



# WENNDARKE

DANILO SABIA P.S. MARTENSEN

## New allies

### INTRODUCTION

Le thème central de cette extension est la présence européenne dans la région des **Grands Lacs** pendant la guerre de 7 ans. Maintenant, votre tribu peut s'allier avec **les Français** ou **les Anglais** pour faire du troc ou pour combattre à leurs côtés.

Historiquement, les tribus s'alliaient à l'une ou l'autre des deux factions, mais en général, elles ne changeaient jamais de camp pendant la guerre. Dans ce jeu, nous autorisons cette possibilité pour des raisons pratiques, mais les autochtones de l'époque étaient plus fidèles que vous ne l'êtes.

Les alliances consistaient principalement en des **échanges commerciaux** (le plus souvent des peaux de castors contre des fusils, comme dans le jeu), mais aussi en des missions militaires menées conjointement. Comme cela arrive souvent, les hommes blancs avaient peu de considération pour la vie de leurs alliés autochtones.

# CONTENU

## 1 PLATEAU DE JEU, EN 4 PARTIES

Le recto est utilisé pour les parties en mode multijoueurs et le verso pour celles en solitaire.



Face  
Rituel



Tuiles de niveau 1 (Marrons)



TUILES ACTION



Tuiles de niveau 2 (Violettes)

Face  
Action



TUILES TORTUES



TUILES LAC INUTILISABLE  
pour la partie avec 2 ou 3 joueurs

PATROUILLES  
ANGLAISES



PATROUILLES  
FRANÇAISES



NOUVEAUX JETONS TRIBUS  
(5 par couleur)



RESSOURCES  
FUSILS



BÂTEAU ANGLAIS



BÂTEAU FRANÇAIS



CARTES-TOURS DE JEU  
(68x44 mm)

de niveau 1 (Marrons)

de niveau 2  
(Violettes)



CARTES ADVERSITÉ  
pour les parties  
jouées en solitaire  
(68x44 mm)



JETONS TOUR DU JOUEUR FANTÔME  
pour les parties jouées en solitaire



FEUILLET D'AUTOCOLLANTS

CE LIVRET DE RÈGLES  
+  
LES RÈGLES  
POUR JOUER EN SOLO



# APERÇU DU JEU

**Wendake : Nouveaux Alliés** introduit la nouvelle action Alliance, qui vous permet d'interagir avec les soldats français et anglais pour renforcer votre contrôle sur les territoires du plateau de jeu ou commercer avec eux pour obtenir des fusils - une nouvelle ressource qui vous permettra d'obtenir de nouvelles tuiles tortues, d'activer de puissants effets ou de marquer des points de victoire. La principale méthode pour effectuer cette action est d'utiliser les cartes Tour, qui sont activées lorsque vous effectuez l'action **1.B - modifier l'ordre du tour de jeu**, mais vous pourrez également le faire via les nouvelles tuiles Action avancée incluses dans cette extension.

## AVANT VOTRE PREMIERE PARTIE

1. Avant votre première partie, appliquez les autocollants de couleur aux patrouilles, de sorte qu'il y ait 2 patrouilles anglaises et 2 patrouilles françaises pour chaque joueur.



2. Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre à jour les tuiles Résumé du jeu de base pour afficher la nouvelle action militaire avec 4 tuiles Tortue.
3. Les 2 autres autocollants vous permettent de corriger l'erreur sur le plateau pour 3 joueurs si vous possédez un exemplaire du premier tirage du jeu.

## MISE EN PLACE

Modifiez la mise en place du jeu par rapport au jeu de base en tenant compte de ce que décrit ci-dessous :

1. Préparez le plateau de jeu comme dans le jeu de base, mais remplacez le plateau de masque original par celui inclus dans cette boîte. Assurez-vous d'utiliser le côté multijoueurs. Le nouveau plateau Masque inclut des extensions pour les Pistes de Scores, qui vont maintenant jusqu'à 35 points.
2. Placez les 2 tuiles Drapeau du jeu de base au début des 2 duos de pistes de score, de sorte à ce qu'elles correspondent à celles affichées dans la zone Alliance.



Exemple avec trois joueurs

3. Mélangez les cartes Tour de Jeu et placez le paquet de cartes de niveau 1 dans la zone Ordre du Tour du Plateau Masque. Avant de choisir vos cartes Tribu, révélez un nombre de cartes de Tour égal au nombre de joueurs + 1 et placez-en une en dessous de chaque nombre dans la zone d'ordre de tour de jeu jusqu'à ce qu'elles toutes placées.
4. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, placez les tuiles lacs inutilisables sur le plateau comme indiqué sur l'illustration.
5. Ajoutez les nouvelles tuiles Action avancée à celles incluses dans le jeu de base de même niveau avant de mélanger les piles. Ne défaussez aucune tuile, quel que soit le nombre de joueurs présents.



6. En plus de ses autres jetons Tribu, chaque joueur en place 1 supplémentaire sur l'espace central de la piste Alliance du plateau Masque. Tout au long de ce livret de règles, ils seront appelés «disques Alliance».
7. Ajoutez les nouvelles tuiles Tortue à celles du jeu de base avant de les placer sur le Plateau Masques. Contrairement au jeu de base, chaque pile doit être constituée de 4 tuiles Tortue, quel que soit le nombre de joueurs.
8. Placez les 4 patrouilles avec les autocollants de votre couleur près de votre tableau d'action.



L'option **1.B Modifier l'ordre du tour de jeu** pour les parties solo, la phase **2.D Mise à jour des Tuiles Progrès** et la phase **2.E Nouvelle année** sont modifiées comme décrit ci-dessous :

### 1.B MODIFIER L'ORDRE DU TOUR DE JEU

- Vous n'êtes plus obligé de choisir le premier emplacement vide sur la gauche. Au lieu de cela, vous pouvez choisir n'importe quel emplacement ayant une carte Tour en dessous de lui. **IMPORTANT : TOUT COMME DANS LE JEU DE BASE, VOUS DEVEZ TOUJOURS CHOISIR L'«OPTION A» TROIS FOIS ET L'«OPTION B» UNE FOIS CHAQUE ANNÉE.**
- Lorsque vous placez votre marqueur Action sur un emplacement d'ordre de tour, vous pouvez exécuter immédiatement l'action Alliance indiquée dans la partie supérieure de la carte Tour, en dessous de cet espace, si la carte en montre une (la plupart en montrent une, mais pas toutes).
- Après avoir effectué l'action Alliance (s'il y en avait une sur la carte), prenez la carte Tour de jeu et placez-la à côté de votre plateau d'action. A partir de maintenant, vous pouvez utiliser l'effet affiché dans la partie inférieure de votre carte pendant votre tour (vous pouvez même l'utiliser immédiatement après l'avoir acquis).

**IMPORTANT : L'ACTION ALLIANCE SUR UNE CARTE TOUR DE JEU NE PEUT ÊTRE EFFECTUÉE QUE LORSQUE VOUS PLACEZ VOTRE MARQUEUR D'ACTION. ELLE NE SERA PLUS DISPONIBLE APRÈS AVOIR PRIS LA CARTE. SEUL L'EFFET DU BAS SERA UTILISABLE.**

- La position des marqueurs Action dans la zone d'ordre de tour de jeu déterminera l'ordre du tour suivant, comme dans le jeu de base.



**Exemple :** John place son marqueur sur l'emplacement ici illustré. Il deviendra donc premier joueur si personne n'occupe l'emplacement à sa gauche ou sera second dans l'ordre du tour si quelqu'un l'occupe. Il peut immédiatement effectuer une action Alliance avec les Français (voir page 4), puis il prend la carte. À partir de maintenant, une fois par an, il peut dépenser des ressources pour mettre à jour (remettre face visible) une tuile Progrès utilisée.

### 2.D MISE À JOUR DES TUILES PROGRÈS

- En plus des tuiles Progrès, remettez également face visible les cartes de Tour de jeu utilisées (voir page 4).

### 2.E NOUVELLE ANNÉE

- Après avoir avancé le marqueur Année, défaussez la carte Tour de jeu qui se trouve toujours sur le plateau Masque, puis révélez de nouvelles cartes en fonction du nombre de joueurs.
- **UNIQUEMENT À LA FIN DE L'ANNÉE 3 :** Retirez du jeu les cartes de niveau 1 et remplacez-les par le paquet de niveau 2, puis révélez les nouvelles cartes normalement.



Les principaux changements dans cette extension sont l'introduction de l'action Alliance et les nouvelles cartes Tour de jeu, qui peuvent être activées pour l'utilisation de nombreuses nouvelles capacités.

## ACTIONS ALLIANCE

On retrouve l'action Alliance sur les nouvelles tuiles Action Avancée et sur la partie supérieure de la plupart des cartes Tour de jeu. Comme toutes les autres actions, l'action Alliance est toujours facultative.

Cette action est divisée en deux étapes :

#### 1. Avancez votre disque Alliance

Tout d'abord, vous pouvez avancer votre disque Alliance d'une case vers le drapeau affiché sur l'action Alliance. Si les deux indicateurs sont affichés, vous pouvez choisir le drapeau à utiliser. Il y a 3 situations possibles :

- a. Si votre disque Alliance est sur la position de départ ou sur une case numérotée de 1 à 4 sur la piste correspondant au drapeau actif, déplacez-le simplement d'un espace vers le drapeau.
- b. Si votre disque Alliance se trouve sur la case «5» de la piste correspondant au drapeau actif, ne le déplacez pas. Au lieu de cela, gagnez immédiatement 1 point de victoire sur la piste de score de votre choix parmi celles marquées du drapeau correspondant.
- c. Si votre disque Alliance se trouve sur une case de la piste correspondant à l'autre drapeau, vous gagnez immédiatement autant de points de victoire que le chiffre inscrit sur la case sur laquelle se trouve votre disque, sur la piste de votre choix.

parmi celles marquées par ce drapeau. Ensuite, déplacez votre disque sur la case «1» de la piste correspondant au (nouveau) drapeau actif.

**Exemple :** Le disque Alliance de **John** est sur la case "2" des Anglais quand il décide de s'allier plutôt avec les français. Il gagne immédiatement 2 Points de Victoire sur la piste Masque (marquée par le drapeau anglais), puis il place son disque sur la case "1" des Français.



Quand votre disque atteint la case "1" sur la piste des drapeaux, mettez les 2 Patrouilles correspondantes sur votre village natal. Si vous avez alors en jeu des patrouilles appartenant à l'autre faction, retirez-les du jeu et placez-les à proximité de votre plateau d'Action.

## 2. Activer l'effet de l'Alliance

Vous avez 3 choix lorsque vous utilisez une action Alliance. Vous ne pouvez choisir qu'un seul effet pour chaque action Alliance :

### a. Faire du troc avec les navires européens

Pour cette option, procédez comme suit :

- I. Si le vaisseau de cette faction n'est pas encore en jeu, placez-le sur un lac de votre choix qui n'a pas de tuile de lac inutilisable. Si le navire est déjà sur un lac, vous **DEVEZ** le déplacer vers un autre lac utilisable de votre choix. Vous ne pouvez pas le laisser où il est.

**IMPORTANT :** LES NAVIRES FRANÇAIS ET ANGLAIS NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE SUR LE MÊME LAC. VOUS NE POUVEZ PAS PLACER OU DÉPLACER UN NAVIRE DANS UN LAC OCCUPÉ PAR LE NAVIRE DE LA FACTION ADVERSE.

**NOTE :** LA FORME DU LAC HURON PEUT ÊTRE TROMPEUSE. CE NE SONT PAS DEUX LACS SÉPARÉS, MAIS UN GRAND LAC AVEC DEUX ENTRÉES PROFONDES, QUI LE DIVISENT PRESQUE EN DEUX. VOIR L'ILLUSTRATION.



- II. Avant OU après l'étape III, vous **POUVEZ** déplacer un canoë (le vôtre ou celui d'un autre joueur) du lac où vous avez placé le navire vers un autre lac utilisable de votre choix.

- III. Si vous êtes le joueur qui a le plus de canoës sur le lac où vous avez placé le bateau, vous pouvez faire du troc. Vous **POUVEZ** remettre à la réserve générale une quantité de cuir **JUSQU'À** un maximum égal à la quantité indiquée sous votre disque Alliance. Vous recevez un fusil pour chaque cuir échangé.

**IMPORTANT :** LE NOMBRE DE FUSILS DANS LE JEU EST ILLIMITÉ. SI LA RÉSERVE EST ÉPUISEE, VOUS POUVEZ UTILISER LES TUILES MULTIPLICATEUR INCLUSES DANS LE JEU DE BASE POUR Y REMÉDIER.



**Exemple :** Le disque Alliance de **Paul** est sur la case "3" anglaise. D'abord, **Paul** déplace son disque sur la case "4", puis il décide de faire du troc. Il déplace le bateau Anglais comme illustré et déplace le canoë de **Ringo** vers un autre lac. **Paul** est alors le joueur avec le plus de canoës sur le lac où se trouve le bateau allié : il peut donc échanger jusqu'à 4 Cuirs, en les remettant dans la réserve générale, et prendre contre chacun 1 Fusil.



### b. Utiliser les Patrouilles Européennes.

**NOTE :** DANS CES RÈGLES DE JEU, LE MOT "PATROUILLE" INDIQUE TOUJOURS LA PATROUILLE AVEC L'AUTOCOLLANT DE VOTRE COULEUR.

- I. Chaque fois que vous choisissez cette option, vous **POUVEZ** déplacer vos Patrouilles d'un nombre **TOTAL** de pas égal à la valeur inscrite sur la case sur laquelle se situe votre disque.
- II. Si une de vos Patrouille termine son mouvement **sur un Territoire avec son drapeau illustré**, vous pouvez l'utiliser comme un Garde afin d'attaquer un Garde ou une Patrouille adverse. Si elle termine son mouvement **sur un Territoire avec le drapeau adverse illustré**, elle ne peut être placée qu'en tant que Garde, mais sans attaquer. **UNE PATROUILLE NE PEUT JAMAIS ATTAQUER UN ECLAIREUR, UNE FEMME OU UN CHASSEUR.**
- III. Une patrouille sur un territoire agit comme une garde pour le joueur allié, indépendamment du drapeau sur ce territoire. Par conséquent, il n'est pas possible d'attaquer un Natif dans une zone de production s'il y a une patrouille appartenant au même joueur. Il est possible d'attaquer la patrouille.

**IMPORTANT : CONTRAIREMENT AUX COMBATS ENTRE AUTOCHTONES, LES PATROUILLES OBLIGENT TOUJOURS LEURS ADVERSAIRES À S'ÉCHAPPER, DE SORTE QUE L'ATTAQUANT ET LE DÉFENSEUR RETOURNENT DANS LEURS VILLAGES D'ORIGINE PLUTÔT QUE DANS LEURS GRANDES MAISONS.**

**RAPPEL : UN GUERRIER OU UNE PATROUILLE NE PEUT SE DÉPLACER QU'UNE FOIS PAR ACTION. SI VOUS UTILISEZ UN GUERRIER POUR ATTAQUER UNE PATROUILLE, LE GUERRIER RETOURNE DANS SON VILLAGE D'ORIGINE, MAIS IL NE PEUT PLUS SE DÉPLACER PENDANT L'ACTION EN COURS.**



**Exemple : Ringo** peut déplacer ses patrouilles anglaises d'1 pas maximum. Il décide de se déplacer sur un territoire français, et ne peut donc pas attaquer, mais la patrouille reste en tant que Garde pour sa femme et son chasseur.



**Exemple : George** peut déplacer ses guerriers de 3 territoires maximum. Il attaque la patrouille de **Ringo** avec un guerrier. Tous deux retournent dans leurs villages natal d'origine. Avec son second déplacement, **George** attaque la femme de **Ringo** (même résolution que dans le jeu de base). Il lui reste encore un 3° déplacement, mais il ne peut attaquer le chasseur car le seul Guerrier disponible est celui qui a déjà attaqué ce tour-ci et qui ne peut plus être déplacé pour l'instant.



**Exemple : Paul** peut déplacer sa Patrouille de 4 déplacements maximum. Il en utilise un pour attaquer la Patrouille de **John**, puis 2 pour attaquer le Guerrier de **George**. Les 4 meeples impliqués dans ces combats retournent dans leurs villages natals respectifs. **Paul** ne peut utiliser son 4° déplacement.

### c. Dépenser 1 Fusil


Vous pouvez dépenser 1 fusil pour gagner immédiatement 1 point de victoire sur l'une des 2 pistes marquées du drapeau de la faction européenne avec laquelle vous êtes allié.



**Exemple : George** dépense un fusil et gagne 1 point sur la piste militaire, associée aux français.

## EFFETS DES CARTES DE TOUR DE JEU

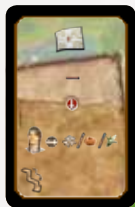
La partie inférieure de chaque carte de Tour de jeu a un effet que vous pouvez activer pendant votre tour. Il y a 2 types d'effets :

- a. Effets GRATUITS.** L'icône  dans le coin en bas à gauche de la carte.  
Les cartes de ce type doivent être défaussées après utilisation. Elles peuvent avoir les effets suivants :

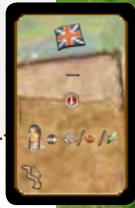
Recevez 1 poisson pour chaque lac où vous avez au moins 1 canoë.



**Exemple :** Dans cette situation, **George** reçoit 1 poisson.



Choisissez un type de légume et récoltez-le en activant toutes vos femmes dans les zones productives correspondantes.



**Exemple :** George décide de récolter le maïs et en reçoit 2.



Vous pouvez utiliser **n'importe quelle** carte Tour de jeu inutilisée sur la table : elle peut appartenir à vous ou à un de vos adversaires, ou même être une de celles se trouvant encore dans la zone d'ordre de tour de jeu. La carte que vous utilisez **N'EST PAS** défaussée ou retournée face cachée.

**IMPORTANT :** VOUS DEVEZ TOUJOURS PAYER LES COÛTS ET SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CARTE ACTIVÉE.



Effectuez une action Tannage (en suivant les règles normales).

**b. Effets ayant un cout.** Aucun icône dans le coin inférieur gauche de la carte. Ce type de cartes est utilisé de la même façon que les tuiles Progrès, et est retourné face cachée après utilisation, retourné face visible durant la **Phase 2.D Mise à jour des tuiles Progrès** à la fin de l'année.

**IMPORTANT :** LORSQU'UN EFFET VOUS DEMANDE DE DÉPENSER PLUS D'UNE RESSOURCE, TOUTES LES RESSOURCES DÉPENSÉES DOIVENT ÊTRE DIFFÉRENTES LES UNES DES AUTRES.

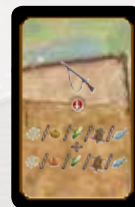


Lorsque vous choisissez l'option **1.B Modifier l'ordre du tour de jeu**, vous pouvez dépenser un fusil pour jouer une action Alliance avec une faction Européenne qui n'est pas illustrée sur la carte Tour de jeu. Cela signifie que vous pouvez utiliser cet effet si la carte Tour de jeu montre le drapeau du camp opposé ou ne montre aucun drapeau.

**IMPORTANT :** DANS TOUTS LES CAS, VOUS NE POUVEZ RÉALISER QU'UNE SEULE ACTION ALLIANCE.



**Exemple :** Lors de 2 années différentes, Paul choisit une carte Tour de jeu qui ne lui permet pas d'effectuer une action Alliance avec les Anglais, il utilise donc cette carte et dépense un Fusil pour en effectuer une autre.



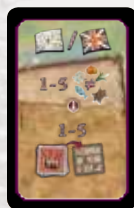
À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser 1 fusil pour prendre 2 ressources de votre choix (différentes ou identiques).



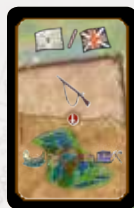
Lors de l'étape **a.** de l'action **militaire**, vous pouvez dépenser des ressources pour regarder d'autres tuiles Tortue de la même pile et choisir celle que vous prenez. Chaque ressource dépensée vous permet de regarder 1 tuile supplémentaire et doit être différente des précédentes. Vous pouvez dépenser les Ressources les unes après les autres pour regarder les tuiles une par une, jusqu'à un total de 5 tuiles tortues pour 5 ressources différentes. Les tuiles que vous ne choisissez pas sont remélangées dans leur pile.



**Exemple :** John effectue l'action militaire et gagne les tuiles Tortues ici illustrées. Il décide de dépenser 1 maïs pour examiner une tuile 3 Fusils supplémentaire. Il trouve celle rapportant 1 point militaire et la conserve, puis mélange celle qui vaut 1 point de Masque dans la pile. Ensuite, il dépense 1 Poisson pour regarder une tuile Tortues 3 femmes. Elle procure 1 point de Masque. Il n'aime pas ça et dépense 1 Citrouille pour en piocher une autre. Elle donne un gain de 1 point Militaire. Il garde celle-là et mélange les 2 autres dans leur pile. Enfin, il pourrait dépenser 1 cuir et 1 haricot pour voir 2 autres tuiles tortues, mais il décide de ne pas le faire.



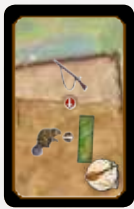
Durant la phase **2.B Evolution des tuiles Action**, vous pouvez dépenser des ressources pour regarder d'autres tuiles Action avancée de la même pile. Chaque ressource dépensée vous permet de regarder 1 tuile. Vous pouvez dépenser des ressources une par une pour examiner les tuiles une à la fois, jusqu'à 5 tuiles pour 5 ressources différentes. Les tuiles que vous ne choisissez pas sont de nouveau mélangées dans leur pile.



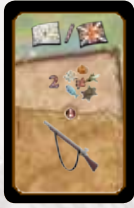
À tout moment pendant votre tour, si vous êtes le joueur ayant le plus de canoës sur un nombre de lacs différent (même à égalité avec d'autres joueurs), vous pouvez dépenser 1 fusil pour gagner 2 points Militaires.



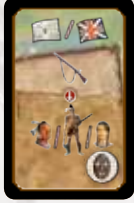
**Exemple :** George a des canoës sur 2 lacs, il peut donc activer cette carte car il est le joueur ayant le plus de canoës sur des lacs différents (à égalité avec John).



Lors de l'étape **b.** de l'action **Commerce**, vous pouvez dépenser 1 fusil pour utiliser des castors à la place de ressources. Chaque castor remplace 1 ressource de votre choix, sans limitation.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser 2 ressources différentes pour prendre 1 fusil de la réserve.



Pendant l'action **Masque**, vous pouvez dépenser 1 fusil pour déplacer 1 Natif de votre choix de votre Grande Maison vers votre village natal.



Lors de l'étape **a.** de l'action **Rituel**, vous pouvez dépenser de 1 à 3 Fusils. Pour chaque fusil dépensé, vous pouvez déplacer 1 Natif supplémentaire de votre Grande Maison vers votre village natal. Chaque Natif supplémentaire doit être d'un type différent des autres.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser 1 fusil pour activer tous vos natifs présents dans 1 territoire de votre choix, **SAUF VOTRE VILLAGE NATAL**. Chaque femme et chasseur produit en fonction de la zone de production dans laquelle il ou elle se trouve. Chaque guerrier a droit à un point de déplacement.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser 1 fusil pour gagner 1 cuir pour chaque zone de production occupée par vos chasseurs.



Lors de l'année en cours, la troisième fois que vous choisissez l'option **1.A Jouer 1 action**, vous pouvez dépenser 1 fusil et 1 ressource de votre choix pour placer le marqueur d'action sur une tuile qui ne correspond pas aux 2 autres marqueurs.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser des ressources pour remettre face visible 1 de vos tuiles Progrès utilisée. Le nombre de ressources que vous devez dépenser est égal au niveau de la tuile Niveau Progrès.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser 1 Fusil pour faire avancer votre disque Alliance d'une case en direction du drapeau vers lequel il est le plus proche. S'il se trouve déjà sur la case «5», vous gagnez 1 point de victoire sur une des 2 pistes associées à la faction alliée.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez dépenser 1 fusil pour **choisir** 1 carte Masque de la pioche ou de la défausse et l'ajouter à votre main. Puis remélanguez le paquet d'où est issue la carte.

## AUTRES MODIFICATIONS DE REGLES

### ACTION MILITAIRE

L'étape **a.** de l'action Militaire subit les modifications suivantes :

Vous pouvez également gagner des tuiles Tortue, en plus de celles pour les femmes, les chasseurs et les canoës (comme décrit dans le jeu de base) et ce en fonction du nombre de Fusils que vous avez lorsque vous effectuez l'action.

**IMPORTANT : VOUS NE DÉPENSEZ PAS LES FUSILS, IL VOUS SUFFIT DE LES AVOIR.**

### TUILES PROGRES ALLIANCE

L'effet des 2 tuiles Progrès Alliance subit les modifications suivantes :

1. Vous ne choisissez plus une faction européenne que vous ralliez lorsque vous prenez cette tuile, comme dans le jeu de base. Au lieu de cela, vous utilisez la faction indiquée par votre disque Alliance. Donc, cela peut changer pendant la partie.
2. En plus des drapeaux sur les territoires, vos patrouilles comptent également comme Gardes pour les majorités militaires dans les territoires.



**Exemple :** Ringo est allié aux Anglais et active la tuile Alliance de niveau 1. Il a la majorité dans le territoire 1 car il y a un drapeau Anglais. Il a la majorité dans le territoire 2 parce que ses Patrouilles comptent comme des Gardes (note : la patrouille de George ne compte pas). Il n'a pas la majorité dans le Territoire 3. Il marque 3 points militaires, dont 1 pour la majorité dans son village natal.

## FIN DE LA PARTIE

Calculez votre score total comme dans le jeu de base, sauf que le score maximum sur chaque piste de score est désormais de 35 points. Ajoutez le nombre de points affichés sous l'espace de votre disque Alliance à votre score.

**IMPORTANT : LES POINTS ALLIANCE SONT AJOUTÉS À VOTRE SCORE TOTAL, PAS À CELUI D'UNE DE VOS PISTES.**



## MODIFICATIONS AUX PARTIES EN SOLITAIRE

Les règles de cette extension ne s'appliquent pas aux règles pour le jeu en solitaire, mais les cartes **Adversité** et le **Niveau d'extrême difficulté** vous permettent d'essayer une expérience plus difficile lorsque vous devenez un expert avec l'ensemble de base.

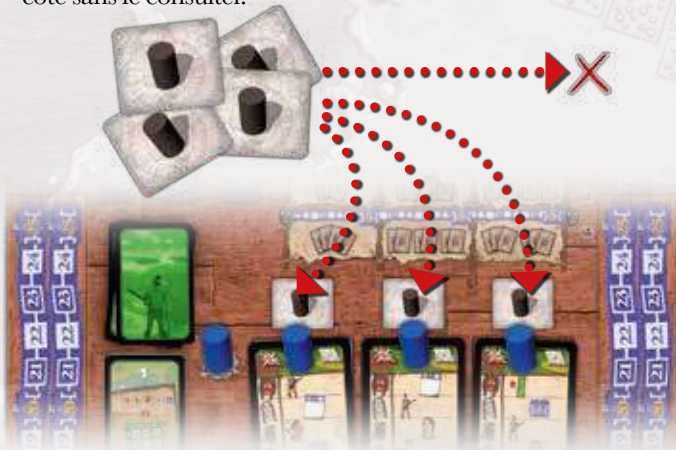
### MISE EN PLACE

1. Construisez le plateau pour 2 joueurs comme dans le jeu de base, mais utilisez le plateau Masque de cette extension, avec le côté Solitaire visible.
2. Mélangez le paquet de cartes Adversités et placez-le sur son emplacement du plateau. Révélez la première carte.
3. Piochez 3 cartes Fantôme, comme dans le jeu de base, et placez-les sur les cases du plateau qui leur sont affiliées. Placez les disques Tribu et les jetons Tour de jeu du joueur fantôme comme indiqué sur l'illustration.
4. Prenez le marqueur d'ordre de tour de jeu n. 1. Le Fantôme reçoit le n. 2.
5. Tout le reste de la mise en place est identique à celle du jeu de base.



### DEROULEMENT DE LA PARTIE

- Contrairement au jeu de base, vous et le fantôme avez 4 marqueurs d'action au lieu de 3. Comme dans le jeu de base, vous jouez en premier la première année.
- Au début de chaque année, mélangez les 4 jetons Tour de jeu du joueur fantôme et placez 3 d'entre eux sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu en solitaire. Mettez le 4<sup>e</sup> de côté sans le consulter.



- Au début de chaque année, regardez en bas de la carte Adversité révélée pour connaître l'effet pour cette année : certains effets sont appliqués immédiatement tandis que d'autres le sont durant l'année qui va se dérouler (voir page 11).

### PHASE 1 : TOURS DU JOUEUR

#### VOTRE TOUR DE JEU

- Votre tour fonctionne comme dans le jeu de base, mais vous disposez maintenant de 4 marqueurs d'action et, comme dans le jeu multijoueurs, vous devez en utiliser 3 pour choisir l'option **1.a - Jouer 1 action** et 1 pour choisir l'option **1.b - Modifier l'ordre du Tour de jeu**.

#### TOUR DU JOUEUR FANTÔME

- Au début de chaque année, le Fantôme commence toujours par jouer à partir de la carte Fantôme sous laquelle se trouve son disque Tribu, puis il continue vers la droite, comme dans le jeu de base.
- Au début de chaque tour de jeu du joueur fantôme, révélez le jeton Tour de jeu du fantôme sur la carte qui doit être activée ce tour-ci :



Si le jeton affiche l'icône flèche, le Fantôme joue l'action indiquée par la carte, comme dans le jeu de base.



Si le jeton affiche l'icône cercle, le fantôme place le marqueur du tour en cours sur le premier emplacement disponible sur la piste d'ordre de tour de jeu.



**Exemple :** Nous jouons ici la seconde année. Le Fantôme commence à jouer la carte au centre de l'illustration, sous laquelle se trouve son disque Tribu. En révélant le jeton Tour du joueur fantôme, vous découvrez l'icône flèche et placez donc le marqueur action du joueur fantôme sur la carte.



**Exemple :** Lors du tour suivant, le fantôme révèle le jeton Tour du joueur fantôme avec l'icône cercle et place donc le marqueur sur l'emplacement de premier joueur du prochain tour et ne joue pas d'action. Lors du prochain tour, le fantôme activera la carte Fantôme de droite, puis celle à gauche, sans révéler de nouvelle carte Tour de jeu du joueur fantôme.

**IMPORTANT :** SI LA PREMIÈRE POSITION DE L'ORDRE DU TOUR DE JEU EST DÉJÀ OCCUPÉE, LE FANTÔME PLACE ALORS SON MARQUEUR SUR SA CARTE ET NE RÉVÈLE PLUS AUCUN JETON TOUR DE JEU DU JOUEUR FANTÔME CETTE ANNÉE. SI VOUS OCCUPEZ LA PREMIÈRE PLACE, IL PLACE SON MARQUEUR SUR LA SECONDE LORS DE SA QUATRIÈME ACTION.

- Si la carte fantôme indique une action que le fantôme ne peut pas effectuer (exemples : avancer le disque vers le haut des tuiles Progrès quand il est déjà tout en haut, ou déplacer une femme ou un chasseur lorsque toutes les zones de production correspondantes sont déjà occupées par le fantôme), le fantôme gagne 1 point de victoire à la place.

## PHASE 2 : MISE A JOUR


La phase de mise à jour subit les modifications suivantes :

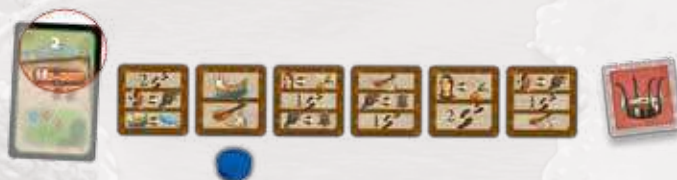
### 2A. NOUVEL ORDRE DE TOUR DE JEU

L'ordre du tour de jeu change en fonction des places occupées par les marqueurs d'ordre de tour de jeu. Attribuez les tuiles d'ordre de tour de jeu en conséquence.

### 2B. EVOLUTION DES TUILES ACTION

Le choix du fantôme est modifié comme suit :

- Révélez la première carte du paquet Adversités.
- La partie supérieure de la carte indique quelle tuile Action avancée le fantôme choisira. Les numéros indiquent les tuiles, de gauche à droite : placez le disque Fantôme sous la tuile indiquée et retirez-la de la partie. Les flèches indiquent si le disque Fantôme se déplace à gauche ou à droite. Si c'est sur la première tuile et que la carte montre un , elle passe à la sixième tuile et vice-versa.



- La partie inférieure de la carte montre l'effet pour l'année suivante.

### 2E. NOUVELLE ANNÉE

- Placez les marqueurs Action Fantôme sur les cartes et l'emplacement d'ordre de tour de jeu.
- Mettez la carte Masque utilisée pour déplacer le fantôme dans la défausse.
- Déplacez le disque fantôme sous les cartes fantôme d'un emplacement vers la droite (lors des troisième et sixième années, il retourne sous la carte la plus à gauche).
- Mélangez les 4 jetons Ordre du tour de jeu fantôme et placez-en 3 face cachée sur les emplacements prévus à cet effet, au dessus des cartes ordre du tour de jeu fantôme. Mettez le 4<sup>e</sup> jeton de côté sans le consulter.
- Déplacez le marqueur d'année d'une case vers la droite. Si le marqueur était sur la case "7," le marqueur ne se déplace pas et la partie prend fin.

# WENDAKE New allies

Auteurs : **Danilo Sabia, P.S. Martensen**

Illustrations : **Alan D'Amico**

Artwork : **Paolo Vallerga - Scribabs**

Développé par : **Post Scriptum**

Consultant historique : **Angelo Lacerenza**

Traduction française : **Cédric Blaise**

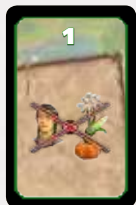
Publicato nel 2018 da **Placentia Games**



## EFFETS DES CARTES ADVERSITES



**ADORATION** : Au cours de cette année, vous devez payer 1 ressource ou 1 point de victoire, selon votre préférence, pour effectuer une action. Si vous n'avez pas de ressources ou de points de victoire, vous pouvez effectuer l'action gratuitement.



**SÉCHERESSE** : Au cours de l'année en cours, l'action Récolte n'a aucun effet.



**LACS GELES** : Durant toute cette année, l'action Pêche n'a aucun effet.



**FEU** : Au cours de cette année, l'action Chasse n'a aucun effet.

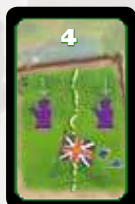
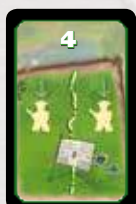


**NEIGE** : Au cours de cette année, chaque action de déplacement (y compris celles accordées par les tuiles progrès) vous permet de vous déplacer d'1 pas de moins que la normale.



**HIVER** : À la fin de cette année, vous devez avoir au moins 2 cuirs, sinon vous devez renvoyer 2 guerriers (de votre choix) dans votre Grande Maison.

**Note** : Si vous n'avez qu'1 cuir, vous devez remettre 1 guerrier dans votre Grande Maison.



**LES EUROPEENS ARRIVENT** : Au début de l'année, placez une Patrouille de la faction indiquée sur la carte sur chaque territoire avec le drapeau de cette faction. Cette Patrouille agit comme un Garde fantôme, vous ne pouvez donc pas

attaquer les indigènes du fantôme dans les zones de productions de ces territoires tant qu'elles sont en jeu. Si vous attaquez une Patrouille, retirez-la du jeu et placez le guerrier attaquant dans votre village natal. Vous ne pouvez plus le déplacer pendant l'action en cours.



**INFECTION** : Au cours de cette année, si vous effectuez l'action Commerce, vous devez déplacer 2 Autochtones de votre choix du plateau vers votre Grande Maison. Si vous effectuez l'étape **A-Troc**, ne piochez pas de carte Vérole.

**IMPORTANT** : L'effet de cette carte s'applique même si vous ne faites pas de Troc.



**TEMPÊTE** : Au début de l'année, vous devez retirer 1 de vos Canoës du plateau de jeu en le plaçant près de votre plateau d'action.



**FIN DE SAISON** : Au début de l'année, vous devez renvoyer une femme d'une zone de production vers votre village natal.



**ENNEMI SANS RELACHE** : Lorsque le fantôme doit exécuter l'action indiquée sur la carte, il exécute cette action deux fois.



**VOL SACRILEGE** : Au début de l'année, retirez de votre main 1 carte Masque de votre choix, en la plaçant dans la défausse.



**ATTACHE ENNEMIE** : Au début de l'année, le fantôme place 1 guerrier en tant que Garde sur chaque territoire où il n'y a pas de Garde.

## NIVEAU D'EXTREME DIFFICULTE

Vous pouvez rendre le jeu encore plus difficile en décidant de jouer le mode « niveau d'extrême difficulté » : Réaliser des objectifs ne vous rapporte aucun point, et ceux que vous n'aurez pas réalisés vous en feront perdre 1 chacun. Et si ce n'est pas suffisant, vous pouvez décider en début de partie d'augmenter le nombre de points perdus par objectif non réalisé.

