John D Clair

DEAD RECKONING™

Card Crafting System

AEG

LIVRET DE RÈGLES MODE SOLO

INTRODUCTION

Dans cette variante solo pour *Dead Reckoning*™, vous jouerez à une partie à 2 joueurs contre un adversaire non humain, une IA, appelée l'*Alliance Wayward*, aussi appelée simplement l'*Alliance*. Vous jouerez vos tours en utilisant les mêmes règles que dans une partie multijoueur, cependant, votre adversaire automatisé résout ses tours en utilisant ses propres règles et simule le type d'actions qu'un joueur humain pourrait entreprendre.

Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté de notre jeu en utilisant le côté difficile ou normal de certaines ou de toutes les cartes IA.

MISE EN PLACE

Insérez les 18 cartes de l'*Alliance* dans des protège-cartes, avec la face de difficulté normale (bleue) visible. Mélangez-les toutes et formez un paquet face cachée. Si vous souhaitez jouer à des niveaux plus difficiles, consultez la section « Échelle de difficulté » à la fin de ce livret.

Préparez le jeu pour une partie à 2 joueurs, sauf pour l'*Alliance* qui n'a pas besoin de plateau de jeu ni de coffre au trésor. Le total de ses 🪙 est public, y compris les 15 🪙 de départ.

CONSEIL : les cartes de l'Alliance Wayward présentent une grille qui correspond à la disposition du plateau pour indiquer où l'IA effectue certaines actions. La grille sur les cartes est disposée avec le plateau du port à gauche, vous devez donc choisir votre place de manière à ce que le plateau du port soit à gauche.

RÈGLE GÉNÉRALE

Chaque fois que l'*Alliance* a plusieurs options et que ces règles ne précisent pas laquelle elle choisit, vous choisissez pour elle.

PRINCIPES DE JEU

L'*Alliance Wayward* joue toujours le premier tour de la partie.

Tour du joueur :
Vos tours sont joués exactement de la même façon que lors d'une partie normale.

Le tour de l'Alliance Wayward :
Au tour de l'*Alliance*, révélez la première carte du paquet de l'*Alliance Wayward*. En fonction du nombre de tours déjà joués, l'*Alliance* réalisera l'effet correspondant sur la carte. Aux tours 1, 2 et 3 (A), elle réalisera la partie supérieure ; aux tours 4, 5 et 6 (B), elle réalisera la deuxième partie, etc. Vous pouvez suivre le nombre des tours en comptant simplement le nombre de cartes de l'*Alliance Wayward* révélé.

À chaque tour, le jeton navire de l'*Alliance* est simplement déplacé de sa position de départ à sa position de fin de tour. Toutes les autres actions sur les cartes solo représentent le navire de l'*Alliance* qui se déplace et fait des actions qu'un joueur pourrait faire à son tour, même si le navire lui-même n'effectue pas ces mouvements.

Fin du tour :
À la fin du tour de l'*Alliance*, elle gagne toujours **TOUTES** les 🪙 et 🟤 qui se trouvent sur les îles qu'elle contrôle. Les 🪙/🟤 gagnées par l'*Alliance* vont directement sur sa tuile quai. Chaque 3 🟤 que l'*Alliance* accumule sur son quai est immédiatement convertie en 1 🪙.

L'ALLIANCE CARTES



CÔTÉ NORMAL



CÔTÉ DIFFICILE

LES BASES DE LA RÉSOLUTION DU TOUR DE L'ALLIANCE

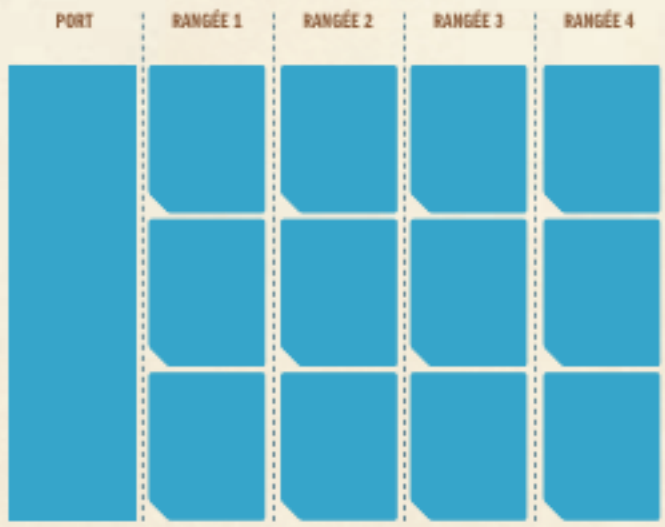
Chaque carte *Alliance Wayward* comporte une partie gauche qui indique ce que fait l'*Alliance* sur le plateau, puis une partie droite qui présente un certain nombre d'autres actions que l'*Alliance* pourrait entreprendre.

L'*Alliance* résout toujours les actions sur la carte de gauche à droite, en terminant d'abord tout ce qui se trouve sur le côté gauche de la carte, puis en terminant tout ce qui se trouve sur le côté droit de la carte en allant de gauche à droite et de haut en bas.

Remarque : il arrive que des cartes déclenchent plusieurs combats au cours d'un même tour. Cela ne change pas l'ordre dans lequel la carte est résolue, mais peut modifier la façon dont chaque combat est résolu. Voir « L'*Alliance* se lance dans plusieurs combats » (page 7).

EFFETS DU CÔTÉ GAUCHE

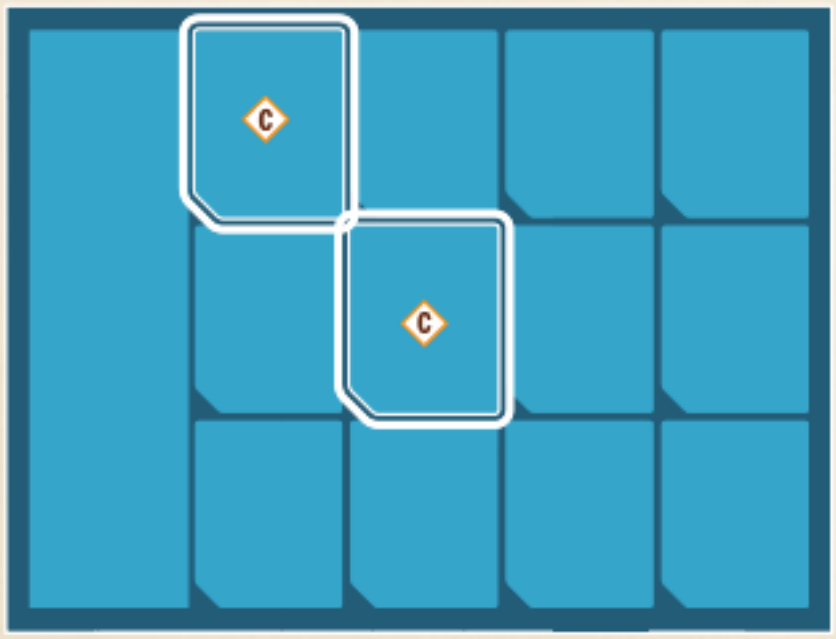
Une grille sur le côté gauche de la carte représente les tuiles du plateau avec le plateau port à gauche et les plateaux océan à droite.



Important : si l'un des effets suivants interagit avec un plateau océan inexploré, alors révélez ce plateau océan normalement et placez un des cubes de l'*Alliance* sur le succès de l'explorateur. Bien que vous ne soyez pas autorisé à explorer plus d'une zone inexplorée par tour, il est possible pour l'Alliance de le faire.

Faites ce qui suit dans l'ordre :

1. Revendiquer des progrès
2. Placer des cubes d'influence
3. La position de fin de tour de l'*Alliance*
4. Effets conditionnels



L'Alliance revendique les progrès sur les cases encadrées en blanc.

1 REVENDIQUER DES PROGRÈS

Vous verrez 0, 1, ou 2 cases avec un bord blanc C. L'*Alliance* revendique les progrès sur ces cases.

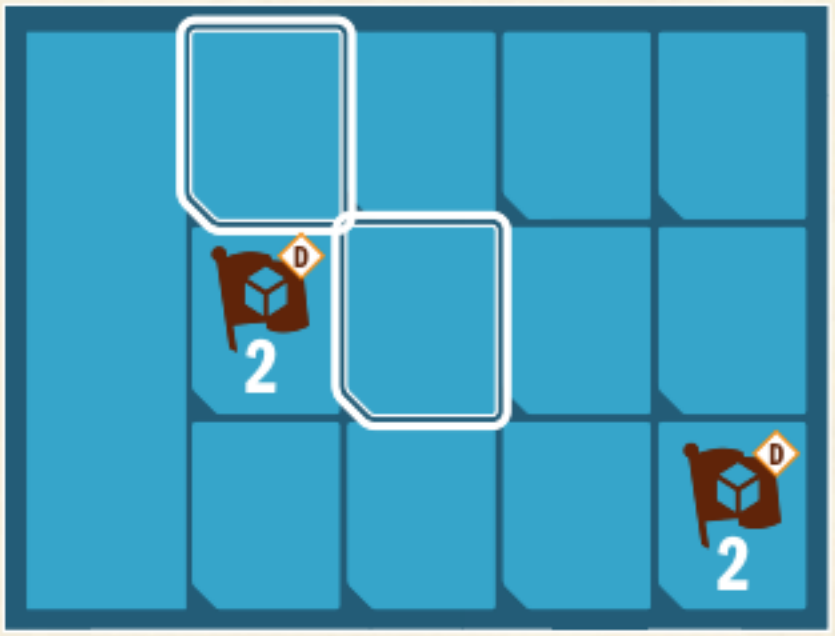
Les progrès revendiqués sont conservés en deux piles près d'autres éléments de l'*Alliance*. Les progrès qui ont au moins 1 canon (🔫) ou au moins 1 capacité de combat sont placés dans une même pile, appelée « Pile Pirate ». Tous les autres progrès doivent être placés dans une deuxième pile appelée « Pile Marchand ». Si le progrès revendiqué est un navire marchand, il faut tirer à pile ou face. Pile l'*Alliance* garde le progrès au recto, face l'*Alliance* place un cube sur le **succès « Légendaire »** et garde le progrès au verso ; elle n'obtient cependant aucune ● indiquée dans la condition « Gagner » de la carte navire marchand.

2 PLACER DES CUBES D'INFLUENCE

Vous verrez un certain nombre de cases avec un certain nombre d'icônes de cube d'influence ( ) indiqué. L'*Alliance* place le nombre de cubes indiqué sur les cases indiquées. Comme dans les règles normales, si l'*Alliance* prend le contrôle d'une île, retirez tous les bâtiments et elle obtient un cube permanent sur cette île.

Il y a une exception à ces placements lorsqu'ils interagissent avec une île où vous avez une Garnison ( ) et/ou un Fort ( ) ou votre navire en mode Pirate. Dans ces cas, si la quantité d'influence à placer est de 1, ignorez-la. Sinon, le navire de l'*Alliance* vous combattra pour tenter de placer des cubes d'influence sur l'île. Voir « Clarifications » (page 7) pour plus de détails.

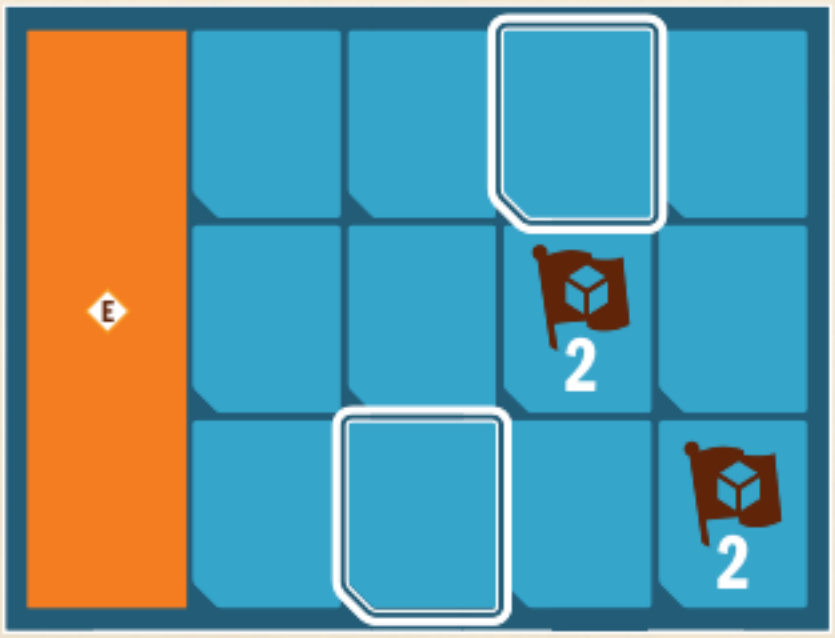
Souvent, la case indiquée sera une case de large ou une île que le navire de l'*Alliance* contrôle déjà et qui n'a plus de place pour y placer des cubes. Dans ces cas-là, vous avez eu de la chance ; il suffit de ne pas placer les cubes qui ne peuvent pas être placés



L'*Alliance* place 2 cubes d'influence sur chacune des cases indiquées D.

3 LA POSITION DE FIN DE TOUR DE L'ALLIANCE

Sur cette grille, un point sera indiqué en orange. Le navire de l'*Alliance* termine son tour sur la case bleu clair, il suffit donc de placer le navire de l'*Alliance* sur cette case.



Le navire de l'*Alliance* termine son tour au port E.



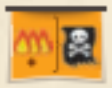
Le navire de l'*Alliance* termine son tour sur la case centrale de la rangée 2 F.

EFFETS DU CÔTÉ GAUCHE SUITE

4 EFFETS CONDITIONNELS

Deux types d'effets conditionnels sont présents sur certaines des cartes de l'*Alliance Wayward*. Les effets conditionnels ne se produisent que dans des circonstances spécifiques. Ils se produisent une fois les effets de gauche terminés, mais avant que les effets de droite ne soient résolus.





Sur certaines cartes, cette icône se trouve en haut de la ligne centrale G.

Si vous avez 3 🔥 ou plus sur votre navire et que la carte l'*Alliance Wayward* révélée comporte cette icône, alors le navire de l'*Alliance* vous attaque, même si vous êtes au port. Si vous avez moins de 3 🔥 sur votre navire, cette icône ne fait rien. Consultez les règles de « combat » (page 6) pour résoudre l'attaque de votre navire par l'*Alliance*.





Sur certaines cartes, cette icône est affichée en bas de la ligne centrale H.

S'il y a une 🟤 ou une 🟡 sur une ou plusieurs îles que l'*Alliance* ne contrôle pas et qui N'A PAS de navire en mode Pirate, l'*Alliance* placera 2 cubes d'influence sur l'île ayant le plus de 🟡 (en cas d'égalité, comptez 🟤+🟡). Si l'île cible avec 🟡/🟤 a un Fort/Garnison, alors l'*Alliance* vous combat pour essayer d'y placer des cubes d'influence. Voir les règles des « Combats » (page 6) et les « Clarifications » (page 7). Si vous êtes en mode Pirate sur une île, l'*Alliance* ignorera cette île pour les besoins de ce placement conditionnel.

EFFETS DU CÔTÉ DROIT

Sur le côté droit, vous verrez un nombre de types d'icônes différents, chacun indiquant une action que l'*Alliance* va entreprendre.



Une pièce signifie que l'*Alliance* en gagne tout simplement autant de la réserve.



Une icône indiquant 2 progrès et une 🟡 avec un **X** signifie que l'*Alliance* gagnera 1 🟡 pour chaque 2 progrès (arrondi au chiffre inférieur) dans sa pile Marchand.



Une amélioration de navire signifie que l'*Alliance* gagne la tuile amélioration de navire indiquée. Les tuiles amélioration de navire gagnées par l'*Alliance* sont juste conservées à proximité des autres éléments. Tout canon (🔫) sur la tuile amélioration de navire aidera l'*Alliance* dans les combats, et une fois que l'*Alliance* aura amélioré 4 fois au total, elle gagnera le ***succès Navire d'élite***. Remarque : si la tuile amélioration spécifique indiquée n'est pas disponible, il suffit de donner à l'*Alliance* toute amélioration de même niveau.



Une icône de réparation des dégâts signifie que l'*Alliance* répare simplement la quantité de dégâts (🔥) indiquée, ou autant que possible.



Une icône de bâtiment signifie que vous placez le bâtiment indiqué sur une île contrôlée par l'*Alliance* si possible. Si l'*Alliance* contrôle plusieurs îles, placez le bâtiment sur l'île de plus grande valeur (en fonction des points 🟡 de première place) où il n'y a pas déjà un bâtiment de ce type. Si plusieurs îles remplissent cette condition, placez le bâtiment sur l'île qui a la plus grande puissance de production combinée 🟡 et 🟤. En cas d'égalité, vous décidez sur quelle île liée vous voulez placer le bâtiment.



Si vous voyez une icône de production, l'*Alliance* produit sur l'île avec la production la plus élevée qu'elle contrôle (y compris tout bonus provenant d'un bâtiment d'avant-poste ou de haute mer) et gagne immédiatement les 🟡 et/ou 🟤. Résolvez les égalités entre les îles en fonction de celle qui produit le plus de marchandises. Si la carte *Alliance Wayward* indique qu'elle résout 2 icônes de production, alors les 2 meilleures îles de production 🟡 de l'*Alliance* produisent toutes les deux une fois. Ces 🟡 / 🟤 vont directement dans la réserve de l'*Alliance*.



Si l'*Alliance* n'a pas revendiqué le succès des marins experts, cette icône signifie que l'*Alliance* place un cube sur le succès des marins experts. Sinon, ignorez cette icône.



L'icône drapeau d'attaque signifie que le navire de l'*Alliance* vous attaque. Pour en savoir plus sur le combat contre l'*Alliance*, consultez les sections « Batailles » (page 6) et « Clarifications » (page 7). Cette icône est souvent associée à la phrase « + **X** 🔫 ce combat », ce qui signifie que l'*Alliance* reçoit autant de cubes de combat supplémentaires à larguer pendant le combat. Parfois, il sera indiqué « Si **PAS** dans le port », auquel cas, si vous êtes au port, l'attaque n'aura pas lieu.

S'il y a un navire marchand sur un plateau océan, l'IA le bat (vous choisissez lequel s'il y en a plusieurs).

Cela signifie que s'il y a au moins un navire marchand n'importe où sur le plateau, l'*Alliance* le bat (vous choisissez quel navire marchand s'il y en a plusieurs). Si un navire marchand est battu, l'*Alliance* gagne le progrès au dos de la carte, et si l'*Alliance* n'a pas déjà le ***succès légendaire***, alors l'*Alliance* gagne un cube sur le ***succès légendaire***. L'*Alliance* ne gagne pas les pièces de la condition « Gagner » sur le navire marchand vaincu.

À la fin du tour, placez 1 sur l'île de plus grande valeur que l'IA contrôle.

Un texte comme celui-ci signifie que la quantité indiquée de 🟡 ou 🟤, provenant de la réserve, doit être placée sur une île contrôlée par l'*Alliance*, mais seulement après que l'*Alliance* a terminé son tour. Cela signifie que la 🟡 et/ou la 🟤 restera sur cette île et que l'*Alliance* la gagnera à la fin de son prochain tour. Cela vous donne la possibilité, en un tour, d'essayer de prendre le contrôle de l'île lointaine de l'*Alliance* et de vous emparer des 🟡 / 🟤

Si l'IA lance au moins 7 cubes dans un combat: 🔫 3 sinon... ⚙ 🏭 3

Dans certains cas, une condition sera précisée. Dans cet exemple, si le nombre de canons de l'*Alliance* est supérieur ou égal à 7 pendant un combat, alors l'*Alliance* gagnera 3 🟡 et vous attaquera. Si elle n'a pas au moins 7 canons, elle résout l'effet « sinon... » Voir « Combats contre l'*Alliance Wayward* » (page 7) pour savoir comment l'*Alliance* détermine le nombre total de ses canons.

COMBATS CONTRE L'ALLIANCE WAYWARD



Combat contre le navire de l'Alliance : lorsque vous combattez le navire de l'*Alliance*, vous déterminez vos canons et utilisez vos capacités de combat de la même manière que dans une partie normale. Le navire de l'*Alliance* possède des canons (et donc, lance autant de cubes de combat) comme suit :

- 1 canon de base.
- 1 canon pour chaque canon sur les tuiles amélioration de navire acquises.
- En cas de défense, 4 canons au port.
- 1 canon pour chaque bâtiment qu'elle contrôle sur la case, s'il y en a.
- 1 canon pour chaque série de 2 canons et/ou capacités de combat sur les progrès dans sa pile Pirate.

Résolvez le combat normalement. L'*Alliance* est considérée comme n'ayant aucune capacité de combat. Toute ●/▬ gagnée par l'*Alliance* lors du pillage va directement sur sa tuile quai. Rappelez-vous, la ▬ de l'*Alliance* se transforme immédiatement en ● pour 3 contre 1.

Important : l'*Alliance* remporte toujours les égalités dans les combats navire contre navire, quel que soit le tour de jeu (remarque, les règles normales d'égalité s'appliquent toujours aux combats de bâtiments). De plus, l'*Alliance* a un nombre illimité de cubes, donc si elle n'a pas assez de cubes à larguer pour un combat, complétez avec des cubes neutres ou ceux d'une couleur non utilisée.

Attaquer les bâtiments de l'Alliance Wayward :
Cela fonctionne exactement de la même façon que les combats normaux de bâtiments.

L'Alliance Wayward attaquant vos bâtiments :
L'Alliance détermine ses cubes de la même manière que celle décrite ci-contre, et vous déterminez les vôtres de la même manière que pour une partie normale.

SUCCÈS

Dans la plupart des cas, l'*Alliance* obtiendra des succès de la même manière qu'un adversaire ordinaire d'une partie multijoueur. Remarque : les cubes de l'*Alliance* sont illimités, donc lorsque vous les utilisez pour marquer des succès, si vous n'avez plus de cubes, complétez-les avec des cubes neutres ou d'une couleur non utilisée.

- **Légendaire :** chaque fois que l'*Alliance* bat votre navire dans un combat ou un navire marchand, placez un de ses cubes ici. Une fois qu'elle a placé un quatrième cube ici, elle revendique le succès.
- **Terreur des 7 mers :** si jamais l'*Alliance* vous coule, elle revendique ce succès.
- **Marins experts :** si l'*Alliance* place un troisième cube ici, elle revendique ce succès.
- **Vaisseau d'élite :** si jamais l'*Alliance* gagne une quatrième amélioration, elle revendique ce succès.
- **Explorateur :** chaque fois que l'*Alliance* explore un plateau océan, placez un de ses cubes ici. Si elle a des cubes ici, elle revendique ce succès. (5 dans une partie solo, et 3 dans une partie 2 contre 2.)
- **Constructeur :** si l'*Alliance* contrôle 5 bâtiments ou plus en même temps, elle revendique ce succès.
- **Colonisateur :** si l'*Alliance* arrive à un total de 6 cubes permanents ou plus sur les îles, elle revendique ce succès.
- **Capitaliste :** si l'*Alliance* a 30 ● ou plus dans sa réserve, elle revendique ce succès.
- **Maître Marchand :** l'*Alliance* ne peut pas revendiquer ce succès.

Si l'*Alliance* revendique un quatrième succès en premier, elle déclenche la fin de la partie. Vous obtenez un tour supplémentaire et les règles normales du dernier tour s'appliquent.

Si vous revendiquez un quatrième succès en premier, l'*Alliance* joue un tour supplémentaire et les règles du dernier tour s'appliquent normalement. Cela signifie que vous obtenez +2 cubes dans tous les combats et que l'*Alliance* ne convertit qu'un seul de vos cubes d'influence sur une île donnée pour chaque 2 qu'elle aurait normalement.

CLARIFICATIONS

QUAND LES COMBATS ONT-ILS LIEU ?

À votre tour :

- Vous pouvez attaquer le navire de l'*Alliance* comme lors d'une partie normale à 2 joueurs en vous plaçant sur la même case que l'*Alliance* et en utilisant un drapeau d'attaque pour lancer une attaque.
- Vous pouvez attaquer les Forts et Garnisons de l'*Alliance* normalement.

Au tour de l'Alliance :

- L'*Alliance* attaquera votre navire si la carte *Alliance Wayward* a un Drapeau d'attaque, ou si une attaque conditionnelle est déclenchée.
- L'*Alliance* combattra votre navire si vous êtes en mode Pirate sur une case désignée pour placer au moins 2 cubes d'influence ou pour terminer son tour ; ceci n'inclut pas les placements conditionnels de cubes d'influence qui sont ignorés sur les cases où vous êtes en mode Pirate. Si elle ne fait qu'avancer sur la case, elle ne déclenche pas de combat. Et n'oubliez pas que si elle ne place que 1 seule influence sur une case où vous êtes en mode Pirate, elle ne place tout simplement pas le cube.
- L'*Alliance* combattra votre Fort et/ou votre Garnison s'ils se trouvent sur une île où il est prévu de placer au moins 2 cubes d'influence.
- **Dégâts à la garnison :** l'*Alliance* ne subit 1 dégât de garnison que si elle termine son tour sur cette île ou si elle se bat contre la garnison. Elle ne prend pas de 🔥 si elle ne fait que récupérer le progrès sur l'île. L'*Alliance* ne prendra jamais un cinquième 🔥 de cette façon, alors ignorez ces dégâts automatiques s'il s'agit du cinquième.

L'ALLIANCE S'ENGAGE DANS PLUSIEURS COMBATS

- L'*Alliance* ne combattra jamais un Fort ou une Garnison au même tour qu'elle vous attaque, donc ignorez les placements de cubes d'influence sur le côté gauche de la carte qui provoqueraient un combat si le côté droit de la carte a un Drapeau d'Attaque ou s'il y a une attaque conditionnelle qui se déclenche.
- Si vous êtes en mode Pirate et que l'*Alliance* doit déclencher un combat avec vous pendant sa résolution du côté gauche **ET** qu'elle a l'intention de vous attaquer avec un Drapeau d'Attaque pendant sa résolution du côté droit, ne résolvez que le combat avec Drapeau d'Attaque du côté droit (remarquez que cela peut avoir pour conséquence que l'*Alliance* ne place pas d'influence sur une île où vous avez votre navire en mode pirate).
- Si vous êtes en mode Pirate sur une île et que l'*Alliance* a pour objectif de placer 2 cubes ou plus et que vous avez un Fort/Garnison que l'*Alliance* a également pour objectif de combattre (sur cette île ou sur une autre île), l'*Alliance* combat d'abord votre navire, mais avec seulement la moitié de sa capacité de canons normale (arrondie au chiffre supérieur). Si l'*Alliance* gagne, elle combat ensuite votre Fort/Garnison avec l'autre moitié (également arrondie au supérieur). Si elle perd le premier combat, elle ignore les combats suivants. Si elle perd l'un ou l'autre de ces combats, elle passe tous les futurs combats de ce tour et ne place pas les cubes.
- Si le placement des cubes d'influence de l'*Alliance* engendre plus d'un combat de bâtiments dans le même tour, alors elle ne réalisera qu'un seul combat pour l'île ayant le plus de pièces (la résolution de l'égalité est basée sur les valeurs de fin de partie 🪙 des îles). Les placements de cube sur les autres îles avec des forts et/ou des garnisons sont ignorés.

COULER LE NAVIRE DE L'ALLIANCE

Si vous coulez le navire de l'*Alliance*, prenez simplement 5 de ses 🪙 de son quai et mettez-les dans votre coffre au trésor, puis mettez le navire de l'*Alliance* dans le port. Si cela se produit au tour de l'*Alliance*, le navire de l'*Alliance* est placé dans le port, quel que soit l'endroit où la carte indique que l'*Alliance* termine son tour.

CONTENU DE L'IA ET DE LA SAGA

Si vous jouez avec le contenu de l'extension Saga, utilisez ces règles lorsque l'*Alliance* prend une rencontre de navire non marchand.

- L'*Alliance* ignore toutes les rencontres de Fortune.
- Si l'*Alliance* prend une rencontre de navire non marchand ou une rencontre de navire marchand dans une saga, ne la retournez pas, et placez-la simplement dans la pile Marchand de l'*Alliance*.

ÉCHELLE DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez échelonner la difficulté comme suit.

- **Normal :** utilisez un paquet de cartes *Alliance Wayward* mélangées avec toutes les cartes en protège-carte avec le côté de difficulté normale (bleu).
- **Difficile :** insérez 9 cartes de l'*Alliance* choisies au hasard avec le côté « difficile » (rouge) visible et les 9 autres cartes avec le côté normal visible. Mélangez les 9 cartes normales et les 9 cartes difficiles séparément, puis construisez le paquet d'IA en alternant les cartes normales et difficiles ; chaque tour impair doit être une carte normale et chaque tour pair doit être une carte difficile.
- **Expert :** utilisez un paquet de cartes *Alliance* mélangées avec toutes les cartes en protège-cartes ne montrant que le côté difficile (rouge).
- **Extrême :** comme pour l'expert, cependant, pendant la partie, après que chaque troisième carte *Alliance* est piochée et complétée, piochez et complétez une autre carte *Alliance*. Remarque : cette carte bonus ne compte pas comme un tour supplémentaire pour déterminer quelle section de la carte *Alliance* doit être résolue. La section de cette carte bonus à résoudre est donc la même que la carte précédente.



VARIANTE COOPÉRATIVE À 2 JOUEURS

Pour ceux qui sont intéressés par une expérience en coopération à 2 joueurs, les règles en solo peuvent être utilisées pour créer un scénario 2 contre 2 où vous et un partenaire affrontez une équipe adverse de deux joueurs IA de l'*Alliance Wayward*. Toutes les règles normales s'appliquent dans cette variante, à l'exception de celles qui sont énumérées ci-dessous.

AJUSTEMENTS DE MISE EN PLACE

- Préparez le jeu pour 4 joueurs.
- Assignez une IA de l'*Alliance* à votre partenaire et une à vous. Choisissez au hasard un joueur qui sera le premier joueur.
- Créez 2 paquets de 9 cartes pour chaque IA de l'*Alliance*.

REMARQUE CONCERNANT LA DIFFICULTÉ DU JEU :
Le mode coopératif à 2 joueurs est environ 1 niveau plus facile que le mode solo normal (c'est-à-dire que normal est « facile », difficile est « normal », etc.), donc lorsque vous choisissez votre niveau de difficulté, gardez cela à l'esprit.

AJUSTEMENT DES RÈGLES GÉNÉRALES

- **Principes de jeu :** Les tours alternent entre les joueurs et l'*Alliance*. Vous effectuez le tour de l'*Alliance* qui vous a été assigné, puis vous effectuez votre propre tour. Ensuite, votre partenaire fait de même. **Remarque :** la partie se termine toujours lorsqu'**UN** joueur humain ou de l'*Alliance* atteint 4 succès.
- Après le neuvième tour, il n'y aura plus de cartes dans les paquets de la l'*Alliance Wayward*, alors mélangez simplement toutes les cartes de l'*Alliance Wayward* et créez au hasard 2 nouveaux paquets de 9 cartes de l'*Alliance*. **Remarque :** si vous jouez en mode difficile, le dixième tour doit être une carte *Alliance Wayward* du côté « difficile » (rouge).
- **Fin de la partie :** Après avoir effectué votre décompte total de fin de partie, additionnez-le avec le score de votre partenaire pour déterminer le score total de votre équipe. Faites de même pour les deux joueurs de l'*Alliance*.
- L'équipe avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, utilisez les règles de résolution d'égalité normales, mais en utilisant le total des cubes des deux joueurs contre le total des cubes des deux joueurs de l'IA de l'*Alliance*.

AJUSTEMENT DES RÈGLES COOPÉRATIVES POUR LES JOUEURS

- Vous ne pouvez pas attaquer les navires ou les bâtiments de votre partenaire, celui-ci et ses navires sont considérés comme étant en mode marchand pendant votre tour.
- Les garnisons n'endommagent pas le navire d'un coéquipier.
- Vous pouvez remplacer les cubes de votre partenaire **ET** vous pouvez placer des cubes sur les îles où ils ont un Fort/Garnison/Barricade comme s'ils n'étaient pas protégés, à condition que votre partenaire soit d'accord.
- Vous ne pouvez jamais ramasser des 🟡 ou des 🟤 sur les îles contrôlées par votre partenaire.
- Vous pouvez toujours produire sur n'importe quelle île, mais si vous produisez sur une île contrôlée par votre partenaire, vous n'ajoutez qu'un maximum de 1 🟤 et/ou 1 🟡 à l'île, même si elle peut en produire davantage autrement. En effet, il est trop facile d'avoir un joueur qui contrôle les îles et que les deux joueurs y produisent.
- **Échange de 🟤 ou de 🟡 :** si votre navire partage un plateau océan (**PAS** un port) avec le navire de votre partenaire, vous pouvez échanger librement des 🟡 et des 🟤 entre les deux navires. Cela peut se faire à tout moment pendant votre tour.
- **Réparation des dommages partagés :** si votre navire partage un plateau océan **OU** un port avec le navire de votre partenaire, toute action de réparation des dommages que vous entreprenez peut réparer les dommages sur l'un ou l'autre des navires.
- **Assistance alliée au combat :** si votre navire est impliqué dans un combat alors qu'il partage un plateau océan (**PAS** un port) avec le navire de votre partenaire, vous obtenez +2 cubes de combat au début du combat. De plus, tout butin obtenu lors du combat peut être mis sur votre navire et/ou sur celui de votre partenaire. Son navire n'est **PAS** considéré comme faisant partie du combat pour tout autre effet.
- Vous pouvez compter les voiles et les canons couverts par 🟤 et/ou 🟡 lorsque vous êtes sur une île contrôlée par votre partenaire comme si vous la contrôliez.

AJUSTEMENT DES RÈGLES DE L'ALLIANCE WAYWARD

- Les joueurs de l'*Alliance* ne remplaceront jamais les cubes les uns des autres. Si le placement d'un cube doit provoquer cela, il suffit de l'ignorer.
- L'IA de l'*Alliance* ne fera jamais perdre le contrôle d'une île à son allié. Si un placement de cube peut provoquer une telle situation, il faut simplement l'ignorer.
- Les Forts/Garnisons d'une IA de l'*Alliance* n'empêchent pas l'autre de placer des cubes sur une île (mais encore une fois, ils ne remplaceront pas les cubes de leurs alliés).
- Les IA de l'*Alliance* ne s'attaquent jamais les unes aux autres et leurs garnisons ne s'endommagent pas les unes aux autres.
- Si une IA de l'*Alliance* remplace des cubes sur une île où vous et votre partenaire avez des cubes, elle remplacera toujours les cubes du joueur qui contrôle l'île en premier si possible.
- Si une IA de l'*Alliance* attaque, elle attaquera le joueur qui :
  - **A)** n'est pas au port et
  - **B)** le plus proche de l'endroit où l'IA de l'*Alliance* a commencé le tour. En cas d'égalité, l'IA de l'*Alliance* attaquera le joueur ayant le plus de dégâts sur son navire qui n'est pas au port. Si l'égalité persiste, tirez à pile ou face.