

Les tribus d'Israël

Chaque tribu possède certaines qualités et a des défauts. Chaque patrouille choisit la tribu qui lui convient.

Tribu	Avantages	Inconvénients
Ruben	Protection permanente contre les brigands Chaque fois qu'ils sont attaqués, ils reçoivent 7 blés (même sans se battre).	L'équipe a un malus de 10 pts à la fin du jeu.
Siméon	L'équipe reçoit gratuitement le plan de la tente berlingot	L'équipe n'a pas d'endroit attribué pour construire ses tentes, il doit négocier une place avec les autres.
Lévi	L'équipe n'est pas contrainte de s'arrêter pendant le Sabbat ou les Fêtes (son du Shofar).	Les brigands gagnent à tous les coups. (Si elle a le bonus de protection elle doit quand même se battre)
Juda	Protection permanente contre les brigands Chaque fois qu'ils sont attaqués, ils reçoivent 3 blés (même sans se battre).	Lors d'un défi l'équipe adverse a 2 points d'avances
Isakar	Chaque fois que l'équipe est attaquée elle gagne 10 points par tente déjà construite.	Les brigands gagnent à tous les coups. (Si elle a le bonus de protection, elle doit quand même se battre)
Zabulon	L'équipe paie moins cher chaque élément de construction.	Lorsqu'il participe à un défi, il doit payer 5 blés.
Dan	L'équipe choisit un « champion » pour se battre contre les brigands. S'il gagne, l'équipe reçoit 7 blés.	Si l'équipe perd, en plus de donner son blé, elle reste 5 minutes en attente au poste suivant.
Nephtali	L'équipe peut choisir son terrain. Lorsqu'elle construit ses tentes, elle bénéficie d'une assistance gratuite.	les brigands choisissent qui ils vont combattre (le plus jeune, le plus fluet)
Gad	A partir de la seconde attaque des brigands, l'équipe gagne d'office et reçoit l'or des pillards.	Lors de la première attaque des brigands, l'équipe perd d'office (même si elle a un bonus de protection).
Asser	L'équipe reçoit 5 blés de plus à chaque poste où elle fait au moins trois points.	Si elle fait moins de 3 points elle doit donner 7 blés
Manassé	A chaque défi, l'équipe reçoit 10 blés d'entrée.	Si elle perd le défi, l'équipe doit donner 8 blés à ses adversaires.
Ephraïm	Tous les 8 éléments achetés, l'équipe en reçoit 2 gratuits au choix	L'équipe ne reçoit aucun plan de tente.
Benjamin	Aux postes théoriques, l'équipe à droit soit à 1 réponse gratuite soit à 3 réponses contre 12 blés (elle gagne de toute façon le blé auquel elle a droit à la fin du poste).	Lors d'un défi, l'équipe ne gagne que la moitié des gains.

Les équipes porteront des noms de clan de ces tribus. Pour le CIP, elle devront préparer un signe distinctif de la tribu choisie (symbole de la tribu -> lion pour juda,...).

Les symboles des tribus

Ruben	un être humain	Nephtali	un cerf
Siméon	une épée	Gad	une troupe (militaires)
Lévi	<i>les tables de la loi</i> ¹	Asser	une coupe
Juda	un lion	Manassé	une branche d'olivier
Isakar	un âne chargé	Ephraïm	un boeuf
Zabulon	un bateau	Benjamin	un loup
Dan	un serpent		

¹ Lévi n'a pas de symbole particulier