

# RIVIÈRES & RADEAUX

EXTENSION

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

## MATÉRIEL



5 LIEUX



1 TUILE DELTA  
(recto-verso)



1 TUILE EAU EN AMONT  
(recto-verso)



5 CARTES LIEU



15 CARTES TRIBU  
(Guerrier)



4 RADEAUX  
(1 par joueur)



3 TUILES RIVIÈRE  
(recto-verso)



15 JETONS POISSON  
(recto-verso)



4 TUILES DE DÉPART  
(1 par joueur)



5 CARTES ANIMAL  
(Vache de mer)



1 PIERRE SACRÉE

ENDLESS WINTER  
PALÉOAMÉRICAINS

Cette extension ajoute de nouvelles tuiles Rivière et éléments Lieu au plateau Terrain. Les joueurs naviguent sur leur Radeau le long de la rivière, attrapent des Poissons et tentent d'avoir le plus d'Influence sur le plateau, qui présente de nouvelles caractéristiques.

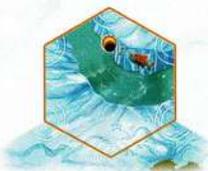
## MISE EN PLACE

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

Avec l'extension *Rivières & Radeaux*, vous n'avez pas besoin de la tuile Terrain de base. Rangez-la dans la boîte.

**Note :** Lorsque les règles indiquent le terme « hexagone », considérez que chaque tuile Rivière correspond à 3 hexagones distincts.

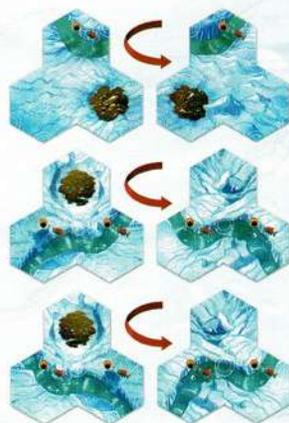
- 1 Placez l'hexagone Rivière centrale (celui qui ne présente la rivière que dans un seul hexagone) là où la tuile Terrain de base devrait normalement être placée. Choisissez au hasard sur quelle face placer la tuile.
- 2 Pour chacune des deux autres tuiles Rivière, choisissez de jouer face Lieu ou Glacier visible. Chaque Lieu utilisé lors de la partie augmente la difficulté du jeu mais offre des opportunités supplémentaires de marquer des points.
- 3 Placez les deux autres tuiles Rivière au hasard à chaque extrémité de la tuile Rivière centrale.
- 4 Placez la tuile Eau en amont à l'une des deux extrémités de la Rivière (au hasard). Utilisez la face de la tuile adéquate afin que les illustrations soient bien alignées.
- 5 Faites de même avec la tuile Delta à l'autre extrémité de la Rivière.



Hexagone Rivière centrale



Hexagone Lieu



- 6 Retirez du jeu 1 tuile Terrain de chaque type (à l'exception du Glacier).
- 7 Parmi les tuiles Terrain restantes, mettez de côté 1 tuile de chaque type (à l'exception du Glacier).
- 8 Aux tuiles mises de côté, ajoutez autant de tuiles Glacier que d'hexagones Lieu que vous utilisez -1 (ainsi, si vous utilisez 1/2/3 hexagone(s) Lieu, ajoutez respectivement 0/1/2 tuile(s) Glacier).
- 9 Mélangez les tuiles Terrain restantes face cachée et ajoutez-en autant que nécessaire pour avoir un total de 10 tuiles. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.

**Note :** Si vous jouez également avec l'extension *Peintures rupestres*, utilisez 1 tuile Glacier de moins.

- 10** Mélangez les 10 tuiles choisies et placez-les au hasard pour former le plateau Terrain, de même taille et forme que celui du jeu de base.
- 11** Placez, sur chaque hexagone Lieu, un Lieu que vous choisissiez au hasard. Placez, à côté de chaque Lieu de la partie, la carte Lieu qui y correspond.
- 12** Formez une réserve avec les jetons Poisson et placez-la non loin de vous. Les jetons doivent être face cachée et bien mélangés.
- 13** Lorsque vous placez les tuiles Pierre Sacrée sur le plateau principal, vérifiez que la tuile Pierre Sacrée *Rivières & Radeaux* fasse bien partie de celles en jeu.

**Note :** S'il n'y a qu'un seul hexagone d'un type de Terrain spécifique en jeu, n'utilisez pas la Pierre Sacrée de l'Ère I qui rapporte des points grâce aux Villages qui touchent ce type de Terrain. Rangez-les Pierres Sacrées inutilisées dans la boîte.



**Important :** Si vous suivez la variante de mise en place selon laquelle vous draftez les cartes de Mise en place, vous devez mettre en place le plateau Terrain avant que l'ordre des joueurs ne soit déterminé et que les cartes de Mise en place ne soient draftées.

- 14** Après avoir complété toutes les autres étapes de mise en place, mais avant de commencer la partie, effectuez les étapes suivantes :

- A** Chaque joueur place son Radeau sur la tuile Eau en amont.
- B** Dans l'ordre inverse des joueurs, chaque joueur place sa tuile de Départ de façon qu'elle touche le contour du plateau Terrain (les bords doivent être alignés avec deux bords d'hexagones adjacents sur le plateau). Placez le Camp le plus à gauche de votre plateau Joueur sur votre tuile de Départ. Les tuiles de Départ ne peuvent pas être placées les unes à côté des autres (voir ci-dessous).



À côté d'un seul hexagone



2 tuiles de Départ l'une à côté de l'autre



À côté d'un seul hexagone

# MODIFICATIONS DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE



## TUILES RIVIÈRE

Chaque tuile Rivière est divisée en 3 hexagones. L'un de ces hexagones est un hexagone Lieu ou un hexagone Glacier, les autres sont des « hexagones Rivière ».

**Note :** Bien que les hexagones Rivière et Lieu présentent des paysages enneigés, ce ne sont pas des hexagones Glacier.



## PLACER DES CAMPS

Chaque fois que vous êtes censé placer un Camp sur l'hexagone Terrain de base, placez-le sur votre tuile de Départ. Vous pouvez placer un nouveau Camp sur le même hexagone que votre Radeau. Vous ne pouvez pas placer de Camp sur la tuile Eau en amont ou Delta.



## DÉPLACER DES CAMPS

Vous ne pouvez déplacer des Camps que sur les hexagones du plateau Terrain, jamais sur la tuile Eau en amont, la tuile Delta ou une tuile de Départ (la vôtre ou celle d'un autre joueur).

## DÉPLACER VOTRE RADEAU

Chaque fois que vous êtes censé déplacer l'un de vos Camps, vous pouvez déplacer votre Radeau à la place. Si vous déplacez votre Radeau en aval (vous l'éloignez de la tuile Eau en amont et le déplacez vers la tuile Delta), vous pouvez déplacer votre Radeau aussi loin que vous le souhaitez en une seule Action (même jusqu'à la tuile Delta). Les Radeaux, Camps et Villages des autres joueurs n'entravent pas votre déplacement. Si vous déplacez votre Radeau en amont (vers la tuile Eau en amont), vous ne pouvez le déplacer que d'1 hexagone par Action Déplacer un Camp.

**Par exemple :** Au lieu de déplacer un Camp, vous pouvez utiliser cette Action pour déplacer votre Radeau en aval, sur l'un des hexagones colorés en vert.



**Important :** À chaque manche, lors de la phase de Préparation, tous les Radeaux retournent sur la tuile Eau en amont.



## PLACER DES VILLAGES

Les Radeaux sont considérés comme un Camp pour ce qui est du placement de Villages. Remettez les 2 Camps sur votre plateau Joueur et remplacez le Radeau sur la tuile Eau en amont.

**Note :** Vous ne pouvez pas placer de Village sur une jonction avec la tuile Eau en amont, la tuile Delta ou une tuile de Départ.



## PHASE D'ÉCLIPSE : RADEAUX/DELTA

Votre Radeau est considéré comme un Camp et donne 1 Influence à l'hexagone sur lequel il se trouve lorsque vous déterminez les avantages du plateau Terrain.

### Delta

Lorsque vous résolvez vos avantages plateau Terrain lors de la phase d'Éclipse, si votre Radeau est le plus proche (ou à égalité au plus proche) de la tuile Delta, marquez 1 point pour votre Radeau et 1 point supplémentaire par Camp que vous possédez sur des hexagones Rivière.



**Note :** Si votre Radeau se trouve sur la tuile Delta, il est considéré comme étant le plus proche de cette tuile.

*Par exemple :* Le joueur rouge résout sa phase d'Éclipse en premier. Son Radeau est à égalité au plus proche de la tuile Delta avec le Radeau du joueur vert, il marque donc 4 points (1 pour son Radeau et 3 pour avoir 3 Camps sur des hexagones Rivière).

Lorsque le joueur jaune résout sa phase d'Éclipse, il effectue une Action qui lui permet de déplacer son Radeau en aval, vers la tuile Delta. Étant donné qu'il est désormais le plus proche de la tuile Delta, il marque 1 point (il n'a aucun Camp sur des hexagones Rivière).

Enfin, le joueur vert résout sa phase d'Éclipse mais ne peut pas déplacer son Radeau. Il ne marque donc aucun point pour son Radeau étant donné qu'il n'est plus le plus proche de la tuile Delta.



Le joueur rouge marque 4 points.



Après avoir déplacé son Radeau, le joueur jaune marque 1 point.

## LIEUX

Lorsque vous résolvez vos avantages Terrain lors d'une phase d'Éclipse, si vous avez le plus (ou êtes à égalité pour celui qui a le plus) d'Influence sur un hexagone où se trouve un Lieu, marquez des points en fonction de la particularité de ce Lieu (indiquée sur la carte Lieu).



### Volcan

Marquez 1 point par Camp toujours sur votre plateau Joueur.



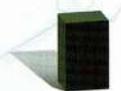
### Tertre

Marquez 1 point pour chacun des 7 hexagones centraux du plateau Terrain sur lequel se trouve au moins un de vos Camps.



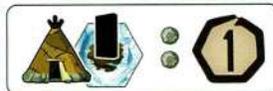
### Arche

Marquez 1 point pour chacun des 12 hexagones extérieurs du plateau Terrain sur lequel se trouve au moins un de vos Camps.



### Monolithe

Marquez 1 point par Camp que vous possédez sur cet hexagone.



### Arbre

Marquez 2 points par Village que vous possédez et qui touche au moins un hexagone Rivière.



## POISSONS

Chaque hexagone Rivière présente un symbole Éclipse et un symbole Poisson. Lorsque vous résolvez vos avantages plateau Terrain lors d'une phase d'Éclipse, si vous avez le plus (ou êtes à égalité pour celui qui a le plus) d'Influence sur un hexagone Rivière, piochez 1 jeton Poisson de la réserve au hasard et révéléz-le. Puis, gagnez l'avantage ou les avantages indiqué(s) et défaussez le jeton face visible à côté de la réserve.

**Note :** Si vous révéléz le jeton indiqué ci-dessous, marquez immédiatement 2 points puis, mélangez tous les jetons Poisson défaussés (y compris celui-ci) et remettez-les face cachée dans la réserve.



## LA VACHE DE MER

Lors de la mise en place, mélangez les cartes Vache de mer avec les autres cartes Animal avant de former la zone de Chasse.

**Note :** Vous pouvez jouer avec les cartes Vache de mer uniquement si vous utilisez l'extension Rivières & Radeaux (étant donné qu'elles interagissent avec les jetons Poisson).

Si vous Inclinez une Vache de mer, gagnez 2 jetons Poisson (prenez-les immédiatement de la réserve, gagnez leurs avantages et défaussez-les face visible).



## PIERRE SACRÉE

Gagnez 2 points par Village que vous possédez et qui touche au moins un hexagone Lieu.

## CARTES TRIBU GUERRIER

Cette extension contient 15 cartes Guerrier. Si vous choisissez de jouer avec, elles remplacent les 15 cartes Éclaireur du jeu de base, que vous pouvez ranger dans la boîte.



**Note :** Vous pouvez utiliser les cartes Guerrier lorsque vous ne jouez qu'avec le jeu de base ou lorsque vous jouez avec un ou plusieurs autre(s) module(s). Il n'est pas nécessaire de jouer avec l'extension Rivières & Radeaux pour les utiliser.

**Compétence Migrer :** Gagnez 1 Outil.

**Compétence Éclipse :** Vous pouvez déplacer l'un de vos Camps (ou votre Radeau) et déplacer le Camp d'un adversaire (pas son Radeau) d'un hexagone à un hexagone adjacent (ce peut être la tuile Terrain de base si vous ne jouez pas avec les tuiles Rivière).

**Note :** Vous ne pouvez déplacer un Camp que sur un hexagone, pas sur une tuile Eau en amont/Delta/de Départ.

## 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!*)

**Testeurs :** Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houch, 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.

**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

[editionsmatagot.com](http://editionsmatagot.com)  
[fantasiaboardgames.com](http://fantasiaboardgames.com)

[facebook.com/editionsmatagot](https://facebook.com/editionsmatagot)  
[facebook.com/fantasiaboardgames](https://facebook.com/fantasiaboardgames)

[instagram.com/editionsmatagot](https://instagram.com/editionsmatagot)  
[instagram.com/fantasia\\_boardgames](https://instagram.com/fantasia_boardgames)