

PEINTURES RUPESTRES

EXTENSION



ENDLESS WINTER

PALÉOAMÉRICAINS

Cette extension apporte une nouvelle Action au jeu : Peindre !
Les joueurs utilisent des plateaux effaçables pour remplir les espaces, tracer des lignes et débloquer divers avantages immédiats et permanents. En plus, après chaque partie, les plateaux représentent des animaux uniques !

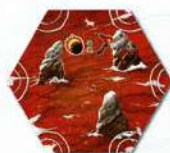
MATÉRIEL



4 PLATEAUX PEINTURE RUPESTRE
 (2 supports par plateau)



1 TUILE COLONNE ACTION PEINDRE



1 TUILE TERRAIN



1 JETON GLACIER



15 CARTES TRIBU
 (Peintre)



5 CARTES CULTURE
 (Ère I)



5 CARTES ANIMAL
 (Cheval Hagerman)



1 PIERRE SACRÉE
 (Ère I)



1 TUILE MÉGALITHE



1 JETON REPOS



4 FEUTRES

Support



Vue de côté



Vous trouverez ce symbole sur tous les éléments de l'extension. Il permet de les différencier du jeu de base et des autres extensions.

Avant votre première partie, fixez 2 supports sur chaque plateau Peinture rupestre.

MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place du jeu de base, en tenant compte des modifications suivantes :

- 1 Placez la tuile colonne Action Peindre à gauche du plateau Principal (alignée avec les autres colonnes Action). Si vous avez le tapis de jeu, placez la tuile sur son emplacement.
- 2 Placez les 15 cartes Tribu Peintre face visible à l'endroit où sont habituellement placées les cartes Tribu Shaman. Rangez les cartes Tribu Shaman dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.
- 3 Mélangez les 5 cartes Culture Peintures rupestres avec les cartes Culture de l'Ère I avant de former la vitrine des Cultures.
- 4 Mélangez les 5 cartes Cheval Hagerman avec les autres cartes Animal avant de former la zone de Chasse.
- 5 Utilisez la tuile Mégalithe Peintures rupestres pour former le plateau Mégalithe. Elle remplace la tuile qui propose des avantages cartes Animal ou la tuile qui propose des avantages cartes Culture (choisissez au hasard). Sinon, vous pouvez également utiliser les 5 tuiles Mégalithe (voir ci-dessous).
- 6 Lors de la mise en place du plateau Terrain, la tuile Peintures rupestres est ajoutée à l'étape 3 et remplace l'une des tuiles Glacier supplémentaires.
- 7 Lorsque vous placez les tuiles Pierre Sacrée sur le plateau Principal, vérifiez que la tuile Pierre Sacrée Peintures rupestres fasse bien partie des tuiles en jeu.
- 8 Chaque joueur prend le plateau Peinture rupestre qui correspond à son marqueur de Tribu et le place à côté de son plateau Joueur. Chaque joueur choisit avec quelle face de son plateau il souhaite jouer durant la partie (les faces Mammouth sont toutes identiques, tandis que les autres faces sont uniques).

Note : Nous recommandons à chaque joueur de tracer les contours de la tête de l'animal de son plateau Peinture rupestre. Ce n'est pas essentiel au bon fonctionnement du jeu mais ainsi, l'animal a l'air plus complet lorsque les contours de son corps sont également tracés.



Variante : Les joueurs peuvent utiliser le plateau Peinture rupestre d'un autre animal que celui associé à leur marqueur de Tribu. Pour ce faire, ils peuvent choisir leur plateau en mode draft (choisissez un plateau parmi l'ensemble des plateaux, puis passez le reste au prochain joueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient un plateau) ou distribuer les plateaux au hasard.

MODULES

Si vous jouez avec les jetons Glacier, vérifiez que le jeton Glacier Peintures rupestres fasse bien partie des jetons en jeu. Si vous jouez avec le module jetons Repos, ajoutez le jeton Repos Peintures rupestres aux jetons Repos du jeu de base.



AUTRES OPTIONS DE MISE EN PLACE DU PLATEAU MÉGALITHE

Suivez l'une des configurations ci-contre si vous utilisez les 5 tuiles Mégalithe. La tuile rouge foncé correspond à celle de l'extension. Placez les autres au hasard. Il est préférable de ne pas utiliser la mise en place à 5 tuiles dans une partie à moins de 3 joueurs.

MODIFICATIONS DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À l'étape 2 de votre tour, vous pouvez placer une figurine sur la colonne Action Peindre et effectuer différentes Actions, comme expliqué ci-dessous.

PEINDRE : PEIGNEZ DES POINTS TRACEZ DES LIGNES



∞ SECTION DU HAUT

Peignez n'importe quel point de votre plateau Peinture rupestre en payant le coût indiqué à droite de votre Peinture rupestre (prenez en compte toute réduction débloquée grâce aux Torches). Pour peindre un point, remplissez-le avec votre feutre. Vous pouvez effectuer cette Action plusieurs fois en payant le coût indiqué pour chaque point que vous peignez.

Note : Vous pouvez peindre n'importe quel point tant que vous pouvez payer le coût indiqué. Un point n'a pas besoin d'être relié ou adjacent à d'autres lignes/points pour que vous puissiez le peindre.

1x SECTION DU MILIEU

Vous pouvez tracer une ligne entre deux points peints, en suivant les contours de l'animal dessiné sur votre plateau. Vous pouvez tracer autant de lignes que vous voulez avec cette Action.

1x SECTION DU BAS

(Seulement pour la première figurine)

Gagnez 1 Torche ainsi que l'avantage de l'une des zones de pattes que vous avez complètement retracées de votre Peinture rupestre, s'il y en a.

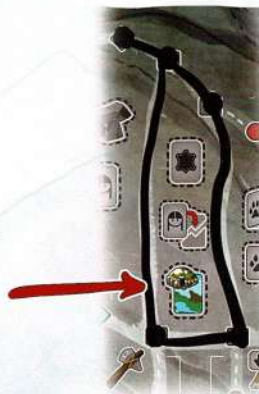
RETRACER UNE ZONE



Chaque plateau Peinture Rupestre présente 4 zones de corps et 8 zones de pattes.

Une fois que vous avez complètement retracé une **zone de pattes**, l'avantage qui y est indiqué s'applique à chaque phase d'Éclipse. Ne barrez pas l'avantage.

Lorsque vous avez complètement retracé une **zone de corps**, gagnez immédiatement les avantages qui y sont indiqués (dans l'ordre de votre choix) puis, barrez chacun de ces avantages.





COÛT POUR PEINDRE UN POINT

Point gris : 1 Travail + 1 Outil

Point rouge : 1 Travail + 1 Nourriture

Point cyan : 2 Travaux

Il y a une hiérarchie des points. Vous pouvez substituer un point d'une couleur pour un point d'une couleur inférieure. Par exemple, vous pouvez payer 1 Travail et 1 Outil pour peindre un point rouge ou cyan au lieu d'un point gris.



RÉDUCTIONS

Chaque fois que vous gagnez l'avantage d'une Torche, barrez le premier symbole Travail disponible en partant du bas de la colonne de gauche ou gagnez 1 Idole. Une fois que vous avez barré un symbole Travail, vous n'avez plus besoin de payer ce Travail lorsque vous peignez.

Note : Seuls les symboles de la colonne de gauche peuvent être barrés. Une fois que vous avez barré les 3 symboles, prenez 1 Idole chaque fois que vous gagnez l'avantage d'une Torche.



Par exemple : Étant donné que vous avez précédemment gagné l'avantage d'une Torche et barré un symbole Travail, le coût à payer pour peindre un point cyan est désormais d'1 Travail (au lieu de 2).



PHASE D'ÉCLIPSE

Lors de votre phase d'Éclipse, après avoir résolu les avantages Éclipse de vos cartes Tribu et Animal, mais avant de gagner les avantages du plateau Terrain, gagnez les avantages de chaque zone de pattes complètement retracée de votre Peinture rupestre (dans l'ordre de votre choix). Ne barrez pas ces avantages : ils s'appliquent à chaque phase d'Éclipse.

Note : Si vous retracez complètement une autre zone de pattes en résolvant un avantage, vous pouvez gagner l'avantage de cette zone lors de la même phase d'Éclipse.



PIERRE SACRÉE

Gagnez 2 points par coût Travail que vous avez barré sur votre plateau Peinture rupestre.



Par exemple : Ici, vous marquez 2 points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Lors du décompte des points, marquez 1 point par point peint sur votre plus longue route continue de lignes sur les contours extérieurs et pointillés de votre Peinture rupestre.

Note : Les lignes pré-peintes comptent comme faisant partie de la route.



Par exemple : Ici, vous marquez 12 points.

Rappel pour le décompte des points.

NOUVELLE ICONOGRAPHIE

Vous trouverez ces symboles sur différents éléments de cette extension.



Peignez 1 point du type indiqué (ou d'un type inférieur) sur votre plateau Peinture rupestre.



Tracez 1 ligne entre 2 points peints adjacents, en suivant les contours de l'animal dessiné sur votre plateau Peinture rupestre.



Tracez autant de lignes que vous le souhaitez entre des points peints adjacents, en suivant les contours de l'animal dessiné sur votre plateau Peinture rupestre.



Gagnez 1 Torche (ou gagnez 1 Idole).



Ce symbole vous permet de gagner une Pierre Sacrée de la même manière que dans le jeu de base, sauf que vous n'avez pas à payer de Nourriture ou d'Outil pour le faire (vous gagnez tout de même les avantages résultant du placement de la tuile).



Choisissez l'une de vos Pierres Sacrées et gagnez des points en fonction de ce qui y est indiqué.



Gagnez immédiatement l'avantage de l'une des zones de pattes complètement retracées de votre Peinture rupestre (s'il y en a).

CRÉDITS

Création : Jonny Pac, Stan Kordonskiy

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 :

Brigette Indelicato, Jason D. Kingsley

Rédaction du livret de règles :

Paul Grogan (*Gaming Rules!*)

Traduction : Ambre Poilué

Testeurs : Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houck, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolaou, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax

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

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