

WENDAKE

Auteur: Danilo Sabia

Joueurs: 1-4

Durée: 60-120mn

Age: 14+

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 avec les Iroquois, Shawnee, Potomac, Seneca et de nombreux autres peuples dans la région des Grands Lacs.

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 de 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.

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 meilleures combinaisons durant la partie.

CONTENU

- 4 Plateaux Modulables, Dos / Verso : Lors de chaque partie, vous utiliserez 3 d'entre eux pour constituer le plateau de jeu et le Plateau Cérémonie des Masques.
- 4 Pistes de score : Il vous faut les assembler afin de composer 2 pistes de scores.
- 4 Domaines de score : Ils seront associés aux pistes de scores.
- 30 tuiles Progrès : Elles peuvent être achetées par les joueurs pour marquer des points mais aussi pour profiter de leurs capacités.
- 4 Plateaux Personnels : Ils sont utilisés par les joueurs pour y placer leurs tuiles Actions, leurs marqueurs action et leurs Natifs.
- 70 Tuiles action, réparties ainsi :
 - 36 Tuiles Action de Base (9 par couleur / joueur)
 - 17 Tuiles de niveau 1 (Marrons)
 - 17 Tuiles de niveau 2 (Violettes)
- 28 Jetons Femmes (7 par couleur)

- 28 Jetons Chasseurs (7 par couleur)
- 28 Meeples Guerriers (7 par couleur)
- 20 Canoës en bois (5 par couleur)
- 16 Pions actions cylindriques (4 par couleur)
- 20 Jetons Tribus (5 par couleur)
- 4 Marqueurs Feu Sacré.
- 100 cubes en bois, répartis ainsi :
 - 20 jaunes (Blé)
 - 20 blancs (Haricots)
 - 20 oranges (Citrouilles)
 - 20 marrons (Cuir)
 - 20 bleus (Poissons)
- 36 Jetons Castor
- 36 Tuiles Tortues
- 55 cartes, réparties ainsi :
 - 32 cartes Masques
 - 10 cartes Tribus
 - 4 cartes joueur fantôme
 - 4 aides de jeu
- 3 Jetons prix des tuiles Progrès
- 4 Tuiles Ordre du tour de jeu
- 10 Tuiles "Multiplicateurs"
- 2 tuiles Drapeau
- Ce livret de règles
- Un livret historique

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.
 - **LEGUME** : 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.

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. Classez les tuiles Progrès par niveaux et mélangez chaque groupe de tuiles. Créez ensuite trois rangées de tuiles Progrès que vous placerez 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 dans la rangée du haut. Chaque rangée doit contenir un nombre de tuiles égal au double du nombre de joueurs (et donc, un total de 12 tuiles à 2 joueurs, 18 tuiles à 3 et 24 pour les parties à 4 joueurs) . Dans chaque rangée doit se trouver une des trois tuiles du même Progrès.

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.

5. Chaque joueur prend une Tuile Ordre du tour de jeu au hasard.

6. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants :

- a. 9 Tuiles Action de Base;
- b. 7 Tuiles Femme;
- c. 7 Tuiles Chasseur;
- d. 7 Meeple Guerrier;
- e. 5 Pions Canoë;
- f. 4 Pion Actions (cylindres);
- g. 5 Disques Tribu
- h. 1 Marqueur Feu.

5. Chaque joueur prend également :

- a. 1 Plateau Personnel
- b. 2 Jetons Castor;
- c. 1 Cuir;
- d. 1 Poisson;
- e. 1 Légume correspondant à celui produit par son village.
- f. 1 Carte Masque.
- g. 1 Carte aide de jeu

7. Les joueurs choisissent maintenant leur carte Tribu. Toutes les cartes Tribu ont une face commune et une différente de celle des autres. 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 :
I. 1 Cuir, II. 1 Poisson, III. 1 Légume du type que produit son Village, IV. 2 jetons castors et V. 1 Carte Masque.

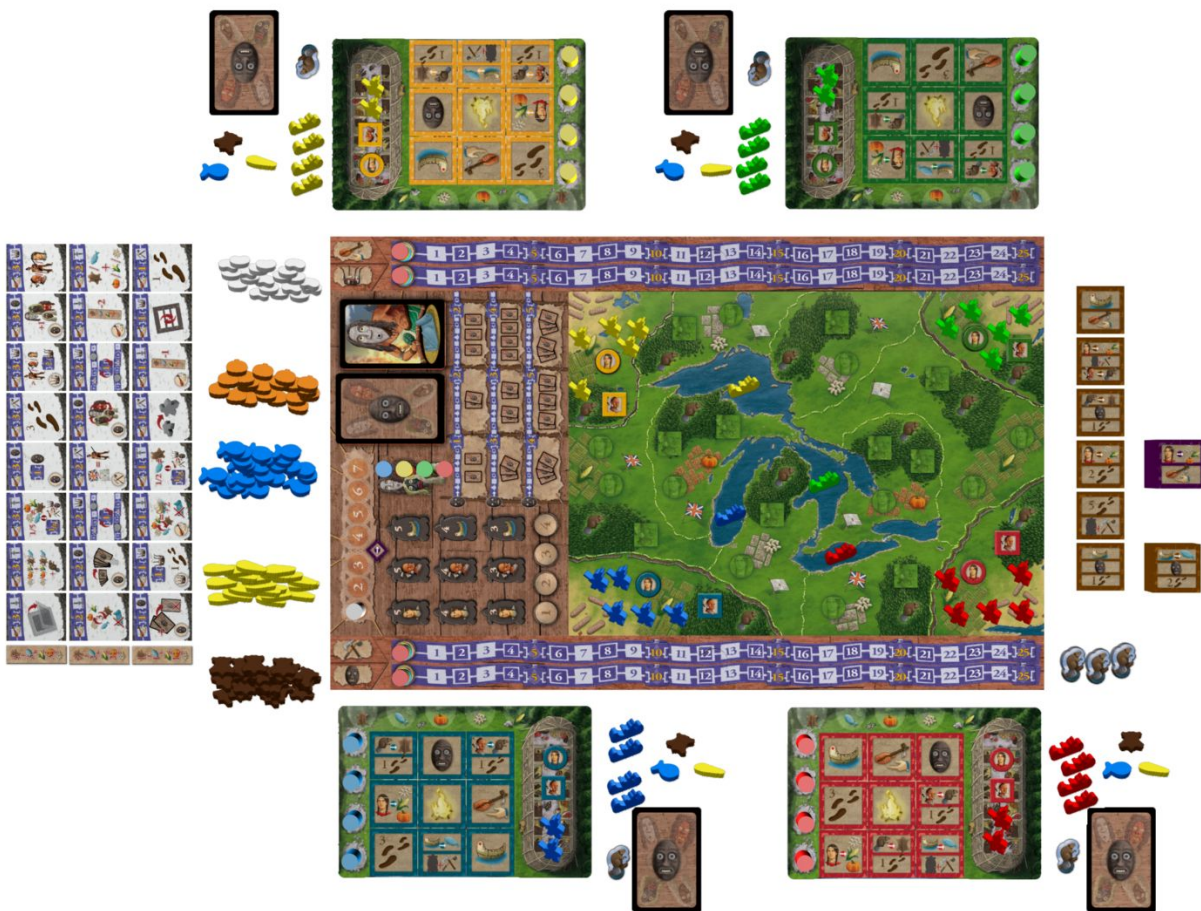
b. Si vous choisissez de jouer avec les faces différentes, sélectionnez au hasard une Carte Tribu de plus que le nombre de joueurs présents. Puis, à tour de rôle, chacun choisit une des Carte Tribu et prend les ressources et/ou cartes qui lui sont indiquées. L'ordre de tour du choix est l'ordre de tour inverse que celui qui va démarrer la partie. Les Cartes Tribu qui ne sont pas utilisées retournent dans la boîte de jeu.

8. 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.

9. Placez vos 4 marqueurs Action sur leurs emplacements "Sages", sur votre Plateau Personnel.

10. Chaque joueur place :

- a. Une pile composée de 5 Tuiles Femmes et une autre de 5 Tuiles Chasseur sur les zones prévues à cet effet sur son Village.
- b. 5 Guerriers à côté des emplacements de Production de son Village.
- c. 1 Canoë sur un lac de son choix..
- d. Chacun conserve 2 Guerriers, 2 Femmes et 2 Chasseurs dans la Grande Maison, sur son Plateau Personnel et 4 Canoës à côté de son Plateau Personnel.
11. Chaque joueur place 1 disque Tribu au début de chacune des piste de scores. Ces disques seront dorénavant appelés Marqueurs de Scores.
12. Chaque joueur place 1 disque Tribu devant la piste de cartes du Plateau de Cérémonie des Masques. Ce disque sera dorénavant appelé Marqueur Masques.
13. Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, vous devrez retirer quelques Tuiles Action de niveau 1 et de niveau 2, comme indiqué sur les tuiles. Mélangez les Tuiles Action de niveau 1 entre elles et révélez-en 6, que vous posez, visibles, à proximité du plateau de jeu.
14. Placez les Tuiles Tortues sur leurs emplacements respectifs, sur le Plateau de Cérémonie des Masques. Il doit y avoir 4 Tuiles Tortues par emplacement.
15. Placez le marqueur de tour sur l'emplacement n°1 prévu à cet effet, sur le Plateau de Cérémonie des Masques.



The definitive image will have numbers and details according to the previous list

DEROULEMENT DE LA PARTIE

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 :

- a. Jouer 1 Action. Ou
- b. 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 :

- a. Nouvel Ordre du Tour de Jeu
- b. Mise à jour des Tuiles Action
- c. Mise à jour des Masques
- d. Mise à jour des Tuiles Progrès
- e. Nouvelle année.

1. TOURS DES JOUEURS

Durant cette étape, 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. Lors de chacun de vos tours, vous devez placer un de vos Pions Action, en choisissant une de ces deux options :

1.a Prendre 1 Action

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

- La première fois que vous sélectionnez une Tuile Action lors de l'année en cours, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile. La seconde et la troisième fois que vous le faites lors de la même année, 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.
- Si la Tuile Action que vous choisissez représente plus d'une action, vous ne pouvez les utiliser que dans l'ordre dans lequel elle les représentent, du haut vers le bas (souvenez vous que chaque Action est toujours optionnelle). **IMPORTANT:** les Tuiles Action peuvent être sélectionnées dans n'importe quel ordre. Vous n'êtes pas obligés de poser vos pions Action de haut en bas, gauche à droite ou autre . Les Actions sont décrites en détail dans le chapitre suivant (voir page 12).

1.b Changez 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 (voir page 8). **IMPORTANT :** Vous DEVEZ choisir trois fois l'option a. et une fois l'option b. Vous pouvez décider de les jouer 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). Puis 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 Action 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 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.



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 et George doivent placer leur dernier Pion Action sur les dernière Tuile Action disponible qu'ils ont de disponibles suite aux règles de poses des Pions Actions tandis que John prend la place de quatrième joueur.

2.MISE A JOUR

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

2 a. Nouvel Ordre du Tour de Jeu

1. 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.
2. Les joueurs récupèrent ces Pions Action. Le nouvel Ordre du tour s'applique immédiatement.

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

2 b. Mise à jour des Tuiles Action

1. Tous les joueurs retirent les Pions Actions de leurs tuiles et retournent ces tuiles utilisées sur leur seconde face.



2. 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.

3. 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 précédente Tuile Action de base mise de côté précédemment par n'importe quel joueur (ce choix est rarement intéressant mais il peut parfois être important de le faire).

IMPORTANT : Les joueurs peuvent regarder les faces opposées de leurs Tuiles Action posées sur leur face Rituels présentes sur leur Grille d'Action n'importe quand durant la partie.



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

4. 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 (par opposition à la face Rituel) visible.

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



Exemple : Paul a mélangé ses tuiles et les a placé 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.

5. A LA FIN DE LA TROISIEME ANNEE SEULEMENT, 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

1. Remplacez tous les marqueurs Masques sur la région de la Cérémonie des Masques sur la piste des Masques (voir Action Masques, page 15).
2. Tous les joueurs reprennent les cartes Masques qu'ils ont utilisé durant l'année passée en main (voir Action Masques, page 15).

2d. Mise des Tuiles Progrès.

Remettez face visible toutes les Tuiles Progrès qui ont été utilisées cette année (voir Tuiles Progrès, page 26).

2e. Nouvelle année.

1. Déplacez le marqueur d'années d'un cran vers la droite. Si le marqueur, avant son déplacement, se trouve sur l'année marquée "7", la partie s'arrête à la place. (Voir "Fin de la partie", page 25).

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, tournez votre carte aide de jeu sur sa face "utilisée". Si vous n'utilisez pas cette action spéciale tout du long de la partie, vous marquerez 1 point de victoire supplémentaire en fin de partie.

LES ACTIONS :

- **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 phases de Commerce et de Pêche.
- **Déplacement** : Vous pouvez déplacer d'un Territoire un nombre maximal de Guerriers égal à la valeur inscrite à côté de l'icône de Déplacement.
 - Un Guerrier peut se déplacer sur n'importe quel Territoire sauf sur un Village adverse. Chaque Guerrier ne peut se déplacer qu'une fois par Action : vous ne pouvez jamais déplacer un même Guerrier de deux territoires ou plus avec une seule Action.
 - Quand un Guerrier entre dans un Territoire, vous devez 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 Natifs adverses sur le Territoire, vous pouvez décider de combattre (voir "déplacer un Guerrier" et "Combats", pages 19 et 22, pour des détails et des exemples).
- **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 est aussi une Zone de production. Vous pouvez donc toujours gagner au moins un Légume et un Castor quand vous faites une Action de Récolte ou de Chasse, à moins de ne plus avoir de Chasseur ou de Femme dans votre village.
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.



Exemple : Dans cette situation, George peut récolter 2 Blé, 1 Citrouille et 1 Haricot. Il peut 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. Comptez le nombre de Zones de production occupées par vos Femmes et Chasseurs ainsi que le nombre de Canoë que vous avez placé sur des lacs et comparez ces nombres avec les Tuiles Tortues disponibles. Les Tuiles Tortues vous donnent des points supplémentaires en fin de partie (voir "Tuiles Tortues", page 25).
 - b. Puis, marquez un point sur la Piste de Guerre pour chaque Territoire dans lequel vous avez le plus de Guerriers parmi tous les joueurs (voir "Déplacer un Guerrier, page 22), Village compris. En cas d'égalité pour le nombre de Guerriers présents dans un Territoire, 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 aucun 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. Puis, il compte le nombre de ses Canoë 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 sur 2 Territoires (dont un se trouve être son Village).

NOTE : Sur un des Territoires, lui et Ringo ont tous les deux 1 Garde : il 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 pioche 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, vous devez piocher ensuite la première carte du paquet de cartes Masques et la placer face visible dans sa défausse. Si la pioche de cartes Masques vient à s'épuiser, mélangez toutes les cartes de la défausse et reformez 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 de la Cérémonie des Masques. Placez votre marqueur Masque sur cet emplacement et gagnez le nombre de points 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. Chaque fois que vous la jouez, piochez une carte et ajoutez-la à votre main, puis vous pouvez jouer des cartes de votre main seulement et déplacer votre marqueur Masque sur l'emplacement vide correspondant et marquer les points associés. En d'autres termes, vous ne pouvez utiliser chaque carte Masque qu'une fois par Année.

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.



Exemple : *George* et *Ringo* ont ces cartes en mains.



George joue 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, place les 3 cartes devant lui et marque donc 2 points de 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 alors que l'emplacement pour les scorer est occupé par le marqueur de George. A la place, il pioche la première carte de la défausse (qui elle est face révélée), et joue deux cartes Masques identiques, conservant la troisième en main. Il déplace son marqueur Masque sur l'emplacement correspondant et marque 2 points de Masques. Puis, il prend la première carte de la pioche et la pose face révélée dans la défausse.

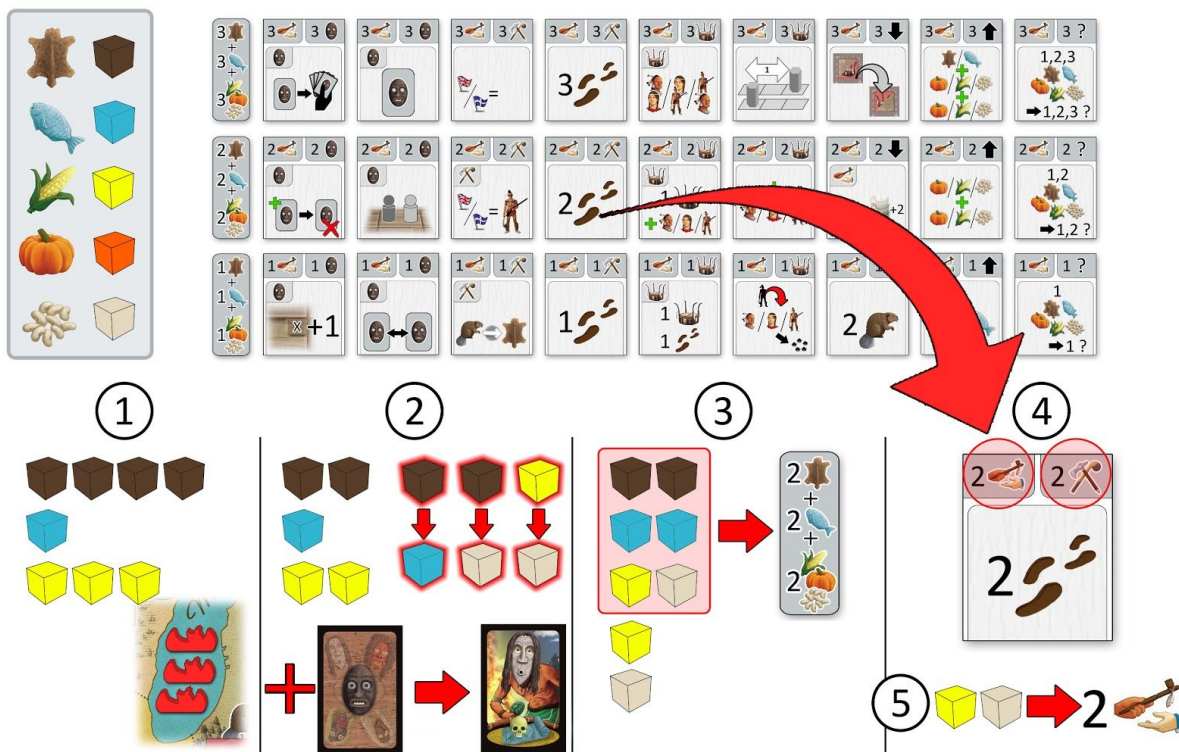
- **Commerce** : Cette action se décompose en trois étapes. Chaque étape ne peut être réalisée qu'une fois, dans l'ordre précis suivant, mais aucune d'elles n'est obligatoire:
 - **ECHANGE** : Vous pouvez échanger des Ressources avec la Réserve générale. Vous pouvez échanger une Ressource pour chaque 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.
 - **VARIOLE** : La phase d'échange représente un troc entre vos Natifs et les Visages pâles. Après une échange, vous devez révéler la première carte de la pioche des cartes Masques et regarder si un symbole représentant la Variole y figure. Si c'est le cas, vos Natifs ont été infectés et vous devez retirer un Natif de votre choix de votre Village et le placer dans la Grande Maison de son Plateau personnel. Si la carte ne comporte pas de symbole, rien ne se passe. Puis, la carte ainsi révélée est placée face révélée dans la défausse.
 - **ACHETER UNE TUILE PROGRES** : Vous pouvez acheter une 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 DIFFERENTS de votre choix; celles de

niveau 3 coutent 3 Cuir, 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 que vous avez 2 marqueurs ou plus à égalité pouvant correspondre, 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 utilisez la capacité d'une de vos Tuiles Progrès, retournez votre tuile face cachée afin de montrer que vous l'avez utilisé. Elle sera de nouveau disponible en phase 2.d, plus tard dans l'année.

- **ACHETER DES POINTS D'ECONOMIE** : La dernière étape vous permet de dépenser jusqu'à 5 Ressources DIFFERENTES de votre choix (remettez-les dans la réserve générale) pour marquer le même nombre de points sur la Piste d'Economie.



This image shows the prototype version of progress cards

Exemple : (1) George a 4 Cuir, 1 Poisson et 3 Blés. Il a 3 Canoës présents sur des lacs. (2) 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. C'est le cas ! George doit donc retirer 1 de ses Natifs de son Village et le placer dans sa Grande Maison. (3) Puis il peut ACHETER

UNE TUILE PROGRES. Il décide d'acheter une tuile de niveau 2. Elle coute 2 Cuirs, 2 Poissons et 2 Légumes différents (ici, George paie 1 Blé et 1 Haricot). (4) 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 déplacer 2 Guerriers n'importe quand lors de son tour de jeu. Il peut l'utiliser immédiatement s'il le désire. (5) 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.

- **Rituel** : Cette action n'est jamais présente sur la face Action des Tuiles Action, mais est toujours présente sur la seconde face (la face Rituel) de toutes les Tuiles Action. Elle a deux effets, qui doivent être activés dans l'ordre :
 - D'abord, vous marquez 1 point sur la Piste Rituel pour chaque lot de 1 Femme + 1 Guerrier + Chasseur présent dans votre Village.
 - Puis, vous prenez 2 Natifs de votre choix (identiques ou différents) de votre Grande Maison et les placez 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.

Exemple : John a 3 Femmes, 5 Chasseurs et 2 Guerriers dans son Village. Il décide de faire une action Rituel et marque 2 points de Rituel (car n'ayant que 2 Guerriers, il n'a que deux lots complets de Natifs). Puis, il place 2 Guerriers de sa Grande Maison dans son Village. Il a donc 4 Guerriers maintenant en plus de ses 3 Femmes et 5 Chasseurs. S'il reprenait une action Rituel, il marquerait cette fois 3 points de Rituel pour ses lots de Natifs.

- **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 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.

DEPLACER UN GUERRIER.

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.

LES GUERRIERS SUR LES TERRITOIRES

- Un Guerrier peut être placé sur un Territoire de deux façons :
 - 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.
 - 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 22). Vous pouvez utiliser des Tuiles Action ou des Tuiles Progrès pour déplacer vos Guerriers ainsi :

- Chaque Guerrier peut se déplacer une fois seulement par action de déplacement (qu'il s'agisse d'un Déplacement activé par une Tuile Action ou une Tuile Progrès). Le nombre inscrit sur la tuile indique le nombre de Guerriers maximal que vous pouvez déplacer en l'activant.
- 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.



Exemple : George déplace un Guerrier sur un Territoire adjacent et le place en tant que Garde.



Exemple : George déplace un guerrier sur une Zone de production sur un Territoire adjacent et le place en tant qu'Eclaireur.

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.



Exemple : George déplace un Guerrier directement sur une Zone de production sur le Territoire qu'il occupe et le place donc en tant qu'Eclaireur.

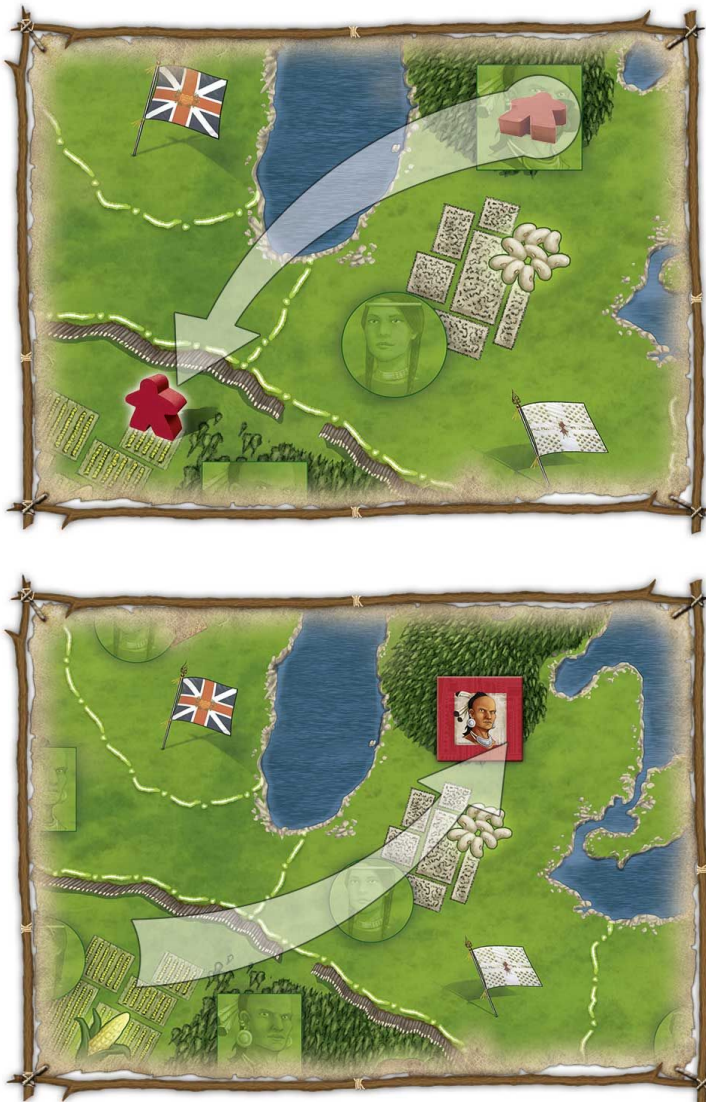
Rappel : Il est interdit de déplacer un Guerrier plus d'une fois avec une seule action.

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 12).



Exemple : George transfère un Eclaireur vers son Village et le remplace avec un Chasseur.

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.

- Si une Zone de production est occupée par un Natif adverse, vous pouvez l'attaquer avec un Guerrier :
 - 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.
 - Si le natif adverse est un Guerrier, les deux Guerriers sont blessés et doivent être placés dans leurs Grandes Maisons respectives.
- 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.
- Vous pouvez également attaquer le Garde d'un joueur adverse avec votre Guerrier. Les deux sont alors blessés et retournent dans leurs Grandes Maisons respectives.



Exemple : 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.



Exemple : 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.

Pour récapituler, 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 TRANSFERER vers votre Village, puis le déplacer à nouveau en utilisant une Tuile Progrès et le TRANSFERER 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).

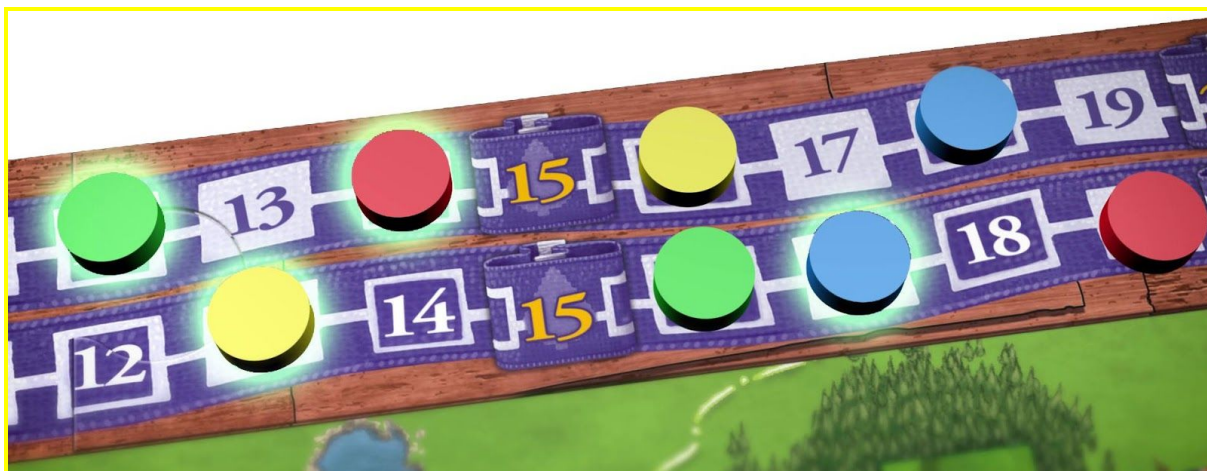
FIN DE LA PARTIE

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 sur votre carte d'aide de jeu n'a pas été retournée 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.



Exemple : **Paul** marque $17 + 14 = 31$ points, **George** marque $14 + 12 + 1 = 27$ points, **Ringo** marque $12 + 12 + 1 = 25$ points et **John** marque $13 + 13 = 26$ points. Paul remporte la partie.

COMMENT MARQUER DES POINTS

Vous pouvez marquer des points de 3 façons possible :

- En jouant des Actions :
 - Economie : Action Commerce.
 - Guerre : Action Guerre.
 - Masques : Action Cérémonie des Masques.
 - Rituel : Action Rituel.
- Via les Tuiles Tortues.
- En faisant l'acquisition de Tuiles Progrès.

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 les 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 points 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.

REGLES 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 par action Guerre qu'une seule Tuile Tortue 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 avez collecté doit resté visible de tous, mais les points qu'elles vous octroient son gardés secrets jusqu'à la fin de la partie ! Vous ne les révélez que lors du décompte final. Bien sûr, vous pouvez consultez les gains obtenus par vos tuiles quand vous le souhaitez durant la partie.

TUILES PROGRES

Les Tuiles Progrès peuvent être achetées avec l'action Commerce (voir phase b "Commerce", page 17). 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-aequo. N'oubliez pas que les points alloués à la piste / au Domaine Economie en phase 1 doivent l'être avant !
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.

Tuiles progrès de Niveau 1

Guerre : N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez déplacer un de vos Guerriers.

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 un point supplémentaire puis vous pouvez déplacer un de vos Guerriers.

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.

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

Masques : 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).

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.

Tuiles progrès de Niveau 2

Guerre : N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez déplacer deux de vos Guerriers, 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 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 !

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

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

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

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

Tuiles progrès de Niveau 3

Guerre : N'importe quand durant votre tour de jeu, vous pouvez déplacer trois de vos Guerriers, 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 sur vos Territoires alliés comme si vous aviez un Garde supplémentaire et vous gagnez en cas d'égalité. Vous pouvez donc avoir la majorité sur un Territoire ne comportant pas de Garde !

Rituel: Lorsque vous réalisez une action Rituel, vous marquez autant de points supplémentaires que le nombre le plus important que vous avez de Femmes ou de Chasseurs dans votre Village.

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

Masques : Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, vous marquez 1 point de Masques, même si vous ne jouez aucune carte masques ce tour-ci.

Masques : Lorsque vous faites l'action Masques de Cérémonie, faites comme si vous jouiez une carte Masques bonus de votre choix .

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 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.