



# TRIQUETA

## LES LOUPS DANS L'OMBRE

**Une Extension**  
pour 2 à 5 joueurs,  
dès 8 ans et plus

Cette extension propose un nouveau type d'animal : les loups, amicaux mais timides, qui préfèrent rester cachés. Ils sortent de l'ombre à la fin du jeu et valent alors beaucoup de points lorsqu'ils forment une Triqueta. Cependant, un animal de chacune des autres espèces se cache également dans l'ombre. La collecte des pièces de l'ombre n'est donc jamais sans risque.

En prime, *Les loups dans l'ombre* propose une variante passionnante pour 2 joueurs.

### Contenu

**15 pièces Animal de l'ombre (pièces foncées)**

9 x Loups (valeur 11), 1 x Lapin, 1 x Chouette, 1 x Cerf, 1 x Sanglier, 1 x Béliet, 1 x Ours

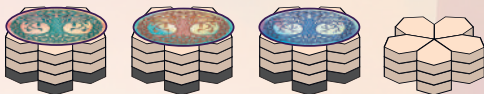
### Mise en place

Effectuez la mise en place comme décrit dans le jeu de base.

Cependant, lors de la création des 4 piles de manche, après avoir mélangé les 60 pièces Animal claires du jeu de base face cachée, mélangez séparément les 15 **pièces Animal de l'ombre**, face cachée. Formez alors les 4 piles de manche comme d'habitude, en forme de fleur, mais de manière à ce que 3 d'entre elles aient un niveau supplémentaire (le niveau tout en bas de la pile) composé de 5 pièces Animal foncées, face cachée.

Placez les 3 tuiles Arbre sur ces 3 piles (qui contiennent chacune 20 pièces Animal).

La quatrième pile, avec 15 pièces Animal claires, est la pile en cours d'utilisation.



### Déroulement du jeu

*Ce qui suit décrit le jeu pour 3 à 5 joueurs. La variante pour 2 joueurs est expliquée plus loin.*

Le jeu se déroule comme dans le jeu de base. A votre tour de jeu, vous effectuez comme d'habitude soit l'action A : « Piocher une pièce Animal », soit l'action B : « Prendre une Rangée d'animaux ». Si vous choisissez l'action A, vous prenez comme d'habitude une pièce Animal de la pile en cours. Il peut également s'agir d'une pièce Animal de l'ombre si elle est accessible (c'est-à-dire qu'elle n'est pas bloquée par une pièce posée directement sur elle). Si vous prenez une pièce Animal claire, procédez comme d'habitude en la regardant en secret et en choisissant l'option 1 ou 2.



Si vous prenez **une pièce Animal foncée**, regardez-la en secret. Ensuite, vous devez la placer face cachée devant vous, en la dissimulant aux autres jusqu'à la fin de la partie. Ces pièces ne comptent pas parmi les 2 pièces Animal claires que vous pouvez conserver face cachée devant vous dans le cadre de l'option 2 - vous pouvez garder autant de pièces Animal de l'ombre que vous le souhaitez devant vous.

Comme d'habitude, vous pouvez jeter un coup d'œil à vos propres pièces Animal face cachée quand vous le souhaitez. Toutes les autres règles de la section « Déroulement du jeu » sont les mêmes que celles du jeu de base.

## Fin du jeu

Le jeu se termine comme d'habitude après la quatrième manche. Les scores sont alors calculés. Commencez par décider pour chacune de vos pièces Animal **claires** face cachée si vous l'ajoutez face visible à vos autres pièces Animal ou si vous la défaussez face cachée dans la boîte.

Ensuite, vous **devez** révéler toutes vos pièces Animal de l'ombre et les ajouter à vos autres pièces Animal face visible.

Comme toujours, toutes les pièces Animal du même type sont regroupées (qu'elles soient foncées ou claires). Le reste du décompte des points se fait comme dans le jeu de base : comptez le nombre de pièces Animal que vous possédez pour chacun des (désormais) 7 types d'animaux et comptabilisez les points en conséquence.



## Variante pour 2 joueurs

La mise en place, les règles et la fin du jeu sont les mêmes que celles décrites ci-dessus, sauf que lorsque vous effectuez l'Action A : « Piocher une pièce Animal », vous **devez** piocher **2 pièces Animal**, une à la fois, de la pile en cours d'utilisation (dans n'importe quelle combinaison de pièces Animal foncées et claires). Ensuite, regardez les deux en secret et procédez comme suit :

Placez chaque pièce Animal foncée que vous avez piochée, face cachée devant vous (voir l'encadré rouge en première page).

Pour chaque pièce Animal claire que vous avez piochée, choisissez l'une des options suivantes :

- **Option 1** (identique à l'option 1 du jeu de base) : placez la pièce Animal claire face visible dans n'importe quelle Rangée d'animaux.
- **Option 2** (identique à l'option 2 du jeu de base) : placez la pièce Animal claire face cachée devant vous. (Comme toujours, vous ne pouvez pas avoir plus de 2 pièces Animal claires face cachée au total).
- **Option 3** : placez la pièce Animal claire face cachée dans la boîte. Cette pièce n'est alors plus prise en compte dans le jeu.

**Attention** : si vous piochez 2 pièces Animal claires, vous devez choisir, parmi ces trois options, une option différente pour chacune d'entre elles. Vous ne pouvez donc pas, par exemple, placer les deux pièces Animal claires dans la boîte.

**Cas particulier** : s'il ne reste qu'une seule pièce Animal dans la tour en cours d'utilisation, vous ne pouvez pas choisir l'Action A : « Piocher une pièce Animal ». Au lieu de cela, vous devez effectuer l'Action B : « Prendre une Rangée d'animaux ».

Toutes les autres règles sont les mêmes que celles décrites en première page.

**Conseil** : si le nombre de joueurs et l'espace de jeu le permettent, envisagez ce qui suit : gardez vos propres pièces Animal « face cachée » à l'abri du regard des autres en les plaçant sur leur bord, à la verticale de manière à ce que vous soyez seul(e) à pouvoir voir leur type. De cette façon, vous pouvez garder un œil sur ces pièces sans avoir à les consulter tout le temps face cachée.



Auteurs : Stefan Dorra, Ralf zur Linde  
Illustrations : Annika Heller

Développement : Matthias Nagy, Peter Eggert, Viktor Kobilke, Moritz Bornkast  
Règle du jeu : Viktor Kobilke



Adaptation et distribution françaises :



© 2023 Deep Print Games GmbH,  
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.  
All rights reserved.  
[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)



ATTENTION!



ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

données et adresses à conserver. 08-2023