

# ANCÊTRES

EXTENSION



ENDLESS WINTER

PALÉOAMÉRICAINS

Cette extension offre des variantes pour chaque type de cartes Tribu et Animal, des cartes Chef de niveau avancé et deux nouveaux modules interactifs de cartes Culture : **Prosperité** et **Conflit**.

## MATÉRIEL



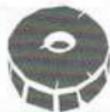
**75 CARTES TRIBU**  
(5 types de 15 cartes chacun)



**10 CARTES CULTURE**  
(5 par module)



**60 CARTES ANIMAL**  
(5 types de 10 cartes chacun, plus 2 types de 5 cartes chacun)



Vous trouverez ce symbole sur toutes les cartes de cette extension. Il permet de les différencier de celles du jeu de base et des autres extensions.



**5 CARTES CHEF**

## CARTES TRIBU

Les cartes Tribu de cette extension peuvent être utilisées à la place des cartes Tribu de même type du jeu de base. Pour chacun des 5 types de cartes Tribu, choisissez si vous voulez jouer avec les cartes Tribu du jeu de base **ou** de l'extension.



OU



*Par exemple : Si vous choisissez de jouer avec les Guérisseurs, ne jouez pas avec les Shamans.*

Les nouvelles cartes Tribu fonctionnent de la même manière que celles du jeu de base. Par contre, au lieu de vous donner uniquement du Travail, elles ont tendance à vous faire bénéficier d'avantages sur la colonne Action qui leur est attribuée (chaque carte Tribu présente le symbole d'une colonne Action).



*Par exemple : Le Casseur de pierres peut être joué pour 1 point Travail. Si vous le jouez lors d'un tour où vous placez une figurine sur la colonne Action Développer, vous pouvez dépenser 1 Travail pour gagner 2 Outils à n'importe quel moment lors de votre tour (une fois).*

**Note :** La compétence du Guérisseur ne présente pas le symbole d'une colonne Action et peut donc être utilisée sur n'importe quelle colonne Action. Sa compétence phase d'Éclipse copie la compétence phase d'Éclipse d'une autre carte Tribu de votre pioche Éclipse.



## CARTES ANIMAL

Les cartes Animal de cette extension peuvent être utilisées à la place des cartes Animal du jeu de base. Pour chaque type, choisissez si vous voulez jouer avec les cartes Animal du jeu de base **ou** de l'extension.

*Par exemple : Les Ours à face courte remplacent les Paresseux géants du jeu de base.*



OU



Lors de votre phase d'Éclipse, après avoir résolu vos cartes Tribu, mais avant de gagner les avantages du plateau Terrain, gagnez les avantages de chaque Animal non Incliné en fonction du nombre d'Animaux que vous avez de son type (si vous n'avez qu'1 Animal d'un même type, gagnez l'avantage indiqué sous le « 1+ » ; si vous avez 2 Animaux d'un même type, gagnez les avantages indiqués sous le « 1+ » **et** le « 2+ »...).).

**Note :** Les Animaux de cette extension ne vous rapportent aucun point lors du décompte des points.



**Par exemple :** Si vous avez 2 cartes *Canis dirus*, vous gagnez 1 Nourriture et 1 point.

**Note :** Les cartes Argentavis comptent comme n'importe quelle carte que vous possédez. Vous pouvez changer le type d'Animal qu'elles copient à chaque phase d'Éclipse.

**Note :** Si vous jouez également avec l'extension Peintures rupestres, lors de la phase d'Éclipse, les avantages Animaux sont résolus avant les avantages Peinture rupestre.

## CARTES CULTURE

Cette extension comprend deux modules de cartes Culture : **Prospérité** et **Conflit**. Vous pouvez choisir d'utiliser un module ou les deux lors de votre partie.

Pour jouer avec le module Prospérité, mélangez les 5 cartes de l'Ère I avec les cartes de l'Ère I du jeu de base lors de l'étape 5 de la mise en place.

Pour jouer avec le module Conflit, mélangez les 5 cartes de l'Ère II avec les cartes de l'Ère II du jeu de base lors de l'étape 5 de la mise en place.

Lorsque vous jouez une carte Prospérité ou Conflit, après avoir effectué l'Action Principale qui y est indiquée, les autres joueurs peuvent effectuer l'Action Minorée (dans l'ordre du tour).

L'Action Minorée des cartes Conflit consiste à perdre 2 points pour copier l'Action Principale. Si un joueur n'a pas assez de points, il ne peut pas effectuer l'Action Minorée.

Action  
Principale  
Action  
Minorée



Carte Prospérité



Action  
Principale  
Action  
Minorée

Carte Conflit

**Note :** Lorsque vous effectuez une Action Minorée, vous copiez les Actions indiquées par la carte, pas nécessairement ce que le joueur actif fait avec (si le joueur actif choisit de prendre un avantage inférieur, les autres joueurs ne sont pas obligés de faire pareil).



## CARTES CHEF

Les cartes Chef de cette extension peuvent être utilisées à la place des cartes Chef du jeu de base. Cependant, vous devez utiliser toutes les cartes Chef du jeu de base ou toutes les cartes Chef de cette extension. Vous ne pouvez pas faire un mélange des deux.

Comme d'habitude, en début de partie, chaque joueur choisit avec quelle face de sa carte Chef il souhaite jouer.

Les compétences des cartes Chef fonctionnent de la même manière que celles du jeu de base.

## CRÉDITS

**Création :** Stan Kordonskiy,  
Jonny Pac, Drake Villareal

**Développement :** Jonny Pac

**Illustrations :** The Mico

**Direction artistique/Gestion de projet/Création graphique :** Yoma

**Mode solo :** Drake Villareal

**Développement du mode solo :**  
Jonny Pac, Carsten Burak

**Administration/Responsable des tests :** Thanos Argiris

**Mise en page du livret de règles :** Brigitte Indelicato,  
Jason D. Kingsley

**Rédaction du livret de règles :**  
Paul Grogan (*Gaming Rules!*)

**Relecture :** Jonathan Bobal,  
Bruce Fletcher, Jonny Pac,  
membres de l'équipe Gaming Rules! et membres de la communauté Discord d'Endless Winter.

**Traduction :** Ambre Poilué

# ENCORE PLUS DE PRODUITS ENDLESS WINTER !



- **ENDLESS WINTER - PALÉOAMÉRICAINS** (JEU DE BASE)
- **ANCÊTRES** - EXTENSION
- **RIVIÈRES ET RADEAUX** - EXTENSION
- **PEINTURES RUPESTRES** - EXTENSION
- **PETIT TAPIS DE JEU** - TIENT DANS LA BOÎTE
- **GRAND TAPIS DE JEU** - EN UN SEUL OU PLUSIEURS MORCEAUX
- **MAMMOUTH** - MODULE
- **COMPAGNIE CANINE** - MODULE
- **CÉRÉMONIES** - MODULE
- **AURORE BORÉALE** - MODULE
- **PACK RÉSINE** - POINTS IDOLE ET JETONS MÉGALITHE



FANTASIA



Matagot