1 zone du type de Terrain correspondant. Si la carte comporte un symbole de ressource, ce dernier compte également comme 1 ressource du type correspondant.

Grâce aux cartes glissées sous son plateau Tribu, Charlie a 1 , 1 , 1  et 1 .



Fin du tour

À la fin de votre tour, vérifiez si vous avez rempli les conditions de vos tuiles Histoire.

Faites glisser vers le haut chaque tuile Histoire de votre plateau Tribu dont les conditions sont remplies. Ensuite, piochez 1 carte Terrain dans la pile pour chaque tuile Histoire que vous venez de faire glisser. C'est alors à votre voisin de gauche de jouer.

À la fin de son tour, Charlie a des camps dans 2 zones  distinctes et 1 carte  glissée sous son plateau Tribu.



Il a aussi 1 camp adjacent à 1  et 1  figure sur la carte glissée sous son plateau Tribu.



Comme il a rempli toutes les conditions (2  et 3 ) de sa tuile Histoire de gauche, il la fait glisser vers le haut et pioche 1 carte Terrain. Son tour est maintenant terminé.



FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand un joueur place son dernier camp. Terminez le tour de jeu en cours afin que tout le monde ait joué le même nombre de fois, puis comptez les points de chacun à l'aide du bloc de scores. Toutes les tuiles Histoire dont les conditions ne sont pas remplies sont **immédiatement défaussées**.

Le décompte d'une tuile Scénario fonctionne comme suit :



Additionnez les points indiqués sur chacune des tuiles Histoire dont vous avez rempli les conditions.



Marquez 1 point pour chaque figurant sur vos tuiles Histoires et sur les cartes Terrain glissées sous votre plateau Tribu, sans oublier le que vous avez gagné si vous avez placé votre dernier Camp (comme indiqué par l'emplacement de camp vide de votre plateau Tribu). Par ailleurs, le joueur qui cumule le plus de gagne 4 points supplémentaires (en cas d'égalité, les intéressés gagnent tous les 4 points).



Marquez 4 points pour chaque groupe d'au moins 2 camps connectés de votre couleur sur le Territoire.



Marquez 2 points pour chaque jeton Baie gagné durant la partie et pour chaque symbole visible sur les cartes Terrain glissées sous votre plateau Tribu.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ayant le plus de cartes Terrain en main. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



Charlie compte ses points. Il a validé 3 tuiles Histoire, mais n'a pas réussi à remplir les conditions de la 4^e, qui est donc défaussée. Il marque donc 16 points (5 + 7 + 4).



Il a également récolté 3 jetons Baie durant la partie, et sur une des cartes Terrain glissées sous son plateau Tribu figure 1 symbole , pour un total de 4 Baies, soit 8 points supplémentaires.





Charlie possède deux groupes d'au moins 2 camps connectés de sa couleur sur le Territoire, ce qui lui rapporte 8 points de plus (4 points par groupe).



Il a un **total** de 3 : 1 grâce à une tuile Histoire, 1 grâce à une carte glissée sous son plateau Tribu et 1 autre parce qu'il a placé son dernier camp.

Comme **Alix** a plus de symboles que lui, **Charlie** ne marque que 3 points, et le bonus de 4 points va à **Alix**.

	B	A	C
17	19	16	
1	64	3	
8	16	8	
10	4	8	
36	49	35	

Décompte spécifique au scénario p. 12.



Le score final de **Charlie** est de $16 + 3 + 8 + 8 = 35$ points.

SCÉNARIO EN ÉQUIPE

Posez la tuile Scénario 1 près de la zone de jeu. Les règles du jeu en équipe sont les mêmes que celles du jeu classique à 4 joueurs. Les joueurs forment deux équipes de 2, les membres d'une même équipe assis face à face, de sorte que chaque équipe joue à tour de rôle. La partie s'achève à la fin du tour de jeu où un joueur place son dernier camp. Les points de chaque équipe sont ensuite additionnés.



Votre équipe marque la somme des points de vos tuiles Histoire.



Votre équipe marque le nombre total de symboles 🌫 des 2 joueurs (chacun vaut 1 point). L'équipe ayant le plus de symboles 🌫 marque 4 points supplémentaires (en cas d'égalité, chaque équipe gagne 4 points).



Votre équipe marque 4 points pour chaque groupe d'au moins 2 camps connectés. L'un d'eux au moins doit cependant appartenir à un joueur, et un autre à son coéquipier.



Votre équipe marque 4 points pour chaque paire de Baies. L'une d'elles doit cependant appartenir à un joueur, et l'autre à son coéquipier.

L'équipe ayant obtenu le score total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, l'équipe ayant le plus de cartes Terrain en main l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

SCÉNARIOS ADDITIONNELS

Dewan contient 3 scénarios supplémentaires. Quand vous jouez un de ces scénarios, sauf indication contraire, utilisez les règles habituelles. Les règles propres à chaque scénario l'emportent toujours sur les règles habituelles.

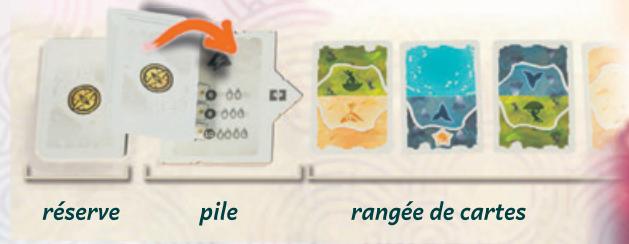
Vous trouverez des instructions sur la mise en place de chaque scénario au dos de la tuile Scénario correspondante, que vous posez près de la zone de jeu à la place de la tuile Scénario de base. Les règles suivantes s'appliquent à chacun des scénarios.

Créez la pile

Au début de la partie, après avoir formé la rangée de cartes face visible, créez une pile de cartes en fonction du nombre de joueurs :

- ➊ Dans une partie à 2 joueurs : 6 cartes
- ➋ Dans une partie à 3 joueurs : 8 cartes
- ➌ Dans une partie à 4 joueurs : 10 cartes

Placez cette pile sur la tuile Événement. Les cartes restantes forment la réserve et doivent être placées face cachée à côté de la pile.



Déclenchement des événements

Chaque scénario comporte un événement spécifique. Quand un joueur effectue l'action « Prendre 2 cartes », la rangée de cartes est réalimentée à l'aide de cartes de la pile.

Quand la dernière carte est piochée, l'événement est aussitôt déclenché et résolu par le joueur actif.

Ensuite, une nouvelle pile est créée en prenant des cartes de la réserve (en respectant le même nombre de cartes que ci-dessus).



Dans une partie à 3 joueurs, Billy effectue l'action « Prendre 2 cartes » et les remplace par les 2 dernières cartes de la pile. Elle résout alors l'événement, puis crée une nouvelle pile avec 8 cartes provenant de la réserve.

Récompense des tuiles Histoire

Quand un joueur remplit les conditions d'une de ses tuiles Histoire, il pioche la première carte de la réserve (et non de la pile).

Note : si vous devez piocher une carte alors que la réserve est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour en faire une nouvelle réserve face cachée.

Limite de matériel

Si un événement vous somme de placer ou de prendre un jeton qui n'est plus disponible, ignorez cette partie de l'événement.

Le déluge



Procédez à la mise en place habituelle et placez la tuile Territoire Déluge comme indiqué au dos de la tuile Scénario. Posez les jetons Eau près du Territoire. Retirez les 5 tuiles Histoire sur lesquelles figure le symbole avant de créer la pile de tuiles Histoire.



Chaque fois que l'événement est déclenché, le joueur actif place 1 jeton Eau sur une case libre non recouverte d'Eau adjacente à une case d'Eau. Cette case est dorénavant considérée comme une case d'Eau. Si cela entraîne la division d'une zone en deux, déplacez toutes les Baies qui s'y trouvent vers la zone la plus grande. Si les deux zones sont de taille égale, répartissez les Baies équitablement entre les deux zones. Si le nombre de Baies est impair, placez la Baie restante dans une des deux zones au hasard.



Marquez les points des tuiles Histoire validées et des symboles comme d'habitude.



Marquez 3 points pour chaque zone de Forêt ou de Montagne où vous avez placé au moins 1 camp.



Marquez 4 points pour chaque paire constituée de 1 et de 1 obtenue durant la partie.



Billy a déclenché l'événement et doit placer 1 jeton Eau. L'image ci-dessus met en évidence les 6 cases éligibles : elles sont libres, ne sont pas couvertes d'Eau et sont adjacentes à une case d'Eau (ce qui inclut le jeton Eau précédemment placé).

Le volcan



Procédez à la mise en place habituelle et placez la tuile Territoire Volcan comme indiqué au dos de la tuile Scénario. Posez les jetons Lave près du Territoire.



Chaque fois que l'événement est déclenché, le joueur actif place 1 jeton Lave sur une case libre non recouverte d'Eau adjacente au volcan ou à un autre jeton Lave. Si cela entraîne la division d'une zone en deux, déplacez toutes les Baies qui s'y trouvent vers la zone la plus grande. Si les deux zones sont de taille égale, répartissez les Baies équitablement entre les deux zones. Si le nombre de Baies est impair, placez la Baie restante dans une des deux zones au hasard.

Quand vous placez un camp, vous ne pouvez pas emprunter une case contenant un jeton Lave ou le volcan.



Marquez les points des tuiles Histoire validées et des symboles comme d'habitude (dont les du volcan si vous avez un ou plusieurs camps adjacents).



Marquez 2 points pour chaque zone d'Eau à côté de laquelle est placé au moins 1 de vos camps. Marquez 2 points pour chacun de vos camps placés sur la tuile de départ d'un adversaire.



Marquez 3 points pour chaque paire constituée de 1 et de 1 obtenue durant la partie.



Billy a déclenché l'événement et doit placer 1 jeton Lave. L'image ci-dessus met en évidence les 4 cases éligibles : elles sont libres, ne sont pas recouvertes d'Eau et sont adjacentes au volcan ou à un autre jeton Lave. Billy a aussi 1 parce qu'elle a un camp adjacent au volcan.



Villages lacustres



Procédez à la mise en place habituelle. Posez les jetons Poisson à côté du Territoire.



Lorsque vous effectuez l'action « Placer un camp », vous pouvez choisir de placer ce camp sur une case d'Eau. Désignez n'importe quelle case d'une zone d'Eau comme point d'arrivée. La dernière carte que vous défaussez doit être une carte Eau.

Chaque zone d'Eau ne peut contenir que 1 camp, qui est dorénavant un village lacustre. Quand un village lacustre apparaît dans une zone d'Eau, aucun autre camp ne peut donc être placé dans cette zone.

Votre village lacustre peut servir de point de départ. Dans ce cas, la première carte défaussée doit être une carte Eau. La carte défaussée ensuite doit correspondre au type de Terrain d'une case adjacente à la zone d'Eau de départ.

Si un adversaire emprunte au moins une case dans une zone d'Eau contenant votre village lacustre, il doit vous donner 1 carte Eau au lieu de la défausser.

Important : un village lacustre n'est PAS adjacent à la zone d'Eau qu'il occupe.



Quand l'événement est déclenché, chaque joueur ayant au moins 1 village lacustre peut défausser 1 carte Terrain (de n'importe quel type) de sa main.

Ensuite, les intéressés prennent 1 jeton Poisson pour chacun de leurs villages lacustres.

Les jetons Poisson sont pris dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.



Marquez les points des tuiles Histoire validées et des symboles comme d'habitude.



Pour chaque zone d'Eau, le joueur qui a le plus de camps adjacents à cette zone marque 6 points. En cas d'égalité, les intéressés marquent 3 points à la place.

Un village lacustre n'est PAS adjacent à sa zone d'Eau. Il n'est donc pas pris en compte dans les conditions d'Eau des tuiles Histoire et dans le décompte lié à l'adjacence d'un camp.



Marquez 3 points pour chaque paire constituée de 1 et de 1 obtenue durant la partie.



Marquez 3 points pour chaque jeton Poisson obtenu durant la partie.

Dana a placé un village lacustre dans la zone d'Eau A et un autre dans la zone d'Eau B, tandis que Charlie en a placé un dans la zone d'Eau C. Chaque fois que l'événement est résolu, ils peuvent tous deux défausser 1 carte au choix de leur main. Dans ce cas, Dana prend 2 jetons Poisson, et Charlie en prend 1.



À la fin de la partie, des points sont accordés pour chaque zone d'Eau comme suit :

-ZONE A : Dana a 4 Camps adjacents à cette zone (le village lacustre ne compte pas), tandis que Billy en a 2 et Charlie 1. Dana marque 6 points ;

-ZONE B : Billy et Charlie sont à égalité avec 2 camps chacun adjacents à cette zone. Ils marquent donc tous les deux 3 points ;

-ZONE C : Dana et Billy sont à égalité avec 3 camps chacun adjacents à cette zone. Ils marquent donc tous les deux 3 points.

Dewan est publié par Asmodee Group - SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - France

© 2026 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Pour plus d'informations sur Dewan et les SPACE Cowboys, rendez-vous sur www.spacecowboys.fr, [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR) et [@space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel).



FR
ÉLÉMENS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ

OU
ASSOCIATION

OU
MAGASIN

OU
DÉCHETERIE

Adresses sur quefaredemesdechets.fr