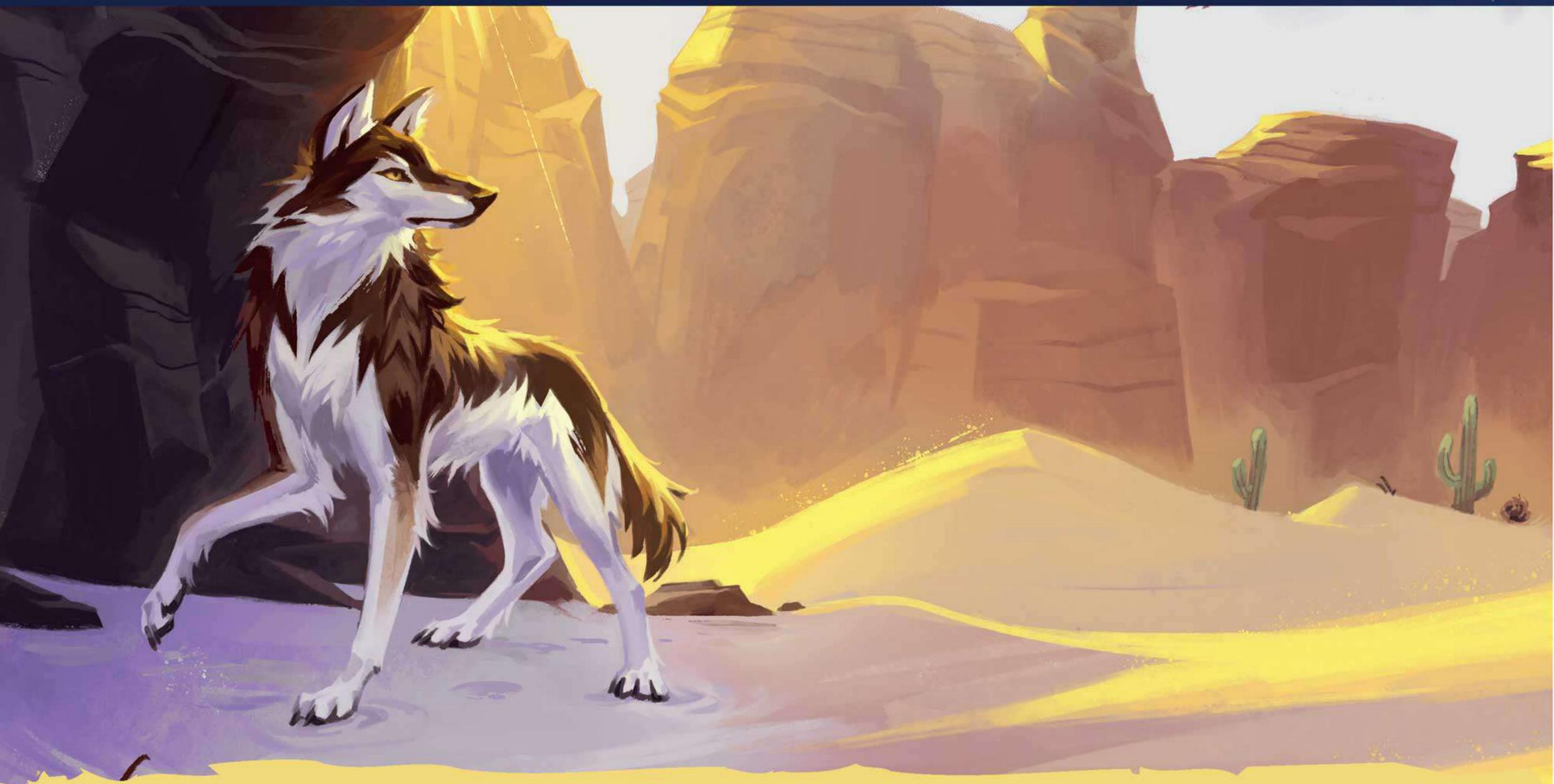


LE CLAN DES Loupes



RÈGLE DU JEU



CRÉDITS

Auteurs :

Ashwin Kamath
Clarence Simpson

Développement :

Alex Cutler

Illustratrice :

Pauliina Linjama

Développement additionnel :

David Van Drunen

Remerciements particuliers :

À Jamila Simpson, dont le soutien infailible m'a permis de poursuivre toutes ces idées folles. Au Tabletop Mentorship Program, sans lequel Ashwin et moi ne nous serions peut-être jamais rencontrés, et sans lequel le jeu n'aurait peut-être jamais vu le jour. Nous voudrions également remercier la communauté de PlaytestNW, Protospiel Online, Heavyweight Championship Playtesting, Seattle Tabletop Design Group et le groupe Game Designers of North Carolina. Enfin, merci à Pandasaurus Games et à Alex de nous avoir donné une chance.



www.pandasaurusgames.com

© 2022 Pandasaurus Games, LLC.
Tous droits réservés.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

12-2022. Données et adresse à conserver.

CONTENU



1 plateau de Départ



10 plateaux Région



10 jetons Scoring de Région (3 sortes)



5 plateaux personnels recto verso

CYCLE LUNAIRE							21 / 31
Chaque pièce retirée du plateau est placée ici.							
		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30

1 plateau Cycle lunaire recto verso



30 tuiles Terrain double-face



20 jetons Proie



20 pions en bois Loup alpha (5 couleurs)



40 pions en bois Loup de meute (5 couleurs)



60 pions Tanière (5 couleurs)



20 pions Antre (5 couleurs)



12 jetons Terrain bonus



20 jetons Loup solitaire



12 jetons Action bonus



50 jetons Points de Victoire (3 sortes)



4 jetons Rappel de Scoring de Région



5 cartes Aide de jeu

BUT DU JEU

Vous êtes à la tête d'une meute de loups. Au cours d'un cycle de la Lune, vous traquez des proies à travers les contrées sauvages, enrôlez des loups solitaires pour agrandir votre meute et affronterez des meutes rivales dans des guerres de territoire. Avec de la ruse (et un soupçon d'instinct mortel), peut-être parviendrez-vous à établir la suprématie de votre clan.

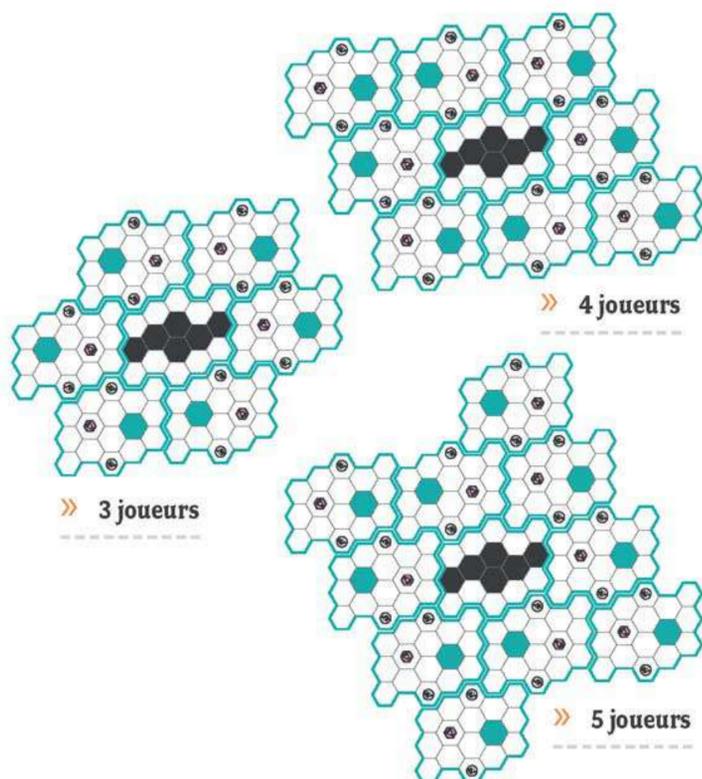
MISE EN PLACE

1 PLATEAU DE DÉPART

- » Placez le **Plateau de Départ** (celui avec le Canyon central) au milieu de la table.

2 PLATEAUX RÉGION

- » Placez de façon aléatoire des **plateaux Région** autour du plateau de Départ, comme indiqué.

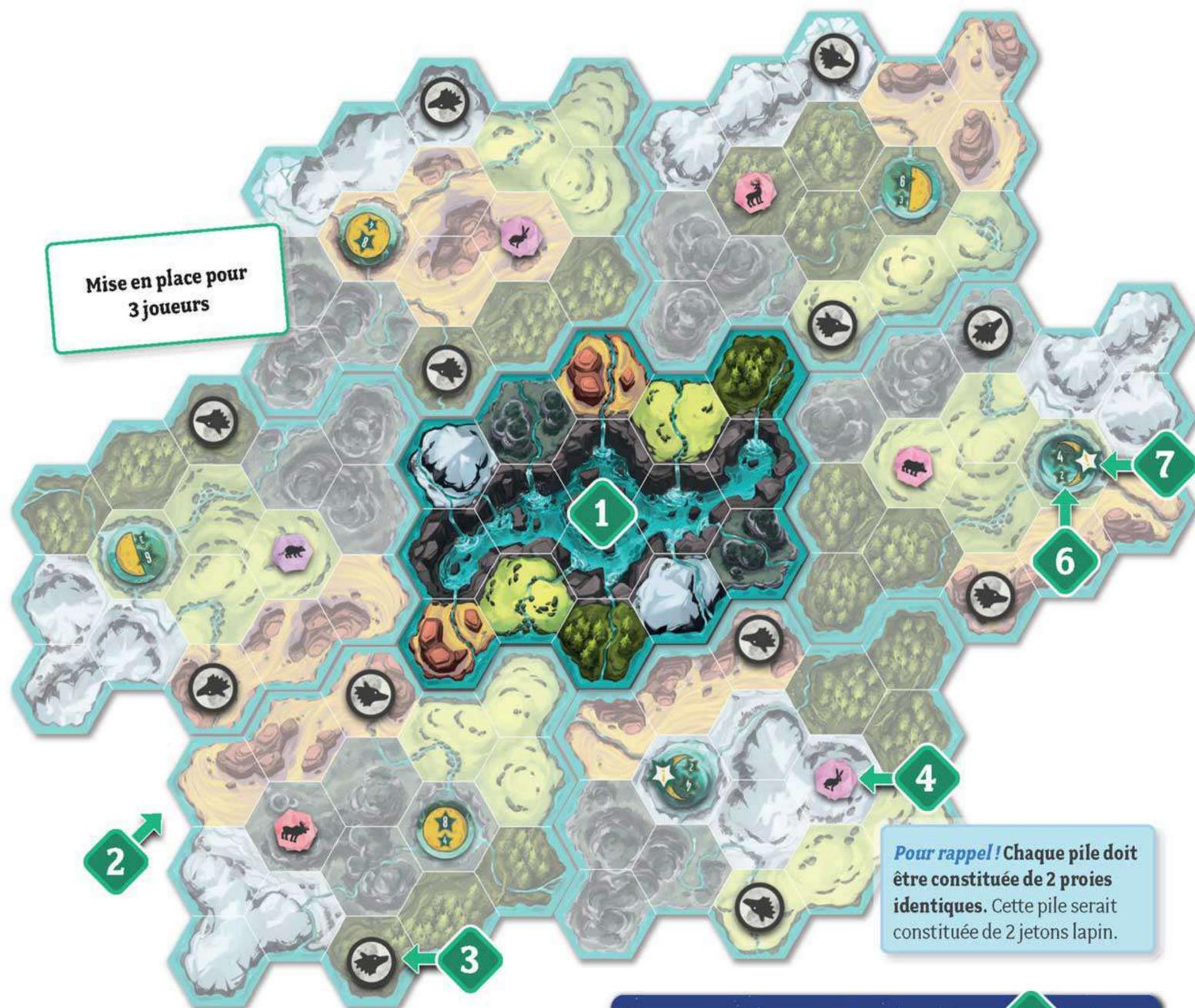


3 JETONS LOUP SOLITAIRE

- » Placez **1 jeton Loup solitaire** sur chaque case avec le symbole .

4 JETONS PROIE

- » Placez aléatoirement une pile de **2 jetons Proie** identiques sur chaque case avec le symbole .
- » **Partie à 3 joueurs** : placez une pile d'élans, de cerfs, de rats laveurs et de sangliers. Placez 2 piles de lapins. Il devrait y avoir 6 piles de Proies au total.
- » **Partie à 4 joueurs** : placez une pile pour chacun des 5 types de Proies, puis placez une pile supplémentaire de lapins, de rats laveurs et de sangliers. Il devrait y avoir 8 piles de Proies au total.
- » **Partie à 5 joueurs** : chaque type de proie devrait disposer de 2 piles, soit 10 piles de Proies au total.



MISE EN PLACE ET RÈGLES POUR 2 JOUEURS À LA PAGE 18

5 PLATEAU CYLCE LUNAIRE

Positionnez le **plateau Cycle lunaire** sur sa face représentant le nombre de joueurs qui convient.

6 DÉTERMINEZ LES SCORING DE RÉGION.

Récupérez un certain nombre de jetons **Scoring de Région** en fonction du nombre de joueurs :

- » **3 joueurs** :  2 Croissants,  2 Quartiers,  2 Pleines lunes
- » **4 joueurs** :  2 Croissants,  3 Quartiers,  3 Pleines lunes
- » **5 joueurs** :  3 Croissants,  4 Quartiers,  3 Pleines lunes

- » Placez aléatoirement **1 jeton Scoring de Région** sur chaque case **Point d'eau** des plateaux Région.

CYCLE LUNAIRE  21/31

Chaque pièce retirée du plateau est placée ici.

		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30

7 JETONS RAPPEL SCORING DE RÉGION

- » Placez **1 jeton Rappel Scoring de Région** sur les jetons Scoring de Région **Croissant de lune** présents sur les plateaux Région.
- » Ces jetons Rappel indiquent aux joueurs **les prochaines Régions qui seront décomptées**. Les plateaux Région qui ont un Croissant de lune sur leur Point d'eau seront décomptés en premier. Ensuite, les jetons Rappel seront déplacés sur les Quartiers de lune pour rappeler aux joueurs que ces régions seront les prochaines à être décomptées. Une fois que ces régions ont été décomptées, les jetons Rappel seront déplacés une dernière fois sur les jetons Pleine lune.



8 CHOISISSEZ VOTRE MEUTE DE LOUPS

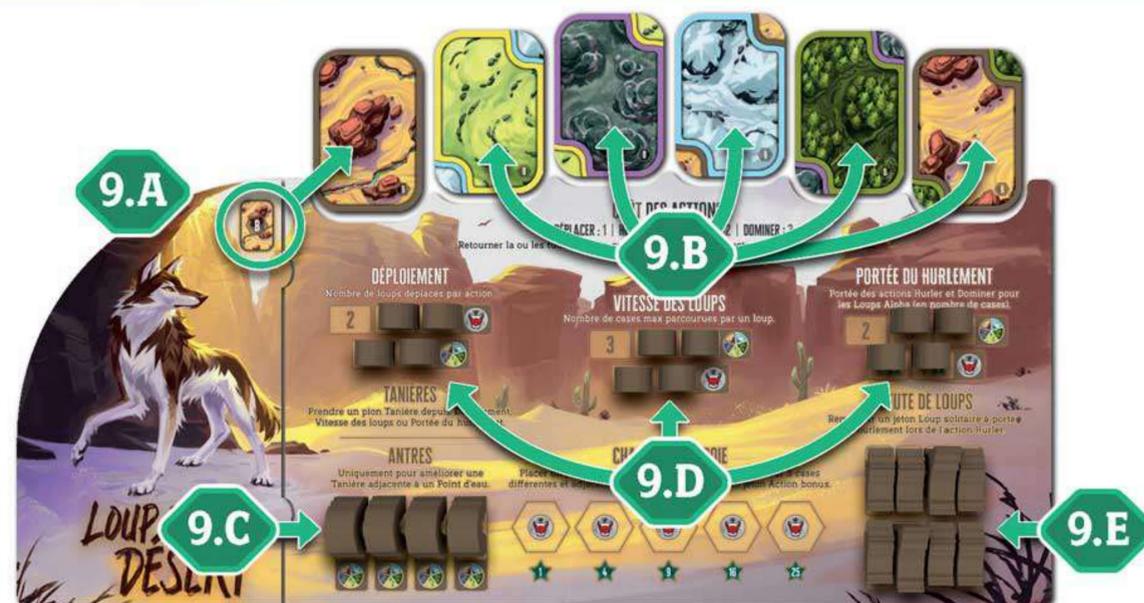
- » Choisissez une couleur et récupérez **2 pions Loup alpha** et **2 pions Loup de meute** de cette couleur. Vous placerez ces 4 loups sur le **plateau de Départ** un peu plus loin dans la mise en place.
- » Placez en face de vous le **plateau personnel** qui correspond à votre meute, du côté prévu pour 3-5 joueurs.

10.A Définissez le premier joueur.



10 POSITIONNEZ VOS LOUPS À TOUR DE RÔLE

- » **Remarque** : Avant de positionner vos loups, prenez le temps d'étudier l'ordre dans lequel les Régions seront décomptées (voir étape 5 de cette section). Cela pourrait affecter votre stratégie de pose de départ. N'oubliez pas que tous les plateaux Région avec un Croissant de Lune seront décomptés en premier, puis tous ceux avec un Quartier de Lune et enfin tous ceux avec une Pleine Lune.
- » **10.A** Déterminez un premier joueur au hasard.
- » **10.B** Le 1^{er} joueur choisit une case libre autour du Canyon central sur le plateau de Départ et y place **1 Loup alpha** et **1 Loup de meute** de sa couleur.
- » **10.C** Faites le tour de la table **dans le sens horaire** jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une case de départ.
- » **10.D** Refaites un tour de table **dans le sens antihoraire** en commençant par le joueur qui vient tout juste de choisir sa première case (c'est-à-dire que ses deux tours de pose sont consécutifs). Tous les joueurs choisiront une 2^e case de départ. **Cette 2^e case doit être inoccupée et doit se trouver de l'autre côté du Canyon central par rapport à la 1^{re} case choisie.**



9 METTEZ EN PLACE VOTRE PATEAU PERSONNEL

- » **9.A** Placez la **tuile Terrain spécifique** à votre faction (la couleur que vous avez choisie) dans le 1^{er} emplacement en haut de votre plateau personnel. Cette tuile doit comporter la lettre associée à votre faction (A, B, C, D ou E) et représenter le même type de terrain des deux côtés.
- » **9.B** Les 5 autres tuiles Terrain qui comportent la lettre de votre faction ont des types de terrains différents de chaque côté. **Placez ces tuiles dans les 5 emplacements restants en vous assurant qu'un même type de terrain n'apparaît pas plusieurs fois.** C'est-à-dire que **chaque face Terrain n'est présente qu'une seule fois, sauf la face Terrain de votre faction** qui apparaît deux fois. Vous vous retrouvez désormais avec 6 tuiles en haut de votre plateau personnel.
- » **9.C** Placez **4 pions Antre** sur l'emplacement qui leur est dédié en bas à gauche du plateau personnel.
- » **9.D** Placez un **pion Tanière** par-dessus tous les chiffres présents sur la partie supérieure du plateau personnel, à l'exception du plus petit chiffre de chaque section (12 au total).
- » **9.E** Placez **6 Loups de meute** et **2 Loups alpha** sur les emplacements qui leur sont dédiés en bas à droite du plateau personnel. Placez les 2 Loups alpha sur les cases avec le symbole  (3^e et 6^e cases).

11 DÉBUT DE PARTIE

- » Le joueur qui a positionné ses loups en premier commencera la partie. La partie se déroule **dans le sens horaire** jusqu'à la fin.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

BUT DU JEU

Marquez le plus de Points de Victoire en effectuant des actions pour :

- 1 Prendre le contrôle d'une Région en augmentant la présence de votre meute à cet endroit.
- 2 Chasser les Proies dispersées dans les Régions en les encerclant avec vos loups.
- 3 Augmenter la puissance de votre meute en améliorant vos Capacités.

APERÇU D'UN TOUR

Effectuez 2 Actions au choix, quel que soit leur coût.

Vous avez le droit d'effectuer deux fois la même Action.

- » Payez le coût de chaque Action en retournant des tuiles Terrain (ou en défaussant des jetons Terrain bonus).
- » Effectuez éventuellement plus de 2 Actions durant votre tour en défaussant des jetons Action bonus.
- » Après avoir effectué vos Actions, vérifiez le plateau Cycle lunaire pour voir si vous avez déclenché le Scoring d'une Région.
- » La partie continue dans le sens horaire autour de la table.

CAPACITÉS

Les Capacités sont représentées par des rangées de chiffres sur le plateau personnel qui sont recouvertes par des **pions Tanière**. Elles déterminent la puissance de certaines de vos Actions. Lorsque vous effectuez l'action **Construire une Tanière**, retirez un pion Tanière de votre plateau personnel (*de gauche à droite et de haut en bas*) et bénéficiez immédiatement de l'amélioration qui se trouve dessous (*en plus de tout jeton Bonus associé*).



DÉPLOIEMENT

Détermine combien de loups peuvent être déplacés avec une action *Se déplacer*.



VITESSE DES LOUPS

Détermine combien de cases (au maximum) un loup peut parcourir avec une action *Se déplacer*.



PORTÉE DU HURLEMENT

Détermine la portée des actions *Hurler* et *Dominer* (en nombre de cases).

EFFECTUER UNE ACTION – RETOURNER DES TUILES

Retournez 1 ou plusieurs des 6 tuiles Terrain double-face situées en haut de votre plateau personnel pour effectuer des Actions.



Les coins de chaque tuile vous indiquent quel type de terrain se trouve au verso.

Une tuile Terrain spécifique à votre faction se trouve au niveau du 1^{er} emplacement. Les deux faces de cette tuile représentent l'habitat naturel de votre faction.

Les 5 tuiles Terrain restantes sont identiques pour tous les joueurs (à l'exception des indicateurs A-E). Les deux faces de chaque tuile représentent des terrains différents.



Les actions possibles sont déterminées par les types de terrains visibles sur vos tuiles. Comme vous retournez des tuiles à chaque action, chaque choix a une incidence sur les actions que vous pourrez effectuer ensuite. Anticipez les actions suivantes!

COÛT DES ACTIONS
SE DÉPLACER : 1 | HURLER/TANIÈRE/ANTRE : 2 | DOMINER : 3

DÉPLOIEMENT
Nombre de loups déplacés par action.
2 3 3

TANIÈRES
Prendre un pion Tanière depuis Déploiement.
Vitesse des loups ou Portée du hurlement.
4 3 4 7

ANTRES
Uniquement pour améliorer une Tanière adjacente à un Point d'eau.

CHASSER UNE PROIE
Placer un jeton Proie quand les loups sont positionnés sur 3 cases différentes et adjacentes à une proie. Récupérer un jeton Action bonus.

MEUTE DE LOUPS
Remplacer un jeton Loup solitaire à portée de hurlement lors de l'action Hurler.
1 2 3 4

PORTÉE DU HURLEMENT
Portée des actions Hurler et Dominer pour les Loups Alpha (en nombre de cases).
2 3 3

LES ACTIONS
A leur tour, les joueurs doivent effectuer 2 de ces actions :

- SE DÉPLACER** – RETOURNER 1 TUILE QU'IL Y AIT DE LA TANIÈRE OU DE LA PROIE.
- LA TANIÈRE** – Prendre un pion Tanière depuis Déploiement.
- LA PROIE** – Placer un jeton Proie quand les loups sont positionnés sur 3 cases différentes et adjacentes à une proie. Récupérer un jeton Action bonus.
- CHASSER UNE PROIE** – Placer un jeton Proie quand les loups sont positionnés sur 3 cases différentes et adjacentes à une proie. Récupérer un jeton Action bonus.
- DOMINER** – RETOURNER 3 TUILES.
- HURLER** – RETOURNER 2 TUILES.
- TANIÈRE** – Prendre un pion Tanière depuis Déploiement.
- ANTRE** – Uniquement pour améliorer une Tanière adjacente à un Point d'eau.

Pour rappel! Le coût de chaque Action est inscrit sur les aides de jeu. Toutes les Actions nécessitent de retourner 1, 2 ou 3 tuiles Terrain identiques au terrain de la case qui est ciblée par l'Action.

EXEMPLE : RETOURNER DES TUILES

Le joueur du **Loup du désert** effectue une action qui nécessite de retourner 2 tuiles Désert **A**. Il a maintenant assez de tuiles Forêt pour effectuer une autre action qui nécessite de retourner 2 tuiles Forêt **B**.



Le **jeton Terrain bonus** compte comme n'importe quel type de terrain. Par exemple, si un joueur a besoin de retourner 3 tuiles Neige pour effectuer une action, mais n'en a que 2, face visible, il peut utiliser un jeton Terrain bonus comme une 3^e tuile Neige. Le joueur en question retournerait alors les 2 tuiles Neige qu'il a utilisées et remettrait dans la réserve le jeton Terrain bonus.

Le **jeton Action bonus** permet aux joueurs d'effectuer une action supplémentaire. Un joueur qui effectue une action bonus doit tout de même payer le coût de celle-ci en retournant les tuiles Terrain (ou les jetons Terrain bonus) correspondant au type de terrain de la case ciblée.

ACTIONS

Les Actions requièrent toujours que vous retourniez des tuiles Terrain, toutes identiques au type de terrain de la case ciblée par votre action.

Par exemple, si vous voulez vous Déplacer sur une case Prairie, vous retournerez 1 tuile Prairie. De même, si vous voulez Hurler en direction d'un loup qui se trouve sur une case Neige, vous retournerez 2 tuiles Neige. Dans les descriptions qui vont suivre, « case identique » renvoie à une case dont le terrain est identique au terrain des tuiles utilisées.

SE DÉPLACER

Déplacez vos loups à travers le plateau en retournant une tuile identique au terrain (*case*) sur lequel vous voulez vous rendre. Déplacez vos loups de façon stratégique afin de prendre le contrôle de régions (*voir page 16*) et d'être en mesure d'effectuer d'autres actions.

A



A Retournez une tuile Terrain identique à la case sur laquelle vous voulez déplacer vos loups.

B



B Déplacez vos loups jusqu'au terrain correspondant en respectant vos capacités *Déploiement* et *Vitesse des loups*.

Important ! Seule la case de destination doit correspondre à la tuile Terrain utilisée. Le type de terrain de votre case de départ et des cases que vous traversez n'a pas d'importance.

C



C Vous pouvez déplacer autant de **Loups alpha** ou de **Loups de meute** que vous voulez, sans dépasser votre capacité **Déploiement** (*voir page 6 pour la description des capacités*).

D



D Chaque loup peut se déplacer d'autant de cases qu'indiqué par votre capacité **Vitesse des loups**.

SE DÉPLACER — RÈGLES PARTICULIÈRES :

- » Le **Canyon central** et les **Points d'eau** sont infranchissables. **Vous devez les contourner.**
- » Tous les loups que vous déplacez doivent **terminer leur déplacement sur des cases identiques.**
Vous pouvez **séparer** vos loups, du moment qu'ils terminent tous leur déplacement sur des cases identiques.
- » Vous pouvez terminer votre déplacement sur une case comportant le symbole **Loup Solitaire** ou **Proie** uniquement **après que les jetons ont été retirés du plateau.**
- » Quoi qu'il en soit, **chaque case ne peut accueillir plus de 2 pions de joueur** (*Loups, Tanières et Antres*).

SE DÉPLACER — SUITE

De nombreux pions restreignent les déplacements en raison de leur façon d'interagir avec les autres :



Les **Loups alpha** peuvent terminer leur déplacement sur **une case occupée par un Loup de meute adverse**, à condition que ce soit l'unique pion présent sur cette case. Dans ce cas, **le Loup alpha fait fuir le Loup de meute** sur la case vide ou la case alliée (comportant un seul pion de la même couleur que le loup chassé) la plus proche. Le choix de la case revient au **Loup alpha**.



Tous les Loups, alpha comme loup de meute, **peuvent terminer leur déplacement** sur une **Tanière adverse**, *mais pas sur un Antre adverse* (la limite de 2 pions par case s'applique toujours).



2 Loups de meute de différentes couleurs ne peuvent **jamais** occuper la même case.

2 Loups alpha de différentes couleurs ne peuvent **jamais** occuper la même case.

EXEMPLE : SE DÉPLACER

Le joueur du **Loup des Prairies** dispose d'une **Vitesse des loups** de 3 **A**, ce qui veut dire qu'il peut déplacer ses loups de 3 cases maximum.

Il **retourne une tuile Prairie** **B** pour déplacer son Alpha sur une case Prairie **B.2**.

Comme son **Déploiement** actuel est de 2 **C**, il peut aussi déplacer son Loup de meute de 3 cases et le faire atterrir sur la même case Prairie ou sur toute autre case Prairie à portée **C.2**.



CONSTRUIRE DES TANIÈRES

Établissez votre présence dans une région en vous appropriant une case grâce à un pion Tanière. Celui-ci reste sur la case même lorsque vos loups partent pour d'autres régions. Revendiquer un territoire de cette façon vous aide à prendre le Contrôle d'une région et renforce votre meute. Construire des Tanières vous octroie également des jetons Terrain bonus, des jetons Action bonus et des PV (Points de Victoire).



A Pour construire une Tanière, retournez 2 tuiles Terrain identiques à la case sur laquelle vous souhaitez la construire.

Important! La case doit être occupée par ou être adjacente à l'un de vos Loups alpha.



B Retirez un pion Tanière de l'une des pistes Capacité de votre plateau personnel (Déploiement/Vitesse des loups/Portée du hurlement).

Important! Lorsque vous retirez des Tanières de votre plateau personnel, progressez le long de la piste de gauche à droite et de haut en bas.

Remarque : à chaque Tanière construite, vos capacités s'améliorent et votre meute devient plus forte. Vous obtiendrez également des jetons Bonus et/ou des PV au fur et à mesure de la piste. (Voir Pistes de Capacité page 6)



C Placez le pion Tanière que vous venez de retirer de votre plateau personnel sur la case ciblée.

Pour rappel! La case doit être occupée par ou être adjacente à l'un de vos Loups alpha.

CONSTRUIRE DES TANIÈRES – RÈGLES PARTICULIÈRES :

- » Vous ne pouvez pas construire de Tanière sur une case où se trouve un Loup de meute adverse.
- » Il ne peut y avoir qu'un seul pion de territoire (Tanière ou Antre) par case. Chaque case ne peut accueillir plus de 2 pions joueur (Loups, Tanières et Antres).
- » Les Tanières peuvent être construites sur n'importe quel type de terrain, mais doivent être adjacentes à un Point d'eau pour être transformées en Antre.

Remarque : les différents pions suivent la hiérarchie suivante, du rang le plus bas au plus élevé, Tanière -> Loup de meute -> Loup alpha -> Antre. Vous pouvez terminer votre déplacement ou poser un pion sur une case déjà occupée par un unique pion adverse, à condition que le rang de votre pion soit supérieur à celui de votre adversaire. Lorsque c'est le cas, faites fuir le pion de rang inférieur si c'est un loup. Les Tanières ne peuvent pas être déplacées. Ainsi, une Tanière avec un Loup adverse est la seule occurrence où 2 pions adverses occupent la même case à la fin d'une action.

HIÉRARCHIE DES PIONS

Du plus bas au plus élevé



EXEMPLE : CONSTRUIRE DES TANIÈRES
Le joueur du Loup des Rocheuses retourne 2 tuiles Désert A pour construire une Tanière sur une case Désert adjacente à son Loup alpha A.2.
Pour ce faire, il décide de prendre un pion Tanière de sa piste Vitesse des loups (portant dorénavant sa vitesse à 4) B et le place sur la case Désert.



TRANSFORMER UNE TANIÈRE EN ANTRE

Gagnez des PV en transformant vos Tanières en Antres. Vos loups n'en seront pas plus puissants, mais les Antres renforcent le contrôle que vous avez sur une région par rapport aux Tanières. (Voir Calcul du contrôle à la page 16)

A



A Pour transformer une Tanière en Antre, retournez 2 tuiles Terrain identiques à la case sur laquelle est situé votre pion Tanière.

Important! Le pion Tanière que vous souhaitez améliorer doit être occupé par ou être adjacent à l'un de vos Loups alpha ET être adjacent à un Point d'eau.

B



B Retirez la Tanière de la case et placez-la sur la première date disponible du plateau Cycle lunaire.

C



C Remplacez la Tanière par l'Antre le plus à gauche de votre plateau personnel. L'Antre ainsi retiré de votre plateau personnel vous octroie immédiatement un jeton Terrain bonus ainsi que des PV qui seront comptés en fin de partie.

EXEMPLE : TRANSFORMER UNE TANIÈRE EN ANTRE

Le joueur du Loup des Forêts retourne 2 tuiles Montagne **A** pour améliorer sa Tanière qui est actuellement adjacente à un Point d'eau et à l'un de ses Loups alpha **A.2**.

Ensuite, le joueur retire le pion Tanière de la case Montagne et le place sur la première date disponible du plateau Cycle lunaire **B**. Enfin, il retire un pion Antre de son plateau personnel **C** et le place à l'endroit où se trouvait la Tanière. Cela lui octroie immédiatement un jeton Terrain bonus **C.2** (ainsi que 5 PV à la fin de la partie).

TRANSFORMER UNE TANIÈRE EN ANTRE – RÈGLES PARTICULIÈRES :

- » Vous ne pouvez améliorer que les Tanières situées sur une case adjacente à un Point d'eau.
- » Vous ne pouvez avoir qu'un seul Antre de votre couleur par plateau Région.
- » Il ne peut y avoir qu'un seul pion de territoire (Tanière ou Antre) par case.
- » Vous pouvez transformer une Tanière en Antre même si un Loup de meute ou un Loup alpha adverse occupe la même case. Comme un Loup ne peut pas se trouver sur la même case qu'un Antre adverse, cette action vous permet de faire fuir le Loup adverse sur la case vide ou la case alliée (comportant un seul pion de la même couleur que le loup chassé) la plus proche de votre choix.

HURLER

Agrandissez votre meute en ciblant des **Loups solitaires** avec vos Hurllements pour les convertir en **Loups de meute** de votre couleur. Convertir des Loups solitaires en Loups de meute **vous rapporte des PV**. Puisque le Loup solitaire deviendra un loup de votre couleur, sa présence accroîtra également le contrôle que vous avez dans la région où il se trouve.

A

Pour Hurler en direction d'un **Loup solitaire**, **A** retournez **2 tuiles Terrain** identiques à la case sur laquelle se trouve un **jeton Loup solitaire** qui est à portée de hurlement de votre Loup alpha.

B

B Retirez le jeton Loup solitaire de la case et placez-le sur la première date disponible du **plateau Cycle lunaire**.

C

C Prenez le premier loup disponible de la **section Loups** de votre plateau personnel et placez-le sur la **case précédemment occupée par le Loup solitaire**.

Pour rappel! Lorsque vous placez un pion provenant de votre plateau personnel, progressez le long de la piste de gauche à droite et de haut en bas.

Remarque : certaines cases de la **section Loups de meute** vous permettent de remplacer un Loup solitaire par un Loup alpha au lieu d'un Loup de meute.

Pour rappel! Seuls les Loups alpha peuvent effectuer l'action de Hurler.

EXEMPLE : HURLER

Le joueur du **Loup du Désert** a une **Portée du hurlement** de 2 **A**, ce qui veut dire que le hurlement de son Loup alpha **A.2** peut atteindre un **Loup solitaire** situé à 2 cases de lui. Pour ce faire, il **retourne 2 tuiles Neige B** (le type de terrain sur lequel se trouve le Loup solitaire).

Il **déplace le jeton Loup solitaire sur le plateau Cycle lunaire C** et le **remplace par un Loup de meute** de son plateau personnel **C.2**.

PORTÉE DU HURLEMENT
Portée des actions Hurler et Dominer pour les Loups Alpha (en nombre de cases).

A 2

A.2

CYCLE LUNAIRE
Chaque pièce retirée du plateau est placée

C 1 2 3

MEUTE DE LOUPS
Remplacer le jeton Loup solitaire à portée de hurlement lors de l'action Hurler.

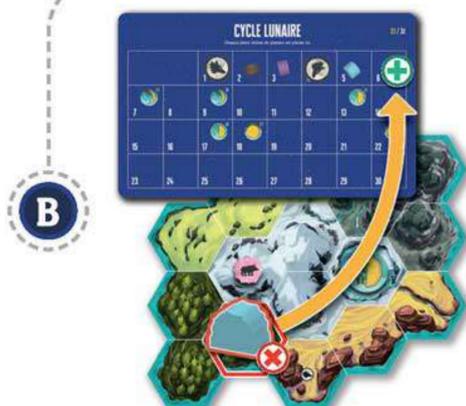
C.2

DOMINER

Remplacez le **Loup de meute** ou le **pion Tanière** d'un adversaire par un de votre couleur. Dominer le pion d'un autre joueur vous permet de retirer soit un Loup de meute soit un pion Tanière de votre plateau personnel. Vous **bénéficiez de l'avantage ainsi dévoilé** et rééquilibrez les rapports de force dans la région.



A Pour Dominer, retournez 3 tuiles Terrain identiques à la case occupée par le **Loup de meute** ou le **pion Tanière** adverse qui est à **Portée du hurlement** de votre Loup alpha.



B Retirez le pion adverse du Plateau et placez-le sur la première date disponible du **plateau Cycle lunaire**.



C Retirez de votre plateau personnel le **pion équivalent disponible** suivant et placez-le sur la case.

Important! Remplacez toujours par **le même type de pion**. Par exemple, si vous dominez la Tanière d'un adversaire, remplacez-la par l'une de vos Tanières.

DOMINER – RÈGLES PARTICULIÈRES :

- » Si 2 pions de la même couleur se trouvent sur la même case, aucun des 2 pions ne peut être Dominé.
- » Si vous remplacez une Tanière, choisissez **quelle Capacité vous voudriez améliorer**. N'oubliez pas de recevoir les jetons Bonus qui y sont associés s'il y en a.

PORTÉE DU HURLEMENT
Portée des actions Hurler et Dominer pour les Loups Alpha (en nombre de cases).

A.2 2 3

C.2 MEUTE DE LOUPS
Remplacer un jeton Loup solitaire à portée de hurlement lors d'une action Hurler.

EXEMPLE : DOMINER

Le joueur du **Loup des Prairies A** a laissé un **Loup de meute** sans défense sur une case Forêt qui est à **portée de hurlement A.2** du **Loup alpha des Neiges A.3** !

Le joueur du **Loup des Neiges** retourne **2 tuiles Forêt** et utilise **1 jeton Terrain bonus B** pour dominer le Loup de meute des Prairies. Le Loup de meute des Prairies est déplacé sur le **plateau Cycle lunaire C** et est **remplacé par le premier loup disponible de la section Loups du plateau personnel** du joueur des Neiges **C.2**.

CHASSER

Nourrissez votre meute **en encerclant des proies**. **Chasser** vous rapporte des Actions bonus et des PV. **La chasse se déclenche automatiquement** à la fin d'une action (*aucune tuile Terrain n'est nécessaire*).

A



A Pour Chasser, vous devez avoir des loups (alpha ou de meute) qui se trouvent sur 3 cases adjacentes à un jeton Proie.

B



B Récupérez 1 jeton Proie du dessus de la pile que vous avez encerclée et placez-le sur votre Plateau personnel, sur la 1^{re} case la plus à gauche de la piste **Chasser des proies**.

C



C Recevez 1 jeton Action bonus lorsque vous recouvrez une case de votre piste **Chasser des proies** (sauf dans une partie à 2 joueurs, voir p.19).

Important! Vous ne pouvez pas revendiquer plus d'un exemplaire de chaque type de Proie.

EXEMPLE : CHASSER

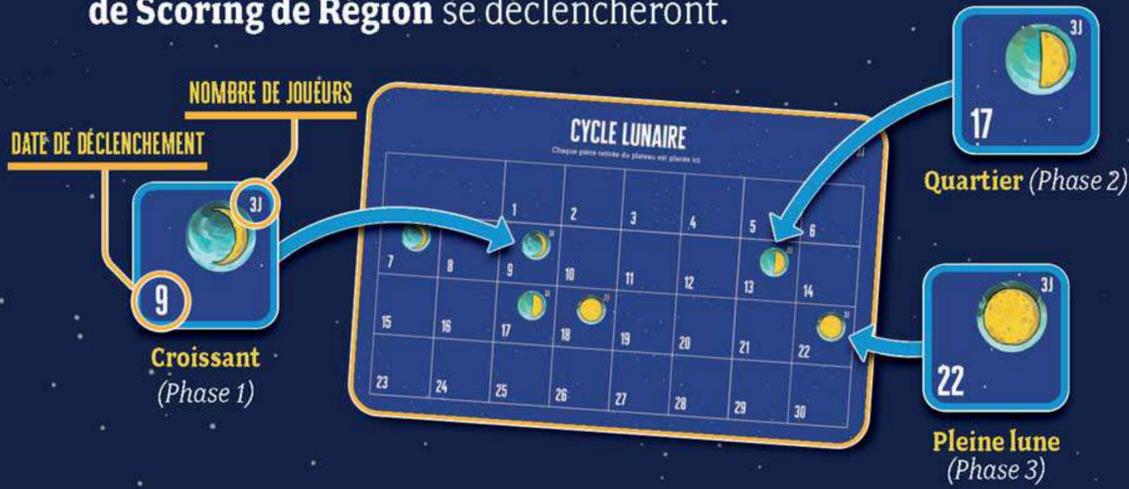
Le joueur du **Loup des Prairies** retourne une tuile Terrain **A** pour déplacer ses Loups de meute sur des tuiles Prairie **A.2** et ainsi encercler l'élan sur 3 côtés.

Il récupère alors un jeton Proie élan de la pile, le place sur son plateau personnel **B** et reçoit 1 jeton Action bonus **B.2** pour avoir recouvert la case.



PLATEAU CYCLE LUNAIRE

Le plateau Cycle lunaire indique à quels moments les trois phases de Scoring de Région se déclencheront.



Les jetons Loup solitaire, les Loups de meute et les Tanières qui sont retirés des plateaux Région durant la partie sont placés sur la première date disponible du plateau Cycle lunaire.



Lorsqu'un pion vient recouvrir une date du plateau Cycle lunaire qui représente une phase de la lune (et le nombre de joueurs exact) tous les plateaux Région avec un jeton Scoring de Région correspondant sont comptabilisés à la fin du tour du joueur actif (après qu'il a effectué toutes ses actions). (Voir Score page 17)



Astuce! Les jetons Rappel indiquent aux joueurs les prochaines Régions qui seront décomptées.



EXEMPLE : PLATEAU CYCLE LUNAIRE

Dans cet exemple à 3 joueurs, le prochain élément qui sera ajouté au plateau Cycle lunaire **A** déclenchera la phase de Scoring liée au Croissant de lune. Tous les plateaux Région avec un jeton Scoring de Région représenté par un Croissant de lune **A.2** seront comptabilisés.



SCORING DE RÉGION (CALCUL DU CONTRÔLE)

Trois phases de Scoring de Région auront lieu durant la partie, chacune étant déclenchée lorsqu'un pion est placé sur la représentation d'une phase de la Lune (coïncidant avec le nombre de joueurs) du plateau Cycle lunaire. Lorsque cela arrive, décomptez les points de chaque plateau Région qui possède un jeton Scoring de Région correspondant.



1^{re} place



2^e place

Le joueur qui a le plus de Contrôle dans une Région récupère le jeton Scoring de Région du plateau Région et le retourne. À la fin de la partie, ce jeton vaudra autant que la valeur la plus élevée indiquée dessus. Le 2^e joueur à avoir le plus de Contrôle récupère un jeton PV égal à la valeur la moins élevée indiquée sur ce même jeton Scoring de Région.

VALEUR DE CONTRÔLE DES PIONS



1 POINT

(Départage les égalités)



1 POINT



1 POINT



3 POINTS

Le scoring des points associés aux plateaux Région dépend des points de Contrôle de chaque joueur dans la Région.

Important! Les Loups alpha départagent les égalités. Par exemple, si les Loups des Prairies ont 2 Tanières et 1 Loup de meute dans une région et que les Loups des Rocheuses ont 2 Loups de meute et 1 Loup Alpha dans la même région, ces meutes ont toutes les deux 3 points de Contrôle. Cependant, ce sont les Loups des Rocheuses qui l'emporteraient, car ils possèdent le plus de Loups alpha.

DÉPARTAGE SI L'ÉGALITÉ PERSISTE

» Si plusieurs joueurs se partagent encore la 1^{re} place pour le Contrôle d'une région après avoir pris en compte le nombre de Loups alpha, alors ils récupèrent chacun un jeton PV égal à la plus petite valeur du jeton Scoring de Région de cette région. Tous les autres joueurs présents dans cette région ne remportent pas de points pour celle-ci. Le jeton Scoring de Région est alors défaussé.

» Si un joueur se trouve en 1^{re} place pour le Contrôle d'une région, mais que plusieurs joueurs se partagent la 2^e place, seul le joueur en 1^{re} place remporte des points.

EXEMPLE : SCORING DE RÉGION

Le joueur des Loups des Neiges a exercé le plus de Contrôle et récupère le jeton Scoring représenté par le Croissant de lune. Celui-ci vaudra 4 points à la fin de la partie. Le joueur des Loups des Prairies est en 2^e place au niveau du Contrôle exercé et récupère un jeton PV qui vaut 2. Le joueur des Loups des Rocheuses ne gagne rien.



LOUPS DES PRAIRIES :

Deux Loups alpha 2
Deux Loups de meute 2
Un pion Tanière 1

Total = 5 points de Contrôle

LOUPS DES ROCHEUSES :

Deux Loups de meute 2
Un pion Tanière 1

Total = 3 points de Contrôle

LOUPS DES NEIGES :

Un Antre 3
Un Loup de meute 1
Deux pions Tanière 2

Total = 6 points de Contrôle

Pour rappel! Après chaque phase de Scoring de Région, placez les jetons Rappel Scoring de Région sur les jetons Scoring de Région qui seront comptabilisés ensuite.

FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL

La partie s'achève immédiatement à la fin du tour durant lequel une pièce a été placée sur la case **Pleine lune** (qui indique le nombre de joueurs exact) du plateau **Cycle lunaire** (ignorez les dates ultérieures). Afin de déterminer votre score final, additionnez **tous les PV** que vous avez gagnés lors des 3 phases de Scoring de Région ainsi **que la valeur la plus élevée des PV que vous avez révélés pour chacune des 6 pistes de votre plateau personnel**. La victoire revient au joueur qui a le plus de PV !

SCORING DE DÉPLOIEMENT
Nombre de loups déplacés par action.
2 3 3
4 3 4 7

SCORING DE VITESSE DES LOUPS
Nombre de cases max parcourues par un loup.
3 4
5 3 5 7

SCORING DE PORTÉE DU HURLEMENT
Portée des actions Hurler et Dominer pour les Loups Alpha (en nombre de cases).
2 3
4 3 4 7

JETONS SCORING DE RÉGION
8 2 3
6 4 4

SCORING DES ANTRES
Décomptez les Antres qui ont été retirés du plateau personnel.
5 10 15 20

SCORING DE LA MEUTE DE LOUPS
Décomptez les Loups qui ont été retirés du plateau personnel.
1 2 3 4
6 8 10 12

SCORING DE CHASSE
Décomptez les jetons Proie qui ont été ajoutés sur votre plateau personnel.
1 4 9 16 25

ANTRES
Uniquement pour améliorer une Tanière adjacente à un Point d'eau.

CHASSER UNE PROIE
Placer un jeton Proie quand les loups sont positionnés sur 3 cases différentes et adjacentes à une proie. Récupérer un jeton Action bonus.

MEUTE DE LOUPS
Remplacer un jeton Loup solitaire à portée de hurlement lors de l'action Hurler.

DÉPARTAGE DES ÉGALITÉS

- » En cas **d'égalité**, le joueur ayant le **plus de jetons Scoring de Région** l'emporte.
- » Si l'**égalité persiste**, le joueur possédant le **plus de loups sur le Plateau** est déclaré vainqueur.

EXEMPLE : SCORE FINAL

- A Déploiement 7
- B Vitesse des loups 3
- C Portée du hurlement 0
- D Antres 15
- E Proies 9
- F Meute de Loups 4
- G Jetons Scoring 16

SCORE FINAL :

54

COÛT DES ACTIONS
SE DÉPLACER : 1 | HURLER/TANIÈRE/ANTRE : 2 | DOMINER : 3
Retourner la ou les tuiles Terrain correspondante(s) pour effectuer une action sur ce terrain.

A DÉPLOIEMENT
Nombre de loups déplacés par action.
2 3 3
4 3 4 7

B VITESSE DES LOUPS
Nombre de cases max parcourues par un loup.
3 4 4
5 3

C PORTÉE DU HURLEMENT
Portée des actions Hurler et Dominer pour les Loups Alpha (en nombre de cases).
2 3

D ANTRES
Uniquement pour améliorer une Tanière adjacente à un Point d'eau.

E CHASSER UNE PROIE
Placer un jeton Proie quand les loups sont positionnés sur 3 cases différentes et adjacentes à une proie. Récupérer un jeton Action bonus.

F MEUTE DE LOUPS
Remplacer un jeton Loup solitaire à portée de hurlement lors de l'action Hurler.

G JETONS SCORING
6 4 2
2 2

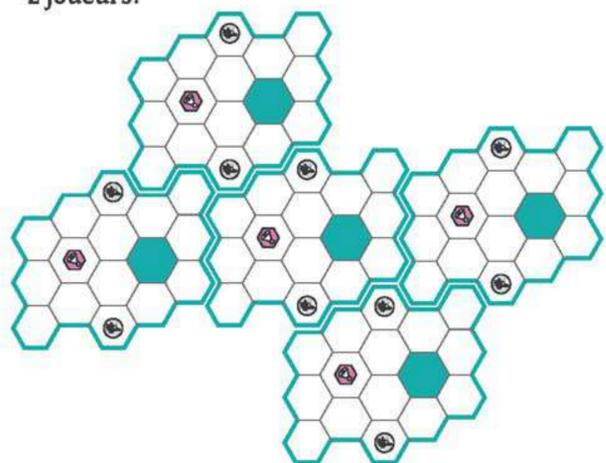
VARIANTE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs s'affrontent entre eux, mais doivent aussi affronter une 3^e meute de loups fictive !

DIFFÉRENCES DE MISE EN PLACE

1 PLATEAU DE DÉPART

- Prenez 5 plateaux Région aléatoirement et respectez la configuration ci-dessous. **Le plateau de Départ avec le Canyon central n'est pas utilisé dans les parties à 2 joueurs.**



2 JETONS LOUP SOLITAIRE

- Placez 1 jeton Loup solitaire sur chaque case avec le symbole

3 JETONS PROIE

- Prenez 1 jeton Proie de chaque espèce. Placez-les au hasard sur les cases qui possèdent le symbole Proie

4 PLATEAU CYCLE LUNAIRE

- Retournez le plateau Cycle lunaire sur la face prévue pour 2-3 joueurs.

5 DÉTERMINEZ LES SCORING DE RÉGION

- Prenez et placez aléatoirement sur les Points d'eau les jetons Scoring de Région suivants :
 - Sur 1 des plateaux Région : un seul Croissant de lune
 - Sur 2 des plateaux Région : une seule Pleine lune
 - Sur 1 des plateaux Région : un Croissant empilé sur un Quartier de lune
 - Sur 1 des plateaux Région : un Quartier empilé sur une Pleine lune
- Avec cette disposition, **les deux régions avec les jetons empilés seront décomptées deux fois durant la partie**, une fois pour le jeton du dessus et une autre fois pour le jeton du dessous après que celui du dessus a été décompté et retiré.

6 JETONS RAPPEL SCORING DE RÉGION

- Placez les jetons Rappel Scoring de Région sur les Croissants de lune pour rappeler aux joueurs que ces régions seront décomptées en premier. N'oubliez pas de déplacer ces jetons Rappel à la fin de chaque phase de décompte.

7 MEUTE DE LOUPS FICTIVE

- Choisissez une autre couleur qui représentera la 3^e meute de loups (ce sont les Loups des Neiges dans l'exemple, mais vous pouvez choisir la couleur que vous voulez). Placez les pions de la 3^e meute sur la case en haut à droite de chaque jeton Scoring de Région, comme suit :



Croissant :
2 Loups de meute



Croissant + Quartier :
1 Antre



Pleine lune (x2) :
1 Antre & 1 Loup alpha



Quartier + Pleine lune :
1 Antre & 2 Loups alpha

		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30



Mise en place pour 2 joueurs



8 CHOISISSEZ VOTRE MEUTE DE LOUPS

- » Choisissez chacun une couleur et récupérez **2 Loups alpha** et **2 Loups de meute** de cette couleur. Ces 4 loups seront placés sur la carte un peu plus loin dans la mise en place.

9 METTEZ EN PLACE VOTRE PLATEAU PERSONNEL

- » Procédez de la même façon que pour une partie à 3-5 joueurs pour mettre en place **votre plateau personnel sur la face prévue pour 2 joueurs.**

- » **Notez bien que les points et récompenses attribués pour vos accomplissements diffèrent dans une partie à 2 joueurs.** Par exemple, Chasser des Proies ne vous octroie pas de jetons Action bonus dans une partie à 2 joueurs, mais vous rapporte toujours des PV.



10 POSITIONNEZ VOS LOUPS À TOUR DE RÔLE

- » **Remarque :** Avant de positionner vos loups, prenez le temps d'étudier l'ordre dans lequel les Régions seront décomptées. Cela pourrait affecter votre stratégie de pose de départ. N'oubliez pas que les régions avec des jetons Scoring de Région empilés seront décomptées deux fois durant la partie !
- » **10.A** Déterminez le premier joueur au hasard. Celui-ci place un Loup alpha et un Loup de meute de sa couleur sur une case vide se trouvant sur un plateau Région **sans Croissant de lune**.

- » **10.B** Ensuite, le **deuxième joueur** effectue deux fois l'action suivante : il place un Loup alpha et un Loup de meute de sa couleur sur une case vide se trouvant sur un plateau Région **sans Croissant de lune**.
- » **10.C** Le **premier joueur** choisit une nouvelle case vide se trouvant sur un plateau Région **sans Croissant de lune** et y place un Loup alpha et un Loup de meute de sa couleur.

11 DÉBUT DE PARTIE

- » Le **joueur qui a positionné ses loups en premier commencera la partie**, mais le **2^e joueur recevra**, lors de son premier tour, **1 jeton Action bonus** à utiliser n'importe quand.
- » Les tours se déroulent normalement (*effectuer 2 actions*), chacun son tour, pour le reste de la partie.

SCORING DE RÉGION À 2 JOUEURS

Il y aura toujours 3 phases de Scoring de Région durant la partie, chacune d'elles étant déclenchée lorsque son symbole est atteint sur le plateau Cycle lunaire. Lorsque cela arrive, décomptez les points de chaque plateau Région qui possède un jeton Scoring de Région correspondant. Si le jeton se trouve au-dessus d'une pile, décomptez-le puis retirez-le afin de dévoiler le jeton Scoring de Région qui se trouve dessous.

VARIANTE À 2 JOUEURS — RÈGLES PARTICULIÈRES :

- » Les deux joueurs sont également en compétition avec le 3^e type de loup présent sur le Plateau pour le calcul du Contrôle dans une région.
- » Les Scoring de Région et les égalités sont résolus de la même façon que pour une partie à 3-5 joueurs (voir page 16).
- » Il est possible que le 3^e type de loup ait le plus de Contrôle dans une région ou qu'il soit à égalité avec un autre joueur !
- » Parce que le nombre de pions est limité à 2 par case, les joueurs ne seront pas en mesure de dominer ou de déplacer le moindre pion de la 3^e meute.

FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL À 2 JOUEURS

La fin de partie et le score final fonctionnent de la même façon que dans une partie à 3-5 joueurs (voir page 17). Cependant, **la valeur des points sur chacune des 6 pistes du plateau personnel est différente.**

SCORING DE DÉPLOIEMENT
 DÉPLOIEMENT
 Nombre de loups déplacés par action.
 2 3 3
 4 4

SCORING DE VITESSE DES LOUPS
 VITESSE DES LOUPS
 Nombre de cases nix parcourues par un loup.
 3 4
 5 5

SCORING DE PORTÉE DU HURLEMENT
 PORTÉE DU HURLEMENT
 Portée des actions Hurler et Dominer pour les Loups Alpha (en nombre de cases).
 2 3
 4 4

SCORING DES ANTRES
 ANTRES
 Uniquement pour améliorer une Tanière adjacente à un Point d'eau.
 5 10 15 20

SCORING DE CHASSE
 CHASSER UNE PROIE
 Placer un jeton Proie quand les loups sont positionnés sur 3 cases différentes et adjacentes à une proie.
 2 5 9 14 20

SCORING DE LA MEUTE DE LOUPS
 MEUTE DE LOUPS
 Remplacer un jeton Loup solitaire à portée de hurlement lors de l'action Hurler.
 1 2 3 4
 6 8 10 12

JETONS SCORING DE RÉGION
 8 6 4 4 3 2

ÉGALITÉ À 2 JOUEURS
 » En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de jetons Scoring de Région l'emporte.
 » Si l'égalité persiste, le joueur possédant le plus de loups sur le Plateau est déclaré vainqueur.