



WENDAKE (ATALIA)

BUT DU JEU

GÉREZ VOTRE COMMUNAUTÉ AMÉRINDIENNE EN RESPECTANT LES 4 DOMAINES LES PLUS IMPORTANTS : L'ÉCONOMIE, LA GUERRE, LES RITUELS ET LES CÉRÉMONIES DE MASQUES.



1 / MISE EN PLACE



- Assemblez deux plateaux pour former le **plateau central**, selon le nb de joueur (nb de maison dans les angles). Ajoutez un plateau de *Cérémonie des masques* à gauche de ce plateau.
 - Placer les 2 **pistes des scores** sur la longueur du plateau en ajoutant aléatoirement 2 **domaines de score** à chacune.
 - Placez les **tuiles progrès** (au-dessus du plateau de *Cérémonie des masques*) en 3 rangées.
 - Chaque rangée accueille un niveau et reçoit autant de tuile que de joueurs x 2.
 - Poser les indications de coût en début de rangée.
 - Placez les **cartes Masque** sur leur emplacement et en révélant une dans la défausse.
- **Chaque joueur choisit un village, une couleur et reçoit :**
- Une tuile ordre du tour au hasard.
 - Un plateau personnel et ses 9 tuiles + 4 jetons *Action*.
 - Les membres de sa tribu (femmes/chasseurs/guerriers/canoës).
 - 1 marqueur *Feu sacré*.
 - 1 jeton *Échange de tuile*.
 - Une carte *Tribu*. Face commune ou unique. Elle détermine les ressources de départ.
- **Chaque joueur place dans la zone de son village :**
- 1 canoë sur un lac.
 - 5 guerriers sur son village.
 - 5 jetons *Femme* sur la plantation.
 - 5 jetons *Chasseur* sur la zone de chasse.
 - 2 guerriers/2 femmes/2 chasseurs (*NATIFS*) dans la grande maison (à droite du plateau individuel).
 - 4 canoës à côté de son plateau.
 - 4 cylindres *Action* à gauche sur son plateau.
 - 4 disques au début de chacune des pistes de score.
 - Le dernier disque près des cartes *Masque* : *marqueur masque*.
- Placez de manière aléatoire les 9 **tuiles Action**, face visible, sur le plateau individuel sauf tuile *Feu* au centre.
- Piochez 17 **tuiles Action avancée** de niveau 1 (14 à 3 j. / 11 à 2 j.) face cachée. Posez en 6 face visible le long du plateau. Idem pour tuile niveau 2, mais à réserver pour plus tard dans la partie (tour 4).
- Mettez autant de **tuiles Tortue** que de joueurs sur chaque emplacement correspondant sur le plateau.
- Placez le **marqueur de tour** (cylindre blanc) au-dessus des emplacements *Tortue*.



2 / TOUR DE JEU



- **7 MANCHES DE 4 ACTIONS.**
- Il y a 4 jetons « action », 1 pour déterminer l'ordre du tour et les 3 autres pour jouer des actions de son plateau personnel.

1) MODIFIER L'ORDRE DU TOUR :

- Placez votre jeton sur le 1er emplacement libre de la piste d'ordre du tour (sous les emplacements *Tortue*). Cela déterminera l'ordre de tour de la prochaine manche).

2) JOUER UNE ACTION :

- Le 1er pion action se place n'importe où parmi les 9 tuiles.
 - Les 2 suivants doivent suivre en ligne (diagonale autorisée) le 1er jeton.
 - L'action indiquée sur la tuile, n'est pas obligatoire.
 - Une fois dans la partie, on peut interchangeable 2 tuiles (vides) grâce au jeton *échange de tuile*.
- **LES ACTIONS DE BASE :**

1) canoë :

- Placer un canoë sur n'importe quel lac (utiles pour actions commerce et pêche)

2) déplacement :

- Permet de déplacer un ou plusieurs Guerriers d'autant de territoire que de nb de pas.
- Interdit de se déplacer sur un village adverse. On ne peut pas traverser les lacs.

Lors de son déplacement, un guerrier devient au choix :

- Un **ÉCLAIREUR** (pion couché) : Il se met alors sur une zone de production. Il peut échanger sa place avec une femme ou un chasseur n'importe quand (sauf au milieu d'une action) lors d'un tour de jeu. Il ne peut plus se déplacer.
- Un **GARDE** (pion debout) : Il sera déterminant pour l'action Guerre et permet de protéger les Éclaireurs, les Femmes et les Chasseurs.

Possibilité de déplacer un guerrier sur le même territoire :

- Vers une zone de production pour qu'il devienne Éclaireur.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- A coté d'un Natif pour devenir Garde et le protéger.

Lors de son déplacement, un guerrier PEUT engager un **COMBAT**:

- Si un guerrier rencontre un Garde/Éclaireur adverse, il PEUT l'attaquer. Les 2 combattants se blessent mutuellement et retournent dans leur grande maison.
- Si un guerrier rencontre une Femme ou un Chasseur, NON PROTÉGÉS par un Garde, il PEUT chasser ces derniers dans leur grande maison et devient ÉCLAIREUR de cette zone de production.

3) Récolte :

- Produisez le légume illustré sur les plantations avec une femme. Au village aussi mais 1 légume même si plusieurs femmes.

4) Chasse :

- Récupérez un jeton *Castor* sur les zones de chasse avec un chasseur. Idem au village.

5) Tannage :

- Gagnez un cuir par jeton *Castor* défaussé.

6) Pêche :

- Gagnez 1 poisson par canoë présent sur un lac.

7) Guerre :

- Comptez le nb de femmes/guerriers/canoës. A partir de 3 unités identiques, vous récupérez les tortues disponibles correspondantes. Elles donnent des p.v en fin de partie. Durant la partie, un joueur ne peut récupérer une tortue identique à une qu'il aurait prise auparavant.
- Comptez les territoires où vous êtes en stricte majorité de Gardes (debout), village compris. Marquez autant de points sur la piste de guerre.

8) Cérémonie des masques :

- Piochez une carte *Masque* dans la pioche ou la défausse (en remettre une alors).
- Jouez avec vos cartes *Masque* en main une des combinaisons disponibles sur la zone de *Cérémonie des masques* (sans *Marqueur masque*) et déposez-y votre marqueur *Masque*. Les cartes *Masque* jouées, restent devant le joueur et seront réutilisables pour la prochaine cérémonie.
- Marquez sur la piste des scores *Masque*, les points rapportés par la combinaison.

9) Commerce :

- **Troc :**
 - Pour chaque canoë présent sur un lac, le joueur peut échanger une ressource contre une autre de la réserve générale.
 - **Variole :** après le troc, retournez la 1ère carte *Masque* du paquet pour vérifier si vos échanges ont été infestés par la variole. Si un crâne est présent sur la carte, vous devez retirer un natif de votre village vers votre grande maison. Sinon rien ne se passe. La carte est défaussée.
- **Tuile progrès :**
 - Dépensez les ressources nécessaires pour récupérer une tuile *Progrès* selon le niveau de celle-ci.
 - Marquez 1/2/3 point(s) sur la piste *Economie* puis 1/2/3 point(s) sur la piste indiquée sur la tuile achetée.
 - L'action spéciale de la tuile est utilisable 1 fois par manche. Retournez là une fois utilisée.
- **Points d'économie :**
 - Recevez autant de points d'*Economie* sur la piste (max.5) que de ressources différentes dépensées.

10) Feu sacré :

- Permet de jouer une action qui ne se trouve pas forcément en alignement de la 1ère tuile *Action* choisie. On dépose le jeton *Feu sacré* sur la tuile *Action* désirée, qui n'est ni la tuile choisie en 1er ni celle qui suivra dans l'alignement. Il est donc impossible d'utiliser 2 fois la même tuile *Action* lors d'une manche.

11) Rituel : (verso carte action)

- Placez 2 natifs au choix, de votre grande maison vers votre village.
- Marquez 1 point sur la piste *Rituel* par lot de Femme + Chasseur + Guerrier.

3) MISE A JOUR :

- Ordre du tour de jeu :

- Distribuez les tuiles numérotées d'*Ordre de tour* selon la position des joueurs sur la piste de tour.
- Récupérez son pion *Action*.

- Évolution tuiles action :

- Enlever les 3 pions *Action* et retourner les 3 tuiles concernées face *Rituel*. De même, si une tuile a été utilisée sur sa phase *Rituel*, elle est retournée sur sa face *Action* lors de la mise à jour.
- Les 9 tuiles sont décalées vers le bas. La rangée du bas se retrouve hors plateau. Parmi ces 3 tuiles, possibilité d'en écarter une et de l'échanger contre une tuile *Action avancée* (remettre une nouvelle sur le bord du jeu).
- Les deux tuiles et la nouvelle sont placées face visible aléatoirement sur la rangée du haut.
- A la fin de la 3ème année, après la phase *Évolution* tuile, remplacez les tuiles action niveau 1, par 6 nouvelles de niveau 2.

- Mise à jour des masques/tuiles progrès :

- Remettez les marqueurs *Masque* à leur place.
- Récupérez les cartes *Masque* utilisées lors de la manche qui s'achève.
- Retournez vos cartes *Progrès* utilisées lors de la manche qui s'achève.
- Déplacez le *Marqueur de manche* d'un cran.



3 / FIN DE PARTIE



- La partie s'achève à la fin de la 7ème manche.
- Marquez les points indiqués sur les tuiles *Tortue*.
- Pour chaque duo de piste, ne marquez que les points de victoire de la piste ayant le score le plus faible.
- Ajoutez les P.V obtenus pour chaque duo de piste.
- 1 point si le jeton *Échange de tuile* n'a pas été utilisé.