

DANILO SABIA

WENDAKE

INTRODUCTION

Wendake est le nom que le peuple **Wyandot** utilisait pour nommer son territoire traditionnel. Sa population, connue également sous le nom de peuples **Huron**, vivait dans la région des Grands Lacs avec les tribus qui formaient la confédération iroquoise et de nombreuses autres tribus.

Dans ce jeu, vous revivrez les traditions et le quotidien de ces tribus, tout particulièrement **dans la période des années 1756-1763**, lors de **la Guerre de 7 Ans** entre français et anglais qui eut lieu dans ces territoires. Toutefois, la mise en avant de cette guerre entre les visages pâles reste un aspect marginal dans ce jeu. Le focus est davantage fait sur les villages des Natifs, sur les champs et les forêts. Dans ce jeu, vous ne trouverez pas les tipis traditionnels, utilisés par les tribus du sud qui déplaçaient leurs camps pour suivre les troupeaux de buffles : les natifs des Grands Lacs étaient des sédentaires qui vivaient dans les **Grandes Maisons** et dont les femmes cultivaient les haricots, le blé et les citrouilles pendant que les hommes chassaient les castors dans les forêts, principalement pour vendre le cuir de leurs peaux.



CONTENU

PLATEAUX MODULABLES DOS / VERSO

Lors de chaque partie, vous utiliserez 3 d'entre eux, deux pour constituer le plateau de jeu et un qui c'est le Plateau Cérémonie des Masques.



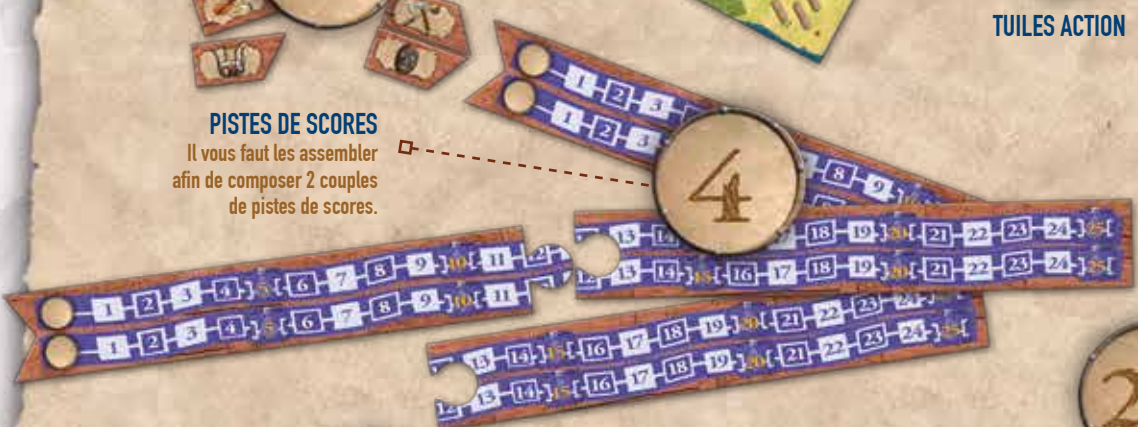
DOMAINES DE SCORE

Ils seront associés aux pistes de scores



PISTES DE SCORES

Il vous faut les assembler afin de composer 2 couples de pistes de scores.



TUILES PROGRÈS

Elles peuvent être achetées par les joueurs pour marquer des points mais aussi pour profiter de leurs capacités.



JETONS FEMMES

(7 par couleur)



JETONS CHASSEURS

(7 par couleur)



PLATEAUX PERSONNELS

Ils sont utilisés par les joueurs pour y placer leurs tuiles Actions, leurs marqueurs action, leurs Natifs et leurs ressources.



MEEPLES GUERRIERS

(7 par couleur + 1 meeples Mohawk noir)



CANOËS EN BOIS

(5 par couleur)



JETONS TRIBUS

(5 par couleur)



PIONS ACTIONS CYLINDRIQUES

(4 par couleur + 1 pion Ojibwa noir)



Tuiles action de Base

(9 par couleur / joueur)



Tuiles de niveau 1 (Marrons)



Tuiles de niveau 2 (Violettes)



Tuile action Feu "Ottawa"

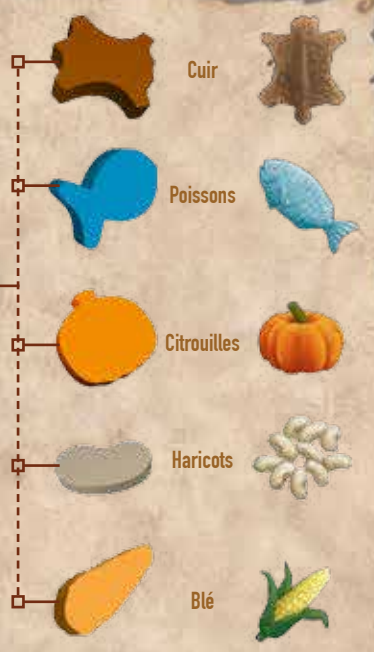
Face Action

Face Rituel

TUILES ACTION



RESSOURCES EN BOIS



TUILES AIDE DE JEU



MARQUEURS FEU SACRÉ



JETONS "ECHANGE DE TUILES"



JETON CAYUGA



MARQUEUR TOUR EN BOIS



Cartes Masques



Cartes joueur fantôme



TUILES TORTUES

JETONS CASTOR



Cartes Tribus



CARTES

Aides de jeu



TUILES "MULTIPLICATEURS"



JETONS PRIX DES TUILES PROGRÈS

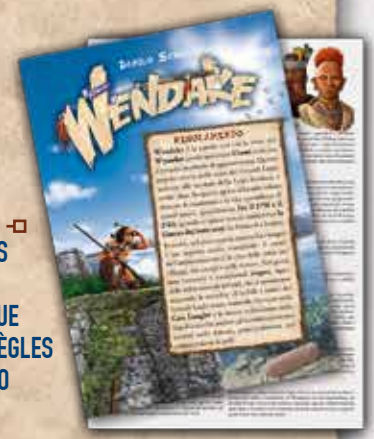


TUILES DRAPEAU



TUILES ORDRE DU TOUR DE JEU

CE LIVRET DE RÈGLES + UN LIVRET HISTORIQUE COMPRENANT DES RÈGLES POUR JOUER EN SOLO



APERÇU DU JEU

Dans **Wendake**, vous allez incarner des chefs de tribus de natifs américains et vous devrez gérer tous les plus importants aspects de leurs vies. Vous devrez donc marquer des points sur les pistes de différents domaines : Economie, Guerre, Rituels et Masques.

Le coeur du jeu est un mécanisme de sélections d'actions : vous aurez la possibilité de choisir des actions de plus en plus puissantes tout au long des 7 manches que dure le jeu, et le vainqueur sera le joueur qui parviendra à trouver les meilleurs combinaisons durant la partie.

TERMES DE JEU

Lorsque vous lirez ces règles et jouerez à ce jeu, il vous sera utile de savoir comment certains termes de jeu sont utilisés :

- » **NATIF** : Terme général pour n'importe quel membre de la tribu. Il peut s'agir d'un Guerrier, d'une Femme, ou d'un Chasseur.
 - » **TERRITOIRE** : Une région sur le plateau de jeu sur laquelle vous pouvez déplacer vos natifs;
 - » **LAC** : Une région sur le plateau de jeu où vous pouvez placer vos Canoës.
 - » **VILLAGE** : Le Territoire de départ de chaque tribu. Aucun adversaire ne peut y entrer.
 - » **ZONE DE PRODUCTION** : Emplacement dans un Territoire prévu pour une Femme ou pour un Chasseur. Le Natif qui l'occupe gagne des Légumes ou des castors. Il peut être occupé par un Guerrier défenseur avant qu'une Femme ou qu'un Chasseur ne l'atteigne.
 - » **LÉGUME** : Terme général pour le Blé, les Haricots, ou les Citrouilles.
 - » **ANIMAL** : Terme général pour le Cuir ou les Poissons.
 - » **RESSOURCE** : Terme général regroupant l'ensemble des Légumes et des Animaux.
- IMPORTANT** : Les castors **NE SONT PAS** considérés comme étant des Ressources..

MISE EN PLACE

1. Constituez le plateau de jeu en plaçant côte à côte les 2 plateaux modulables correspondants au nombre de joueurs en lice, en faisant en sorte que les illustrations correspondent. Chaque joueur choisit son Village de départ.



4



2. Placez les pistes de scores sur la longueur du plateau de jeu comme vous le présente l'illustration ci-dessous, et associez-y les 4 Domaines de Score de façon aléatoire, de sorte à former deux duos de Domaine de Scores. Pour votre première partie, nous recommandons de former le premier duo avec les Domaines de Scores Masques et Guerre, et le second avec Rituels et Economie.

3. Mélangez les tuiles Progrès par niveaux et placez-les à proximité du plateau de jeu, en mettant les tuiles de niveau 1 en bas, celles de niveau 2 au milieu et celles de niveau 3 en haut. Chaque rangée doit contenir un nombre de tuiles égal au double du nombre de joueurs (12 tuiles à 2 joueurs, 18 tuiles à 3 et 24 à 4 joueurs). Si au moins une **Tuile Alliance** est jouée, placez les deux tuiles Drapeaux à proximité. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte de jeu.



4. Mélangez les Cartes Masques puis placez-les sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau des Masques. Piochez la première carte de ce paquet et placez-la face révélée sur l'emplacement de la défausse, juste à côté.



7. Les joueurs choisissent maintenant leur carte Tribu. Elles possèdent une face commune et une autre, unique, précisant leurs ressources de départ et apportant parfois un effet particulier. Choisissez si vous jouez avec la même face ou si vous pouvez choisir celle de votre choix.



- a. Si vous choisissez de jouer avec les faces identiques, alors chaque joueur prend : **1 Cuir, 1 Poisson, 1 Légume du type que produit votre Village, 2 jetons castors et 1 Carte Masque.**
- b. Si vous choisissez de jouer avec les faces différentes, sélectionnez au hasard une Carte Tribu de plus que le nombre de joueurs présents. Puis, à tour de rôle, chacun choisit une des Carte Tribu et prend les ressources et/ou cartes qui lui sont indiquées. L'ordre de tour du choix est l'ordre de tour inverse que celui qui va démarrer la partie. Les Cartes Tribu qui ne sont pas utilisées retournent dans la boîte de jeu.

8. Chaque joueur place:

- 1 Canoë sur un lac de son choix.
- 5 Guerriers à côté des zones de Production de son Village Natal.
- Une pile composée de 5 jetons Femmes et une autre de 5 jetons Chasseur sur les zones de production de son Village Natal.
- Chacun conserve 2 Guerriers, 2 Femmes et 2 Chasseurs (sur leur face grise) dans la Grande Maison et 4 Canoës à côté de son Plateau Personnel.



5. Chaque joueur prend une Tuile Ordre du tour de jeu au hasard.
6. Chaque joueur prend un Plateau de jeu personnel, choisit un village natal, puis choisit une couleur et prend les éléments correspondants :

- 9 Tuiles Action de Base
- 7 Jetons Femmes
- 7 Jetons Chasseurs
- 7 Meeples Guerriers
- 5 Canoës
- 4 Pions actions
- 5 Jetons Tribus
- 1 Marqueur Feu Sacré
- 1 Tuile aide de jeu
- 1 Jeton "Echange de tuiles"



9. Placez vos 9 Tuiles Action de Base sur votre Plateau Personnel de sorte à constituer une grille de 3x3. La Tuile Feu doit se trouver au centre de ce carré. Les autres tuiles sont placées de façon aléatoire. Toutes les tuiles sont placées face Action révélée.

10. Chaque joueur place 1 disque Tribu au début de chacune des piste de scores. Ces disques seront dorénavant appelés Marqueurs de Scores.

11. Placez vos 4 Marqueurs Action sur leurs emplacements "Sages", sur votre Plateau Personnel.

12. Chaque joueur place son dernier disque Tribu dans la Zone de remise à jour du Plateau de Cérémonie des Masques. Ce disque sera dorénavant appelé Marqueur Masques.

REMARQUE: IL Y A 5 JETONS "ECHANGE DE TUILES" DANS CE JEU. UN D'ENTRE EUX RESTERA DANS LA BOITE DE JEU À MOINS QUE LA TRIBU SENECA SOIT EN JEU (VOIR TRIBUS, PAGE 16)

13. Mélangez toutes les tuiles Action Avancée de niveau 1 face cachée sans les regarder et retirez-en 17 pour une partie à 4 joueurs (si vous n'avez pas de tuile promo, vous utiliserez donc toutes celles présentes dans la boîte), 14 pour une partie à 3 joueurs et 11 pour une à 2 joueurs. Remettez les autres dans la boîte de jeu sans les regarder. Répétez le même procédé pour les tuiles de niveau 2. Révélez les 6 premières tuiles de niveau



1 et placez-les près du plateau, facilement visibles pour tous les joueurs. Mettez les tuiles de niveau 2 de côté pour le moment. Elles seront utilisées plus tard dans le jeu.

14. Placez les Tuiles Tortues sur leurs emplacements respectifs sur le Plateau de Cérémonie des Masques. Ne mettez sur chaque emplacement qu'une Tuile Tortue par nombre de joueurs. Les autres Tuiles sont replacées dans la boîte de jeu sans le regarder.



15. Placez le marqueur de tour sur l'emplacement n°1 prévu à cet effet, sur le Plateau de Cérémonie des Masques.



Wendake se joue en sept manches appelées "années". Chaque année est divisée en deux parties, qui doivent être jouées dans l'ordre suivant :

1. Tours des joueurs

Les joueurs jouent leur tour, à tour de rôle, jusqu'à ce que chacun ait joué 4 tours. A votre tour, vous devez choisir une des actions suivantes :

- » JOUER 1 ACTION.
- » MODIFIER L'ORDRE DU TOUR DE JEU.

2. Mise à jour

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs 4 tours, préparez l'année suivante en suivant les étapes suivantes :

- » NOUVEL ORDRE DU TOUR DE JEU
- » MISE À JOUR DES TUILES ACTION
- » MISE À JOUR DES MASQUES
- » MISE À JOUR DES TUILES PROGRÈS
- » NOUVELLE ANNÉE

1. Tours des joueurs

Durant cette phase vous allez jouer 4 tours de jeu, chaque tour à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre du tour de jeu, déterminé par les tuiles Ordre de Tour de jeu. Lors de chacun de vos tours, vous devez placer un de vos Pions Action, en choisissant une de ces deux options :

1.A JOUER UNE ACTION

Vous **DEVEZ** choisir une des Tuiles Action de votre Plateau Personnel en y plaçant un Pion Action. Puis, vous **POUVEZ immédiatement** utiliser tout ou partie des actions qui y sont indiquées. Quand vous choisissez une Tuile Action vous devez suivre ces règles :

- La première fois que vous sélectionnez une Tuile Action, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile. La seconde et la troisième fois que vous le faites, vous devez choisir une autre Tuile Action, de la même rangée, colonne ou diagonale de la tuile (ou des tuiles) que vous avez déjà choisi.

IMPORTANT : VOS TROIS PIONS ACTION DEVRONT À LA FIN FORMER UNE LIGNE VERTICALE, HORIZONTALE, OU DIAGONALE.

- Si la Tuile Action que vous choisissez représente plus d'une action, vous devez les utiliser du haut vers le bas.

IMPORTANT : LES TUILES ACTION PEUVENT ÊTRE SÉLECTIONNÉES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE. VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉS DE POSEZ VOS PIONS ACTION DE HAUT EN BAS, GAUCHE À DROITE OU AUTRE.

Les Actions sont décrites en détail à page 8.

1.B MODIFIER L'ORDRE DU TOUR DE JEU

Au lieu de placer un pion Action sur une tuile, vous pouvez le placer sur la première case libre de plus petite valeur de la piste d'Ordre de tour de jeu. Le nouvel ordre de tour de jeu devient effectif au début de la **phase 2. mise à jour** (voir page 8).



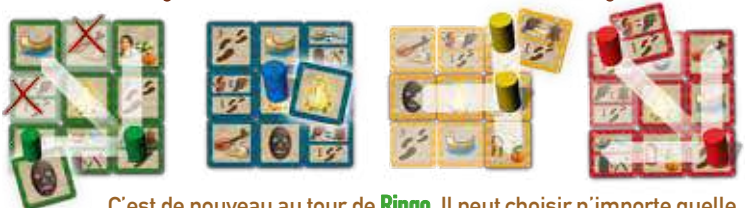
IMPORTANT : VOUS DEVEZ CHOISIR TROIS FOIS L'OPTION "A" ET UNE FOIS L'OPTION "B", LE TOUT DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX.

EXEMPLE : L'ordre du tour de jeu est le suivant : **Ringo. Paul. John. George.**



Ringo choisit la Tuile Action **Tannage + 1 Déplacement**. Il place donc son Pion Action sur cette tuile et applique immédiatement ses effets (Tannage d'abord, puis Déplacement). **Paul** choisit de devenir le prochain premier joueur et place son Pion Action sur l'emplacement "1" de la piste d'ordre de tour, sur le Plateau de Cérémonie des Masques.

John choisit la Tuile Action **Pêche + Guerre** et **George** la Tuile **3 Déplacements**.



C'est de nouveau au tour de **Ringo**. Il peut choisir n'importe quelle tuile de la même colonne, rangée ou diagonale que celle sur laquelle il a placé son Pion Action lors de son précédent tour. Il peut donc choisir n'importe quelle Tuile Action sauf les tuile **Commerce** ou **Chasse + 1 Déplacement**. Il choisit la Tuile Action **Masques** et active sa capacité de suite.

Paul n'a toujours pas placé de Pion Action sur ses Tuiles. Il peut donc choisir la tuile de son choix. Il choisit la Tuile Action **Feu Sacré**. **John** a placé son premier

2. Mise à jour

Une fois que le dernier joueur a placé (et résolu l'action correspondante) son dernier Pion Action, la **phase 2. mise à jour** débute. Cette phase se décompose en 4 étapes :

2.A NOUVEL ORDRE DU TOUR DE JEU

- Re-distribuez les tuiles Ordre du Tour de jeu selon les positions des Pions Action sur la Piste d'Ordre du tour de jeu sur le Plateau de Cérémonie des Masques.
- Les joueurs récupèrent ces Pions Action. Le nouvel Ordre du tour s'applique immédiatement.



Après la Phase 1, le nouvel ordre de tour est **Paul, Ringo, George, John.**

2.B ÉVOLUTION DES TUILES ACTION



Tous les joueurs retirent les Pions Actions de leurs tuiles et retournent ces tuiles utilisées sur leur seconde face. **Cela signifie qu'une tuile utilisée pour sa face Rituel, retournée lors d'une année précédente, retourne de nouveau sur sa face Action.**

Tous les joueurs décalent leurs Tuiles Action d'un rangée vers le bas. La première rangée de leur grille d'Actions doit donc se retrouver vide et les 3 tuiles de la rangée du bas doivent se retrouver à l'extérieur de la grille. Si certaines de ces 3 tuiles (celles sorties de la grille d'actions) montrent la face Rituel, elles doivent être retournées sur leur autre face.

Le **nouveau** premier joueur **PEUT** mettre de côté une de ces 3 tuiles et la remplacer par une des 6 tuiles Actions Avancées placées à proximité du plateau de jeu ou par une Tuile Action de base mise de côté pendant une précédente Année.

Ce choix est rarement intéressant, mais il peut parfois être nécessaire de le faire.

Pion Action sur une tuile qui lui permet de placer le suivant sur une tuile parmi 4 possibles (2 dans la même colonne et 2 dans la même rangée). Il choisit la Tuile Action **Chasse + 1 Déplacement**. **George** choisit **Chasse + 1 Déplacement**.



Lors de son tour suivant, **Ringo** choisit de devenir le second joueur, et place donc son Pion Action sur le "2" de la piste d'ordre de tour. **Paul** ayant placé son premier Pion Action sur la tuile centrale de son Plateau Personnel, peut choisir n'importe laquelle de ses autres Tuiles Action. Il choisit la Tuile Action **Commerce**. **John** peut seulement choisir la Tuile Action **Récolte**, car il s'agit de la troisième Tuile Action de la colonne sur laquelle il a placé ses Pions Actions. **George** choisit de prendre la place de troisième joueur.



Enfin, pour leur dernière action, **Ringo, Paul e George** doivent placer leur dernier Pion Action sur les dernières Tuiles Action disponibles suite aux règles de poses des Pions Actions tandis que **John** prend la place de quatrième joueur.

IMPORTANT : LES JOUEURS PEUVENT REGARDER LES FACES OPPOSÉES DE LEURS TUILES RITUELS N'IMPORTE QUAND DURANT LA PARTIE.



Paul décide de mettre de côté sa tuile **Commerce**. Il prend la Tuile Action Avancée **Chasse + 1 Déplacement + 1 Commerce**.

La nouvelle tuile (si le joueur a procédé à un échange) est ajoutée aux deux tuiles restantes à l'extérieur de la Grille d'Actions du joueur. Ces tuiles sont mélangées puis placées au hasard dans la rangée du haut de la Grille d'Actions du joueur, faces Actions visibles.

Les joueurs peuvent s'accorder en début de partie de mélanger les tuiles de leur voisin de gauche avant de les leur rendre.



Paul a mélangé ses tuiles et les a placés au hasard sur la rangée du haut de sa grille d'actions.

Si le premier joueur a pris une Tuile Action Avancée, piochez une tuile de même niveau et placez-la avec les autres de sortes qu'il y en ait de nouveau 6. Puis le joueur suivant dans l'ordre du tour peut à son tour choisir de remplacer une de ses 3 tuiles en procédant de la même façon, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'opportunité de le faire une fois.

A LA FIN DE LA TROISIEME ANNEE SEULEMENT, et une fois que le dernier joueur a choisi de remplacer une de ses tuiles ou de ne pas le faire, retirez toutes les Tuiles Action Avancée de niveau 1 et remplacez-les par 6 Tuiles Action Avancée de niveau 2.



2.C MISE À JOUR DES MASQUES

Remplacez tous les Marqueurs Masques sur la zone de remise à jour du Plateau de Cérémonie des Masques;

Tous les joueurs reprennent les cartes Masques qu'ils ont utilisé durant l'année passée en main (voir Action Masques, page 9).

2.D MISE DES TUILES PROGRÈS

Remettez face visible toutes les Tuiles Progrès qui ont été utilisées cette année (voir Tuiles Progrès, page 14)

2.E NOUVELLE ANNÉE

Déplacez le marqueur d'années d'un cran vers la droite. Si le marqueur se trouve déjà sur le "7", la partie s'arrête à la place (voir "Fin de la partie", page 13).

ACTION SPECIALE : INTERVERTIR DES TUILES



Une fois par partie, à n'importe quel moment du jeu, vous pouvez intervertir 2 de vos tuiles libres (sans Marqueur Action posé sur ces dernières) sur votre Grille d'Actions. Quand vous faites cette action spéciale, remettez votre jeton Echange de tuiles dans la boîte de jeu. Si vous n'utilisez pas cette action spéciale tout du long de la partie, vous marquez 1 point de victoire supplémentaire en fin de partie.

ACTIONS DE BASE



Canoë : Vous pouvez placer un Canoë sur n'importe quel lac (le lac que vous choisissez n'a aucune incidence sur la partie). Les canoës vous aideront lors des actions de Commerce et de Pêche.



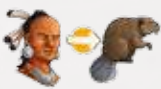
Déplacement : Vous pouvez déplacer vos Guerriers d'un nombre de territoires égal à la valeur indiquée sur la Tuile Action, en respectant ces règles :

- Un Guerrier peut se déplacer sur n'importe quel Territoire sauf sur un Village natal adverse.
- Quand un Guerrier entre dans un Territoire, vous pouvez décider soit de le placer sur une Zone de production en tant qu'Eclaireur, pour préparer l'arrivée d'une Femme ou d'un Chasseur, ou à l'extérieur d'une Zone de production, en tant que Garde.
- S'il y a un ou plusieurs Natives adverses sur le Territoire, vous pouvez décider de combattre.
- Les Femmes et les Chasseurs ne sont jamais directement déplacés, mais ils peuvent être échangés avec des Guerriers présents dans des Zones de production.

Voir "déplacer un Guerrier" et "Combats", pages 10 et 12.



Récolte : Chaque Zone de production sur laquelle vous avez une Femme produit le Légume représenté, qui est ajouté à votre réserve personnelle.



Chasse : Vous gagnez un jeton Castor pour chaque Zone de production sur laquelle vous avez un Chasseur.

IMPORTANT : VOTRE VILLAGE NATAL A AUSSI 2 ZONES DE PRODUCTION. VOUS POUVEZ DONC TOUJOURS GAGNER AU MOINS UN LÉGUME ET UN CASTOR, SAUF SAUF SI VOUS N'AVEZ DE CHASSEUR OU DE FEMME DANS VOTRE VILLAGE DU FAIT DE TRANSFERTS (VOIR PAGE 11) OU À LA VÉROLE (VOIR PAGE 9).

IMPORTANT : MÊME SI VOTRE VILLAGE POSSÈDE PLUSIEURS FEMMES OU CHASSEURS SUR SES ZONES DE PRODUCTION, CHACUNE D'ENTRE ELLES NE PRODUIT QU'UNE SEULE RESSOURCE.



Tannage : Défaussez tous vos jetons Castor et gagnez 1 Cuir par jeton ainsi défaussé.



Pêche : Gagnez 1 Poisson pour chaque Canoë que vous avez placé sur des lacs.

IMPORTANT : LES RESSOURCES NE SONT PAS LIMITÉES EN QUANTITÉ. DANS LE CAS OÙ IL VIENDRAIT À EN MANQUER, VOUS POUVEZ UTILISER LES TUILES "MULTIPLICATEURS". NOUS VOUS CONSEILLONS ÉGALEMENT DE NE PAS TROP LES ACCUMULER, CAR CE N'EST PAS TRÈS UTILE DANS CE JEU. CES POPULATIONS AVAIENT UN GRAND RESPECT POUR LA NATURE ET NE LUI PRENAIENT PAS PLUS QUE CE QUE NÉCESSAIRE.



Exemple : Dans cette situation, **George** pourrait récolter 2 Blé, 1 Citrouille et 1 Haricot. Il pourrait chasser 2 Castors ou pêcher 3 Poissons.



Guerre : Cette action est découpée en deux phases, qui doivent être appliquées dans l'ordre :

- D'abord, vous pouvez réclamer des Tuiles Tortues parmi celles encore disponibles. Obtenez un nombre de Tuiles Tortue en fonction du nombre de Femmes, de Chasseurs ou de Canoë que vous avez en jeu. Les Tuiles Tortues vous donnent des points supplémentaires en fin de partie. Voir "Tuiles Tortues", page 13.

IMPORTANT : VOUS NE POUVEZ PAS AVOIR 2 TUILES TORTUES IDENTIQUES. DE PLUS, VOUS NE POUVEZ GAGNER QU'UN MAXIMUM DE 1 TUILE TORTUE PAR GENRE (FEMMES, CHASSEURS, CANOË) CHAQUE FOIS QUE VOUS ACTIVEZ L'ACTION GUERRE.

- Puis, marquez un point sur la Piste de Guerre pour chaque Territoire dans lequel vous avez le plus de Guerriers en tant que Gardes, parmi tous les joueurs Village compris (voir "Déplacer un Guerrier, page 10). En cas d'égalité, vous ne marquez pas de point pour ce Territoire.



Exemple : **George** choisit l'action Guerre. Il n'a pour le moment aucune Tuile Tortue. D'abord, il compte le nombre de Zones de production occupées par ses Femmes et Chasseurs. Il n'a que 2 Chasseurs en jeu et ne peut donc prendre aucune Tuile Tortue relative aux chasseurs. Il possède 4 Zones de production occupées par des Femmes et peut donc prendre une Tuile Tortue Femme de valeur 3 ou 4. Il choisit de prendre la Tuile de valeur 4. Ensuite, il compte le nombre de ses Canoës présents sur les lacs. Il en a 3 et prend donc une Tuile Canoë de valeur 3. Enfin, il marque 2 points de Guerre car il possède le plus de Guerriers en tant que Gardes sur 2 Territoires (dont un se trouve être son Village natal).
NOTE : Sur un des Territoires, **George** et **Ringo** ont tous les deux 1 Garde : **George** ne marque donc pas de point pour ce Territoire.



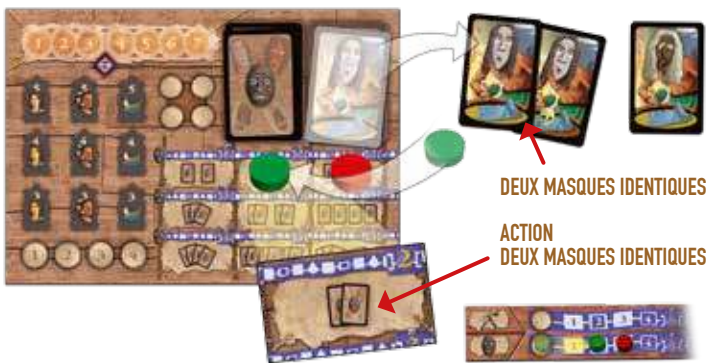
Cérémonie des Masques : Cette action est découpée en deux phases, qui doivent être jouées dans l'ordre :

- D'abord, vous piochez une carte Masque. Vous pouvez soit piocher la première carte du paquet de cartes Masque, soit prendre la première carte Masque de la défausse. Si vous prenez la dernière carte de la défausse, placez face visible la première carte du paquet de cartes Masques dans la défausse. Si la pioche de cartes Masques vient à s'épuiser, mélangez toutes les cartes de la défausse et reformer ainsi une pioche. Mettez alors la première carte de cette pioche face visible dans la défausse.
- Puis, vous pouvez jouer (depuis votre main) une combinaison de cartes Masques qui correspond à un emplacement libre dans la zone Cérémonie des Masques. Placez votre Marqueur Masque sur cet emplacement et gagnez le nombre de Masques indiqué. Conservez devant vous les cartes que vous venez de jouer, face révélée.

IMPORTANT : DURANT UNE ANNÉE, VOUS POUVEZ JOUER PLUSIEURS FOIS CETTE ACTION. À CHAQUE FOIS, PIOCHEZ UNE CARTE ET AJOUTEZ-LA À VOTRE MAIN, PUIS VOUS POUVEZ DÉPLACER VOTRE MARQUEUR MASQUE SUR UN EMPLACEMENT VIDE EN JOUANT SEULEMENT DES CARTES DE VOTRE MAIN.



George a joué l'action Masques et décide de piocher la première carte de la pioche des cartes Masques. Il a maintenant 3 Masques différents et décide de déplacer son marqueur de Masques sur l'emplacement correspondant, joue les 3 cartes et marque donc 2 points sur la piste de score Masques.



Ringo choisit également l'action Masques. S'il décide de piocher la première carte de la pioche, il risque de finir avec 3 cartes Masques différentes mais l'emplacement correspondant c'est occupé par le marqueur de George. A la place, il pioche la première carte de la défausse, et joue deux cartes Masques identiques. Il déplace son marqueur Masque sur l'emplacement correspondant et marque 2 points.

NOTE : L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL SE TROUVE VOTRE MARQUEUR MASQUE N'EST PAS CONSIDÉRÉ COMME UN EMPLACEMENT VIDE. VOUS NE POUVEZ DONC PAS JOUER DEUX FOIS D'AFFILÉE LA MÊME COMBINAISON DE CARTES.



Commerce : Cette action se décompose en trois étapes. Chaque étape ne peut être réalisée qu'une fois, dans l'ordre précis suivant, mais aucune d'elles n'est obligatoire :

- TROC :** Vous pouvez échanger des Ressources avec la Réserve générale. Vous pouvez échanger une Ressource pour chaque Canoë que vous avez placé sur un lac. Vous pouvez échanger n'importe quelle Ressource contre n'importe quelle autre. La seule limite étant celle fixée par les Canoës.

VARIOLÉ : Le troc représente un commerce entre vos Natifs et les Visages pâles. Après un échange, révéléz la première carte de la pioche des cartes Masques et vérifiez si un symbole "infecté" y figure. Si c'est le cas, vous devez retirer un Natif de votre choix de votre Village et le placer dans la Grande Maison de votre Plateau personnel (Femmes et Chasseurs doivent y être placés sur leur face grise). Si la couverture n'est pas infectée, rien ne se passe. Puis, la carte ainsi révélée est placée face révélée dans la défausse.



SYMBOLE NON INFECTÉ



SYMBOLE INFECTÉ

LES SYMBOLES "INFECTÉ" OU "NON INFECTÉ" N'ACTIVENT AUCUN EFFET LORS DE L'ACTION MASQUE.

- ACHETER UNE TUILE PROGRÈS :** Vous pouvez acheter UNE SEULE Tuile Progrès. Les Tuiles Progrès sont divisées en 3 niveaux:

- Celles de niveau 1 coutent 1 Cuir, 1 Poisson et 1 Légume de votre choix;
- Celles de niveau 2 coutent 2 Cuirs, 2 Poissons et 2 Légumes DIFFÉRENTS de votre choix;
- Celles de niveau 3 coutent 3 Cuirs, 3 Poissons et 3 Légumes différents (donc, un de chaque type).

Lorsque vous achetez une Tuile Progrès :

- Vous marquez immédiatement 1, 2 ou 3 points sur la piste Economie;
- Vous marquez immédiatement 1, 2 ou 3 points sur la piste indiquée par la tuile achetée. Si la tuile indique votre piste de plus petite ou plus grande valeur et vous avez 2 marqueurs ou plus à égalité, vous pouvez choisir le marqueur de votre choix parmi ceux correspondant à cette égalité;
- Chaque tuile possède également une capacité que vous pouvez utiliser une fois par Année. Lorsque vous l'utilisez retournez-la face cachée afin de montrer que vous l'avez utilisé. Elle sera de nouveau disponible en phase 2.d Mise de tuiles progrès, plus tard dans l'année.

- ACHETER DES POINTS D'ECONOMIE :** La dernière étape vous permet de dépenser jusqu'à 5 Ressources DIFFÉRENTES de votre choix pour marquer le même nombre de points sur la Piste d'Economie.

Exemple: George

a 4 Cuirs,
1 Poisson
et 3 Blés.
Il a 3 Canoës
présents sur
un lac.



a. Troc

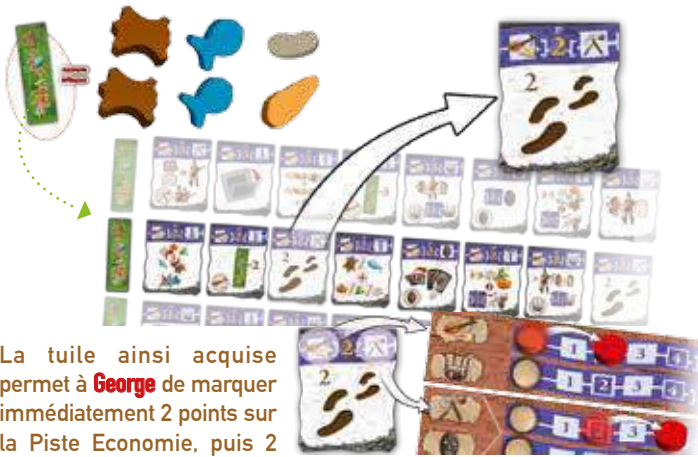
En premier lieu, il peut ECHANGER autant de ressources qu'il a de Canoës sur des lacs et peut donc échanger jusqu'à 3 Ressources. Il décide de rendre 2 Cuir et 1 Blé à la Réserve générale pour prendre 1 Poisson et 2 Haricots.



Il doit ensuite révéler la première carte Masques et regarder si elle présente l'icône de Variole. Si c'est le cas **George** doit retirer 1 de ses Natifs de son Village et le placer dans sa Grande Maison. En tout cas l'action Commerce peut continuer.

b. Acheter une Tuile progrès.

Puis il peut ACHETER UNE TUILE PROGRES. Il décide d'acheter une tuile de niveau 2. Elle coûte 2 Cuirs, 2 Poissons et 2 Légumes différents (ici, **George** paie 1 Blé et 1 Haricot).



La tuile ainsi acquise permet à **George** de marquer immédiatement 2 points sur la Piste Economie, puis 2 autres sur celle de Guerre. A partir de maintenant, il peut utiliser la capacité de sa tuile une fois par Année pour bénéficier de 2 déplacements supplémentaires n'importe quand lors de son tour de jeu. Il peut l'utiliser immédiatement s'il le désire.

c. Acheter de points d'Economie

Finalement, il décide d'acheter des points d'Economie en défaussant 2 ressources différentes (1 Blé et 1 Haricot): il marque donc 2 points d'Economie. Il ne peut pas dépenser son dernier Blé car toutes les Ressources dépensées doivent être différentes.



Feu sacré : Quand vous choisissez cette action, vous pouvez activer n'importe quelle autre Tuile Action de votre Grille d'Actions SAUF les 2 autres tuiles que vous avez ou allez activer depuis la même rangée, colonne ou diagonale. Placez le Marqueur Feu Sacré sur la tuile à activer afin de vous souvenir que vous ne pourrez pas l'activer cette Année.

Durant la phase **2.b - Mise à jour des Tuiles Actions**, la tuile sur laquelle se trouve le Marqueur Feu n'est pas retournée. La Tuile Feu Sacré, par contre, doit être retournée sur sa face Rituel.

Vous ne pouvez donc jamais activer la même tuile deux fois lors d'une même année. Retirez ensuite le Marqueur Feu sacré de la tuile sur laquelle il se trouvait.



Rituel : Cette action n'est jamais présente sur la face Action des Tuiles Action, mais est toujours présente sur la face Rituel de toutes les Tuiles Action. Elle a deux effets, qui doivent être activés dans l'ordre :

a. D'abord, vous prenez 2 Natifs de votre choix (identiques ou différents) de votre Grande Maison et les placez dans votre Village.

b. Puis, vous marquez 1 point sur la Piste Rituel pour chaque lot de 1 Femme + 1 Guerrier + Chasseur présent dans votre Village.

ASTUCE : Si vous jouez 2 Tuiles Rituel d'affilée, vous devriez marquer plus de points avec la seconde puisque le nombre de Natifs dans votre Village aura augmenté.



John a 1 Femme, 5 Guerriers et 2 Chasseurs Il décide de faire une action Rituel et place 1 chasseur et 1 Femme de sa Grande Maison dans son Village. Il a donc 3 Chasseurs maintenant en plus de ses 2 Femmes et 5 Guerriers. Il marque 2 points de Rituel (car il a 2 Femmes, qui sont le type de Natifs le moins représenté dans son Village natal).

REGLES DE DEPLACEMENT

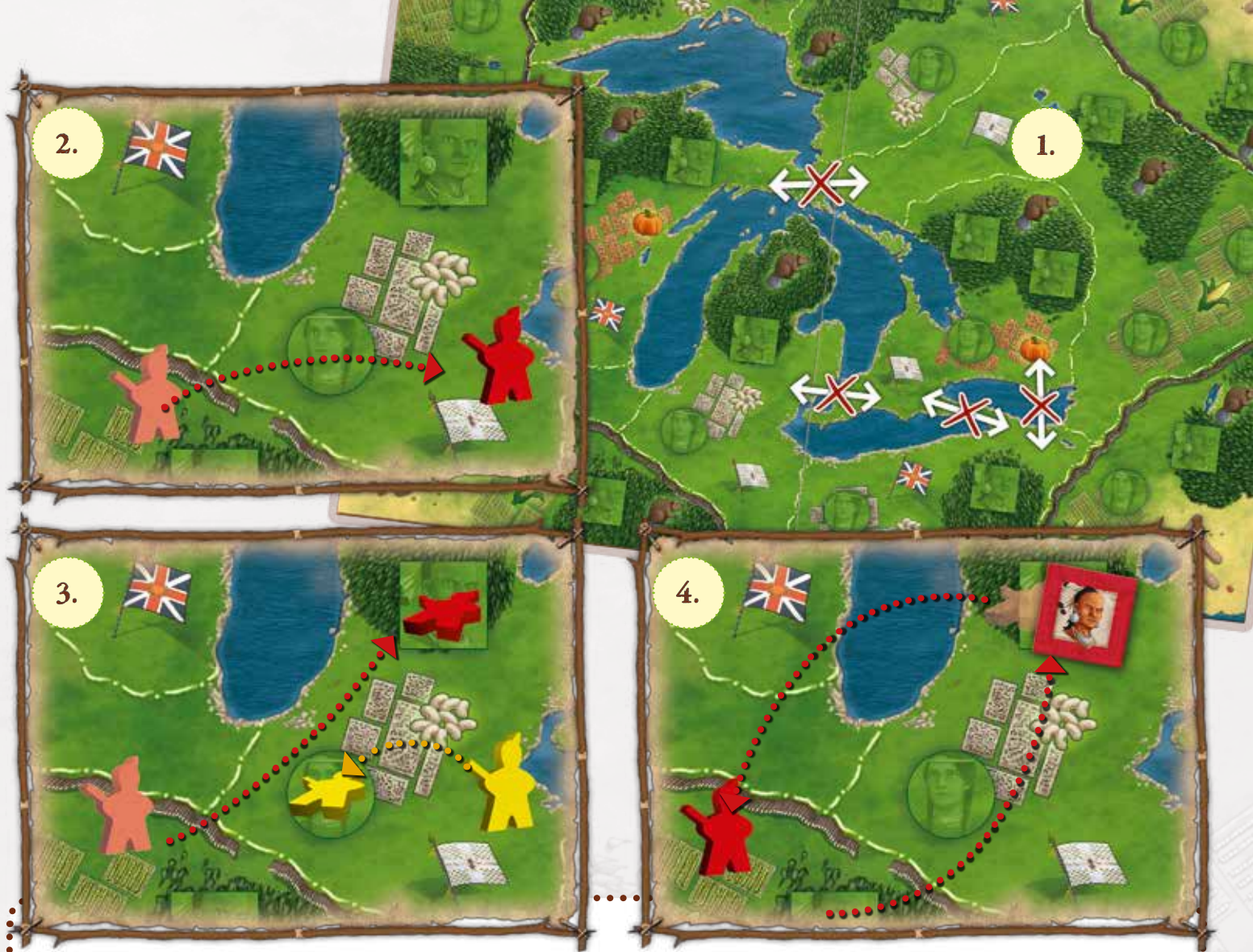
Seuls les Guerriers peuvent être déplacés. Vos autres Natifs ne peuvent pas être directement déplacés, mais peuvent remplacer un Guerrier qui n'a pas encore atteint sa destination.

Un Guerrier peut être placé sur un Territoire de deux façons :

a. Couché, sur une Zone de production en tant qu'Eclaireur. Chaque Zone de production ne peut contenir qu'un seul Guerrier. **Les Eclaireurs ne peuvent pas être déplacés. Vos Eclaireurs peuvent être remplacés par des Femmes ou des Chasseurs à n'importe quel moment durant votre tour une fois votre action de Déplacement achevée.**

b. Debout, à l'extérieur d'une Zone de production, en tant que "Garde". Il n'y a pas de limite au nombre de Gardes que vous pouvez avoir sur un même Territoire, du moment que vous avez encore des Guerriers disponibles. **Vos gardes peuvent protéger vos Eclaireurs, Femmes et Chasseurs des attaques adverses (voir "Combats", page. 12**

Vous pouvez utiliser des Tuiles Action ou des Tuiles Progrès pour déplacer vos Guerriers ainsi :



1. Exemples de mouvements interdits 2. George déplace un Guerrier sur un Territoire adjacent et le place en tant que Garde. 3. George déplace un guerrier sur une Zone de production sur un Territoire adjacent et le place en tant qu'Eclaireur tandis que John déplace un Guerrier directement sur une Zone de production sur le Territoire qu'il occupe et le place en tant qu'Eclaireur. 4. George transfère un Eclaireur vers son Village et le remplace avec un Chasseur.

1 DEPLACER UN GUERRIER

1a. Vous avez une valeur de déplacement pour vos Guerriers pouvant aller jusqu'à la valeur indiquée sur la Tuile Action ou Progrès. Vous pouvez distribuer ces points de déplacement comme vous le souhaitez parmi tous vos Guerriers présents sur le plateau de jeu (sauf pour les Eclaireurs, comme expliqué plus haut). Vous pouvez donc, par exemple, avec **3 Déplacements**, déplacer 3 de vos Guerriers d'un Territoire, ou un Guerrier de 2 Territoires et un autre d'un seul ou encore déplacer un seul Guerrier de 3 Territoires.

1b. Chaque Guerrier peut se déplacer de deux façons :

- Sur un Territoire adjacent **qui ne soit pas un Village adverse**.
- Sur un Territoire qu'il occupe.

Sur un Territoire adjacent : Un Guerrier doit être placé en tant que Garde ou de suite en tant qu'Eclaireur sur n'importe quel Territoire adjacent à celui qu'il occupe.

IMPORTANT : LES LACS ET LES PETITS FLEUVES SONT INFRANCHISSABLES. IL N'Y A AUCUN MOYEN DE LES TRAVERSER.

Sur un Territoire qu'il occupe : Un Guerrier placé en tant que garde peut se déplacer sur une Zone de production dans le même Territoire pour devenir un Eclaireur.

2 TRANSFERER DES NATIFS

N'importe quand lors de votre tour de jeu (sauf au milieu d'une action), vous pouvez transférer n'importe lequel de vos Eclaireurs vers votre Village et le remplacer immédiatement avec une Femme ou un Chasseur (selon ce qu'indique la Zone de production sur laquelle il se trouvait).

REGLES IMPORTANTES CONCERNANT LES TRANSFERTS

- Vous pouvez faire un transfert n'importe quand lors de votre tour de jeu, SAUF durant une action. Vous ne pouvez par exemple pas déplacer un Guerrier, le transférer dans votre Village et ensuite le déplacer à nouveau avec la même action.
- Vous pouvez transférer votre Eclaireur vers votre Village et décider de laisser la Zone de production vide si vous le souhaitez (et ne pas y replacer une Femme ou un Chasseur).
- Chaque Zone de production ne peut avoir qu'un Natif en même temps (exception : les Villages, voir page 8).
- Un Transfert ne peut être effectué que de la façon décrite ci-dessus. Il n'est pas autorisé de transférer un Chasseur ou une Femme depuis une Zone de production vers votre Village.

COMBATS



Les combats peuvent éclater durant une action de Déplacement (engendrée par une Tuile Action ou par une Tuile Progrès) et seulement si votre Guerrier est alors dans le même Territoire qu'un ou plusieurs Natifs (Guerriers, Femmes et/ou Chasseurs) adverses.

1. Vous pouvez attaquer le Garde d'un joueur adverse avec votre Guerrier. Les deux sont alors blessés et retournent dans leurs Grandes Maisons respectives.
2. Si une Zone de production est occupée par un Natif adverse, vous pouvez l'attaquer avec un Guerrier :
 - 1a. Si le Natif adverse est une Femme ou un Chasseur, vous le blessez et votre adversaire doit le placer dans sa Grande Maison, sur son plateau Personnel. Votre Guerrier se place alors sur la Zone de production d'où le Natif a été chassé, en tant qu'Eclaireur.
 - 1b. Si le natif adverse est un Guerrier, les deux Guerriers sont blessés et doivent être placés dans leurs Grandes Maisons respectives.
3. Si un joueur qui occupe une Zone de production possède également un ou plusieurs Gardes sur le même Territoire, vous devez attaquer d'abord leurs Gardes avant d'attaquer leurs Natifs présents sur les Zones de production. Tous les Gardes étant des Guerriers, quand vous en blessez un, il vous blesse également. Tous ces blessés retournent alors dans leurs Grandes Maisons respectives.



Ringo a un Chasseur sur une Zone de production et aucun Garde pour le défendre. **George** l'attaque avec un Guerrier. Le Chasseur est blessé et retourne dans la Grande Maison de **Ringo**. Le Guerrier de **George** reste sur la Zone de production en tant qu'Eclaireur.

Ringo a un Chasseur sur une Zone de production et un Garde pour le défendre. **George** ne peut pas attaquer le Chasseur. Il utilise donc un Guerrier pour attaquer le Garde à la place. Le Guerrier de **George** et le Garde de **Ringo** sont blessés et retournent dans leurs Grandes Maisons respectives. Puis, **George** attaque le Chasseur de **Ringo** avec un second Guerrier, comme dans le précédent exemple.

RÉCAPITULATIF

VOUS POUVEZ :

- » VOUS DÉPLACER SUR UNE ZONE DE PRODUCTION VIDE, SANS TENIR COMPTE DES GARDES ADVERSES.
- » PLACER VOS GUERRIERS EN TANT QUE GARDES, SANS ATTAQUER UN GARDE ADVERSE, SI VOUS NE LE SOUHAITEZ PAS.
- » ATTAQUER UN GARDE ADVERSE, MÊME SI VOUS NE SOUHAITEZ PAS OCCUPER DE ZONE DE PRODUCTION DANS CE TERRITOIRE.
- » UTILISER UN DÉPLACEMENT POUR ATTAQUER UN NATIF ADVERSE AVEC UN DE VOS GARDES DÉJÀ PRÉSENT SUR LE MÊME TERRITOIRE.
- » AVANT OU APRÈS UNE ACTION LORS DE VOTRE TOUR DE JEU, TRANSFÉRER UN DE VOS ECLAIREURS VERS VOTRE VILLAGE ET LE REMPLACER PAR UNE FEMME OU UN CHASSEUR (SELON CE QUE NÉCESSITE LA ZONE DE PRODUCTION CONCERNÉE).
- » AVANT OU APRÈS UNE ACTION LORS DE VOTRE TOUR DE JEU, TRANSFÉRER UN DE VOS ECLAIREURS VERS VOTRE VILLAGE ET LAISSER VIDE LA ZONE DE PRODUCTION QU'IL OCCUPAIT.
- » UTILISER UNE TUILE ACTION POUR DÉPLACER UN GUERRIER ET CRÉER UN ECLAIREUR, LE TRANSFÉRER VERS VOTRE VILLAGE, PUIS LE DÉPLACER À NOUVEAU EN UTILISANT UNE TUILE PROGRÈS ET LE TRANSFÉRER UNE NOUVELLE FOIS LORS DU MÊME TOUR (OU VICE VERSA, DU MOMENT QUE VOUS UTILISEZ UNE TUILE ACTION ET UNE TUILE PROGRÈS).

VOUS NE POUVEZ PAS :

- » DÉPLACER UN ECLAIREUR.
- » ATTAQUER UN NATIF ADVERSE PRÉSENT SUR UNE ZONE DE PRODUCTION SI CE JOUEUR POSSÈDE UN OU PLUSIEURS GARDES SUR LE MÊME TERRITOIRE.
- » DÉPLACER UN GUERRIER, LE TRANSFÉRER VERS VOTRE VILLAGE ET LE DÉPLACER À NOUVEAU AVEC LA MÊME ACTION, MÊME S'IL VOUS RESTE DES POINTS DE DÉPLACEMENT.
- » ENLEVER UNE DE VOS FEMMES OU UN DE VOS CHASSEURS DE SA ZONE DE PRODUCTION (SAUF AVEC LA VARIOLE).





La partie se termine à la fin de la 7^e année.

CALCUL DU SCORE FINAL

1. Révélez vos Tuiles Tortues et marquez les points qu'elles indiquent sur les pistes associées. Notez que les Tuiles Tortues de niveau 5 vous permettent de choisir entre deux pistes différentes.
2. Pour chaque duo de pistes, vous ne marquez que les points de victoire de la piste ayant le score le plus faible.
3. Additionnez les points de victoire ainsi obtenus sur vos deux paires de pistes.
4. Ajoutez un point de victoire si votre jeton "Echange de tuiles" n'a pas été utilisé durant la partie.

Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur le plus près de la première place dans l'ordre du tour de jeu.

COMMENT MARQUER DES POINTS

Vous pouvez marquer des points de 3 façons possibles :

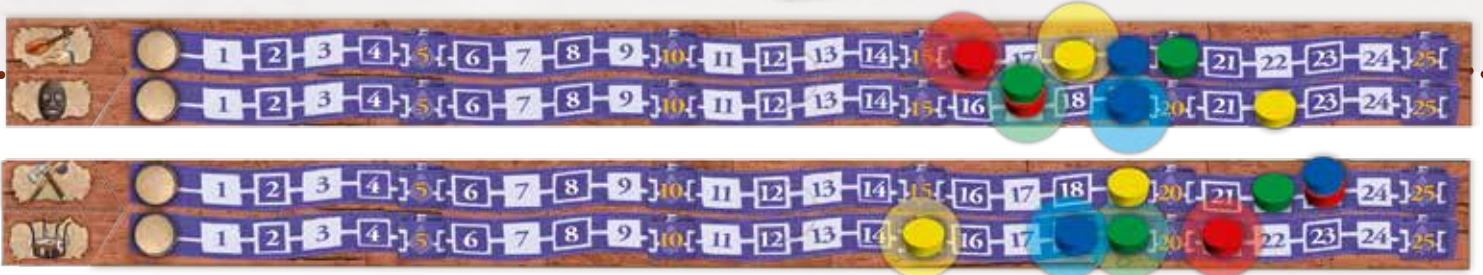
1. En jouant des Actions:
 - a. Economie : Action **Commerce**.
 - b. Guerre : Action **Guerre**.
 - c. Masques : Action **Cérémonie des Masques**.
 - d. Rituel : Action **Rituel**.
2. Via les Tuiles Tortues
3. En faisant l'acquisition de Tuiles Progrès

IMPORTANT : LE SCORE MAXIMAL POUR CHAQUE PISTE EST DE 25. VOUS NE POUVEZ PAS EN MARQUER D'AVANTAGE.



ORDRE DE TOUR

EN ÉVIDENCE, LA VALEUR LA PLUS FAIBLE POUR CHAQUE DUO DE PISTE



Seulement **Ringo** a utilisé son jeton "Echange de Tuiles". **Paul** marque $19 + 18 + 1 = 38$ points, **George** marque $16 + 21 + 1 = 38$ points, **Ringo** marque $17 + 19 = 36$ points, **John** marque $18 + 15 + 1 = 34$ points. **Paul** remporte la partie parce que son Pion Action c'est le plus bas sur la piste d'ordre de tour.

TUILES TORTUES

Vous pouvez acquérir des Tuiles Tortues en jouant l'action Guerre. Elles vous feront marquer des points en fin de partie.

Lorsque vous activez une action Guerre, vous comptez vos Canoës présents sur des lacs et vos Femmes et Chasseurs sur des Zones de production pour déterminer quelles tuiles vous pouvez obtenir :

Tuiles de Niveau 3 : Chacune vous rapporte 1 point sur une piste précise.



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 3 Femmes ou plus sur des Zones de production différentes (dont celle de votre Village).



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 3 Chasseurs ou plus sur des Zones de production différentes (dont celle de votre Village).



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 3 Canoës ou plus sur des lacs.

Tuiles de Niveau 4 : Chacune vous rapporte 2 point sur une piste précise.



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 4 Femmes ou plus sur des Zones de production différentes (dont celle de votre Village).



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 4 Chasseurs ou plus sur des Zones de production différentes (dont celle de votre Village).



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 4 Canoës ou plus sur des lacs.

Tuiles de Niveau 5 : Chacune vous rapporte 2 points sur une piste, au choix parmi deux imposées.



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 5 Femmes ou plus sur des Zones de production différentes (dont celle de votre Village).



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez 5 Chasseurs ou plus sur des Zones de production différentes (dont celle de votre Village).



Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez vos 5 Canoës ou plus sur des lacs.

3 RÈGLES CONCERNANT LES TUILES TORTUES :

1. Vous ne pouvez obtenir qu'une tuile de chacune des neuf piles.

Exemple: **George** a déjà une Tuile Tortue Femme de Niveau 3. Une de ses Femmes est blessée par Paul. Il n'en a donc plus que 2 sur des Zones de production. Plus tard, il a de nouveau 3 Femmes sur des Zones de production, et n'a pas le droit de prendre une nouvelle Tuile Tortue Femme de Niveau 3.

2. Vous pouvez obtenir plus d'une Tuile Tortue avec une seule action Guerre, mais vous ne pouvez obtenir qu'une seule de chaque type : Femme, Chasseur et Canoë.

Exemple: **Ringo** a 2 Chasseurs et 2 Femmes dans des Zones de production et a 4 Eclaireurs sur 3 autres Zones de production pour des Chasseurs et 1 pour une Femme. avant d'activer l'action Guerre, il transfère tous ses Eclaireurs à son Village et les remplace par des Chasseurs et une Femme. Il a maintenant 5 Chasseurs et 3 Femmes sur des Zones de production. Il peut donc prendre une Tuile Tortue Femme de niveau 3 et une Tuile Tortue Chasseur de niveau 5. La prochaine fois qu'il jouera l'action Guerre, il pourra choisir de prendre une Tuile Tortue de niveau 4 s'il lui reste au moins 4 Chasseurs sur des Zones de production différentes.

3. Le nombre de tuiles que vous possédez doit resté visible de tous, mais les points qu'elles vous octroient sont gardés secrets ! Vous ne les révélez que lors du décompte final. Bien sûr, vous pouvez les regarder quand vous le souhaitez !

TUILES PROGRÈS

Les Tuiles Progrès peuvent être achetées avec l'action Commerce (voir phase b "Commerce", page 9).

Chaque tuile a trois effets :

1. Quand vous l'achetez, vous marquez 1, 2 ou 3 points sur la piste Economie, comme illustré sur la tuile.
2. Quand vous l'achetez, vous marquez 1, 2 ou 3 points sur la piste illustrée sur la tuile. Si la tuile indique "la plus faible" ou "la plus importante", cela peut être à nouveau la piste Economie. Pour déterminer votre piste la plus faible ou la plus importante, regardez les valeurs sur lesquelles sont placés vos Marqueurs de score. En cas d'égalité, vous pouvez choisir entre les pistes ex-
3. Une fois par année, vous pouvez retourner face cachée votre tuile pour activer la capacité qui y est illustrée. Certaines tuiles ne sont utilisables qu'à certains moments précis, tandis que d'autres peuvent être utilisées n'importe quand durant votre tour. Toutes les tuiles utilisées sont retournées face visible lors de la phase **2.d : Mise à jour des Tuiles Progrès**.

aequo. N'oubliez pas que les points alloués à la piste Economie au point précédent doivent être attribués avant !

IMPORTANT : SI UNE DE VOS PISTES DE SCORE EST À 25 POINTS, ELLE EST FORCÉMENT VOTRE PISTE LA PLUS ÉLEVÉE, ET COMME VOUS NE POUVEZ PAS MARQUER PLUS DE 25 POINTS PAR PISTE, SI VOUS DEVIEZ ALORS MARQUER DES POINTS SUR VOTRE PISTE LA PLUS ÉLEVÉE, VOUS NE MARQUEZ RIEN.

TUILES PROGRÈS DE NIVEAU 1



GUERRE ALLIANCE : Prenez une Tuile Drapeau de votre choix. Si quelqu'un en a déjà pris un, vous devez choisir l'autre. Si vous en avez déjà un, mettez l'autre dans la boîte de jeu (vous ne pouvez pas être alliés en même temps avec les français et les anglais !). Quand vous jouez l'action Guerre, vous comptez sur vos Territoires alliés comme si vous aviez un Garde supplémentaire. Vous pouvez donc avoir la majorité sur un Territoire ne comportant pas de Garde !



GUERRE
N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez déplacer un de vos Guerriers d'un territoire.



RITUEL
N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez activer cette tuile pour jouer les actions de votre Tuile Action dans l'ordre de votre choix au lieu de les réaliser de haut en bas.



RITUEL
Lorsque vous réalisez une action Rituel, vous marquez un point supplémentaire puis vous pouvez déplacer un de vos Guerriers d'un territoire.



MASQUE
Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, piochez deux cartes au lieu d'une, puis défaussez une carte Masques de votre main (qui n'est pas forcément une que vous venez de piocher).



MASQUE
Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, vous pouvez placer votre Marqueur Masque sur un emplacement déjà occupé (vous pouvez donc aussi réaliser plusieurs fois d'affilée la même action Masques).



LA PLUS FAIBLE
Lorsque vous faites l'action Commerce, vous pouvez acheter une Tuile Progrès pour son coût d'origine moins une ressource (de votre choix).



LA PLUS FAIBLE
Lorsque vous faites l'action Commerce, vous pouvez échanger deux ressources de plus durant la phase d'échange. De plus, vous n'avez pas à piocher de carte pour vérifier si vous avez attrapé la Variole.



LA PLUS IMPORTANTE
N'importe quand durant votre tour de jeu, gagnez une Ressource Animal de votre choix de la réserve générale.



LA PLUS IMPORTANTE
N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez dépenser 1 ou 2 ressources animaux DIFFÉRENTES pour obtenir un nombre égal de points sur une piste de score de votre choix.

TUILES PROGRÈS DE NIVEAU 2



GUERRE
N'importe quand durant votre tour de jeu, vous bénéficiez de 2 points de déplacements en total pour déplacer vos Guerriers en même temps.



GUERRE
Quand vous faites un Transfert, vous pouvez placer un de vos Eclaireurs sur son Territoire en tant que Garde au lieu de le renvoyer au Village.



RITUEL
Lorsque vous réalisez une action Rituel, vous marquez autant de points supplémentaires que le type de Natifs le plus important dans votre village (au lieu que celui le moins représenté).



RITUEL
N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez échanger 1 point entre deux de vos pistes de score de votre choix.



MASQUE

Avant de faire l'action Masques de Cérémonie, vous pouvez reprendre en main une carte Masques que vous aviez déjà jouée cette Année.



MASQUE

Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, vous pouvez jouer une de vos cartes Masques comme si elle était du type de masque de votre choix.



LA PLUS FAIBLE

N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez échanger trois ressources sans avoir à jouer une action Commerce. De plus, vous n'avez pas à piocher de carte pour vérifier si vous avez attrapé la Variole.



LA PLUS FAIBLE

Lorsque vous faites l'action Commerce, vous pouvez acheter une Progrès pour son cout d'origine moins deux ressources (de votre choix).



LA PLUS IMPORTANTE

N'importe quand durant votre tour de jeu, gagnez une Ressource Animal et une Ressource Légume de votre choix de la réserve générale.



LA PLUS IMPORTANTE

N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez dépenser d'1 à 3 ressources animaux DIFFÉRENTES pour obtenir un nombre égal de points sur une piste de score de votre choix.

TUILES PROGRÈS DE NIVEAU 3



GUERRE

N'importe quand durant votre tour, vous bénéficiez de 3 point de déplacements en total pour déplacer vos Guerriers (il faut le déplacer en même temps).



GUERRE

ALLIANCE : Prenez une Tuile Drapeau de votre choix. Si quelqu'un en a déjà pris un, vous devez choisir l'autre. Si vous en avez déjà un, mettez l'autre dans la boîte de jeu (vous ne pouvez pas être alliés en même temps avec les français et les anglais !). Quand vous jouez l'action Guerre, vous comptez vos

Territoires alliés comme si vous aviez un Garde supplémentaire et en plus vous gagnez en cas d'égalité. Vous pouvez donc avoir la majorité sur un Territoire ne comportant pas de Garde !



LA PLUS FAIBLE

N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez retourner une de vos Tuiles Action sur sa face opposée.



LA PLUS FAIBLE

Lorsque vous faites l'action Commerce, vous pouvez acheter une Tuile Progrès pour son cout d'origine moins trois ressources (de votre choix).



LA PLUS IMPORTANTE

N'importe quand durant votre tour de jeu, prenez dans la réserve générale deux Ressources de votre choix et un Castor. Les deux Ressources peuvent être identiques ou différentes.



RITUEL

Lorsque vous réalisez une action Rituel, vous pouvez ajouter un Natif de votre Grande Maison à votre Village, puis vous marquez un point supplémentaire.



RITUEL

N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez mettre un Natif de votre choix depuis votre Grande Maison vers votre Village.



MASQUE

Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, vous marquez 1 point de Masques, même si vous n'avez pas placé votre Marqueur Masque dans aucune place.



MASQUE

Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, faites comme si vous avez dans votre main une carte Masques bonus de votre choix.



LA PLUS IMPORTANTE

N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez dépenser d'1 à 5 ressources animaux DIFFÉRENTES pour obtenir un nombre égal de points sur une piste de score de votre choix.



CAPACITES DES TRIBUS



CAYUGA : Au début de la partie, prenez le jeton Cayuga et placez-le dans votre Grande Maison. Quand un Guerrier adverse vous attaque, vos Femmes retournent dans votre Village au lieu de retourner dans votre Grande Maison.

NOTE : CETTE CAPACITE NE S'APPLIQUE PAS A LA VEROLE.

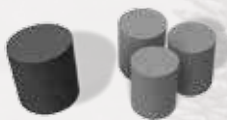


FOX : Lors de l'action Commerce, vous pouvez acheter jusqu'à 2 Tuiles Progrès.



MOHAWK : vous démarrez la partie avec le guerrier noir dans votre Village, en plus de vos 5 guerriers de base. Quand il est attaqué par le guerrier d'un autre joueur, le guerrier noir retourne au village au lieu d'aller dans votre Grande Maison. Le guerrier adverse qui a attaqué est blessé comme d'habitude.

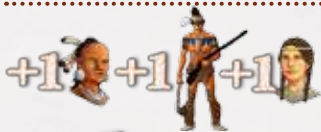
IMPORTANT : SI VOUS ATTAQUEZ UN GUERRIER ADVERSE AVEC LE GUERRIER NOIR, CE DERNIER RETOURNE DANS VOTRE VILLAGE, MAIS IL NE PEUT PLUS ÊTRE DÉPLACÉ POUR TOUTE L'ACTION EN COURS.



OJIBWA : Au début du jeu, prenez le Marqueurs Action Noir au lieu d'une de vos couleurs. Lorsque vous décidez de l'utiliser, vous pouvez immédiatement utiliser un autre Marqueurs Action. Cela signifie qu'une fois par année, vous pouvez exécuter 2 Actions consécutives.



ONEIDA : Vous démarrez la partie avec une Tuiles Progrès de niveau 1 ou 2 de votre choix parmi celles non utilisées durant la partie. Vous ne marquez pas les points de la tuile sélectionnée.



ONONDAGA : Vous démarrez la partie avec 6 Natifs de chaque type dans votre Village au lieu de 5.



OTTAWA : Votre Tuile Action Feu Sacré n'est jamais retournée sur sa face Rituel.



SENECA : Vous démarrez la partie avec 2 jetons Echange de tuiles au lieu d'un seul. Chaque jeton inutilisé durant la partie rapportera 1 point lors du décompte final.



SHAWNEE : Vous démarrez la partie avec un Guerrier en moins (4 au lieu de 5). Vous avez besoin d'une Femme, d'un Chasseur ou d'un Canoë de moins pour acquérir des Tuiles Tortues.



TUSCARORA : Conservez vos chasseurs sur leur face grise quand ils sont en jeu également. Lorsqu'ils sont attaqués par un guerrier adverse, vos chasseurs contre-attaquent : le guerrier adverse est blessé et doit être placé dans la Grande Maison de son propriétaire.



Auteur : **Danilo Sabia**

Illustrations : **Alan D'Amico**

Artwork : **Paolo Vallerga - Scribabs**

Développé par : **Post Scriptum**

Consultant historique : **Angelo Lacerenza**

Traduction française : **Cédric Blaise**

Publié dans le 2017 par **Placentia Games**

"Je souhaiterais remercier les nombreux testeurs du jeu: ma famille (Lella, Elisa Lilith, Alessandra et Claudia), les «loutres» de Ludiverso (Morgana, Thomas, Gigi, Mauro, Abramo, Marco, Dario e Antonio), mes amis (Lucy, Renato, Max, Davide, Ivan, Stefano, Erika, Yuri, Dario, Stefania, Frank, Paolo, Sabrina, Stefano, Jonathan, Alberto, Paola, Giulio); mes collègues pompiers (Mario Brami, Toscan Alessandro, Fenaroli Emiliano, Lappano Giuseppe, Lomboni Matteo, Zampa Daniele, Cinelli Francesco, Caia Luigi, Ballarini Paolo Giuliano, Campo Giuseppe, Cornolti Davide, Pedrini Mattia, Santarelli David), les Fattore K (Thomas, Corrado, Paolo, Daniele et tous les autres), les gars de GiocaTorino (Ugo, Laura, Max, Debora Lamadiluce, Valentina, Claudio, Michele, Alessandro), les premiers blogueurs qui l'ont testé lors de IdeaG (Marco e Beppe, I Guillari, TeOoh et le tout premier : Dado Critico, le premier à croire en moi !)."

Enfin, merci à tous les backers de la campagne KS, particulièrement : Paolo, Cristiano, Jugger75 et 8lackJack, tous les autres blogueurs (voir plus loin) pour leurs belles reviews et tous ceux... que j'ai oublié !

Danilo Sabia

Placentia Games and Post Scriptum remercient les clubs de jeux SlowGame, I Custodi del Lago, Ludoteca Galliatese, Dadi Ducali, Spazio Gioco, Club del gioco MAST et tous les playtesteurs qui les ont aidé : tout d'abord Renata (mais aussi Dan, Max et tous les autres). Nous voulons également remercier Andrea Bianchin, Andrea Pomelli, la team BTREES, Stefania Niccolini, Marco Canetta, Pietro Cremona, Riccardo Pellitteri, La Tana dei Goblin, Nerdando, Giochi Sul Nostro Tavolo, Board Game Friends, Il Gioco, Il Nano Borbone, Gioconomicon, Idee Ludiche, Il Meeple con la camicia, Geek.Pizza, Giochi Guidati, Cliquenabend, Kick in 5, Learn to Play, Slickerdrips, Marguerite Cottrell, Board Game Alliance, Board Game Closet, Brettspielbox et tous les joueurs qui ont essayé le jeu lors de conventions où nous le présentions en démo.

Pour conclure, le remerciement le plus important est pour tous les backers qui ont cru en nous et nous ont suivi lors de cette campagne passionnante ! Merci beaucoup !

Franco, Sandro, Mario, Matteo et Marco