





JEU EN SOLO



Si vous êtes un loup solitaire et souhaitez affronter le Prieur, le Chasseur, les Pieuses Bienpensantes et - si vous possédez l'extension *Faster than the flame* - même le Bourgmestre, en guidant seul les Powerwolf... voici les règles simples à suivre !

Au début de la partie, piochez 5 **cartes Action** et 5 **cartes Ruse**.

À chaque **phase 4 : Repos bien mérité**, piochez 2 cartes Ruse supplémentaires.

De plus, la **Phase 1 : Plan de Sauvetage** change comme suit :

► SOUS-PHASE A : L'INSTINCT SAUVAGE

- Jouez 1 carte Action de votre main, éventuellement associée à une carte Ruse.
- Révélez les 2 premières cartes du paquet Action. Vous pouvez associer à chacune une carte Stratagème de votre main, si vous le souhaitez.
- Assignez les 3 cartes Action à la Ligne d'Actions.

RAPPELEZ-VOUS: Un Powerwolf ne peut réaliser qu'une action par tour. En cas de conflit, vous devez choisir quelle Action lui attribuer. Les cartes Action non assignées sont défaussées.

► SOUS-PHASE B : LE GÉNIE HUMAIN

Cette phase fonctionne exactement comme en multijoueur, mais vous avez la possibilité de jouer 2 **cartes Action + Ruse** de votre main au lieu d'une seule.

*In the night came the killers with the cross
And the word of God was long forsaken**

Killers with the cross - Powerwolf



1589

VARGAMOR



*Queen of the moors and the fields, crowned as the pact with the wolves had been sealed. Vargamor witch of the night, to your honour we're kneeling! Vargamor, Mother of wolves, save the pack from the harm of the light!**

*Vargamorr - Powerwolf

Cette extension pour le jeu 1589 contient **17 cartes Mission**.

Chaque carte indique les exigences, les récompenses et les conséquences de la mission :

■ De 1 à 3 icônes d'Action

Ou
3 Actions identiques



Or

2 paires d'Actions
différentes



■ Carte Exemple A



■ Carte Exemple B

■ La récompense pour la réussite de la Mission

■ Une combinaison de Powerwolf (de 0 à 3)

3 Powerwolf

Aucun Powerwolf

■ Conséquences actives jusqu'à ce que la Mission soit terminée

Installation :

1. Mélangez le jeu de cartes Mission et gardez-le accessible aux joueurs.
2. Retournez la carte du haut et placez-la face visible à côté du tableau, à gauche de la ligne d'action. Cette Carte sera la Mission active.

► PHASE 3: CONSÉQUENCES

À la fin de la phase 3: **Conséquences**, vérifiez si toutes **LES EXIGENCES** de la carte de Mission active sont remplies.

Exemple : Si la Mission active est l'exemple de carte B, il doit y avoir **Falk Maria, Matthew** et **Charles** sur la ligne d'action, et au moins un des Powerwolf sur la ligne d'action doit avoir effectué l'action « **Convaincre les Bienpensantes** ».

- Si toutes **LES CONDITIONS** sont remplies, un ou plusieurs joueurs reçoivent les **RÉCOMPENSES** puis défaussent la carte Mission. La décision sur qui reçoit les récompenses en tant que choix communal.

Remarque : si vous utilisez également l'extension *Lupus hérétique* avec cette extension, les cartes d'action **Lupus hérétique ne satisfont ni à l'exigence de Powerwolf ni à l'exigence d'action.**

- Si les **EXIGENCES** ne sont pas remplies, la Mission n'est pas encore terminée et reste active :

- Souffrez immédiatement des CONSÉQUENCES** indiquées sur la carte, mais...
- Vous pouvez assigner n'importe quel nombre de cartes Action prises de la ligne d'action à la carte Mission** (faites-les glisser sous la carte Mission afin que seuls le Powerwolf et l'action soient visibles). Ces cartes comptent pour répondre aux exigences de la mission en plus des cartes Action jouées lors du prochain tour.

► PHASE 4: REPOS BIEN MÉRITÉ

Pendant la phase **4: Repos bien mérité**, s'il n'y a pas de carte de mission active, mettez la carte supérieure du deck de mission en jeu en tant que nouvelle mission active.

RÉCOMPENSES



Piochez une carte Ruse.



Éteignez une torche.



Retirez un fagot de la zone du bûcher.



Reculer le chasseur d'un pas.



Retirez un jeton Faux Pas dans le sac et placez-le dans la fente VII de la piste de virage sans le révéler.



Déplacez tous les Bienpensantes en arrière d'un pas chacun. N'oubliez pas : une Bienpensante qui a atteint la place du bûcher (espace « 0 ») ne peut plus être convaincu de faire demi-tour !



2 joueurs de votre choix gagnent chacun 1 point de sang.



2 joueurs de votre choix piochent chacun 1 carte Ruse.



Pendant la **4: Repos bien mérité** (étape 6), les joueurs peuvent piocher parmi les cartes jouées ce tour-ci.

CONSÉQUENCES

(Non inclus dans le jeu de base)



Chaque joueur doit défausser une carte Ruse.

1589

FASTER THAN THE FLAME



Cette extension pour le jeu 1589 contient **3 modules différents**, qui peuvent être utilisés ensemble ou séparément.

- **Incense & Iron - Le Bürgermeister**
- **The Wildest of the Pack**
- **Lupus hérétique**

► MODULE 1: INCENSE & IRON - LE BÜRGERMEISTER

Dans le sinistre **Blutfurt**, une ville souillée par le sang de la chasse aux sorcières, règne le Bürgermeister **Ulrich Bührig**, connu sous le nom de « der Schachspieler » — le joueur d'échecs. Toujours en train de tisser ses complots, parfois en aidant, parfois en s'opposant au Prieur, il déplace des pièces invisibles dans un jeu de pouvoir et de suspicion. Chaque faveur qu'il accorde a un prix!

Ce module comprend **10 cartes Bourgmeister** (illustrées horizontalement), chacune avec des effets différents indiqués sur les côtés gauche et droit de la carte.

Installation : Mélangez le jeu de cartes Mission et gardez-le accessible aux joueurs.

PHASE 2 : MISE EN ŒUVRE

A la fin de **Phase 2: Plan en action**, pour chaque Powerwolf restant dans la Tanière, retournez 1 carte Bourgmeister.

Chaque carte doit être **révélée, résolue et défaussée** avant de passer, si nécessaire, à la suivante.

Un des joueurs n'ayant joué aucune carte Action doit choisir entre les 2 options proposées par le Bourgmeister (certaines offres sont obligatoires et doivent être choisies).

- **Dépensez des Points de Sang** pour obtenir un avantage (option de gauche)
- **Gagnez des Points de Sang** mais subissez les conséquences (option de droite)

Dépensez des
Points de Sang
pour obtenir un
avantage (option
de gauche)



Tribut à verser
au Bourgmeister...

...pour obtenir
les Points de Sang
indiqués ici.

Remarque : Si le joueur n'a pas ou ne veut pas dépenser les Points de Sang pour l'option de gauche, il doit choisir l'option de droite à la place.

Important : Les Points de Sang à dépenser peuvent provenir de tout le groupe, pas seulement du joueur faisant le choix.

BENEFITS



Piochez une carte Ruse.



Éteignez une torche.



Retirez un fagot de la zone du bûcher.



Retirez un fagot de la case du tour en cours sur la Piste de Tour.



Ajoutez la carte du dessus du paquet de Ruse dans la Zone de Preuves face cachée (vous ne pouvez pas la regarder).



À la fin de la **Phase 3: conséquences**, i la conséquence du Powerwolf « absent ».



Remettez dans le sac un jeton Faux Pas de votre choix parmi ceux en jeu.



Reculez de 2 cases une Biempensante de votre choix.



d'Action).

Pendant ce tour ignorez 1 conséquence négative (que ce soit sur le plateau de jeu ou sur la Ligne



Reculez le chasseur d'un pas.

TRIBUTS À PAYER



Chaque joueur doit défausser une carte Ruse.



2

Allumez 2 Torches.



Prenez 1 Fagot de la réserve et placez-le directement sur la Case du Bûcher.



Piochez un Jeton Faux Pas, et s'il correspond à un Powerwolf dans la Tanière, **mettez ce jeton en jeu.**



Défaussez une carte de la Zone de Preuves.



Appliquez la conséquence du Powerwolf « absent » sur la Ligne d'Action (elle sera appliquée de nouveau pendant **Phase 3: Conséquences**).



Retournez la carte du dessus du paquet de Chasseur et activez son Piège central. **Le Powerwolf ne peut pas utiliser les Points de Sang obtenus grâce à cette carte Bourgmeister** pour contourner le Piège, mais peut utiliser ceux qu'il a déjà en réserve.



Piochez un Jeton Faux Pas et mettez-le directement en jeu (voir la case « Pris sur le fait ! » dans les règles de base).



La Biempensante la plus éloignée de la Case du Bûcher avance de 2 cases.

VARIANTE FACILE : Les Points de Sang obtenus grâce aux options de droite sont augmentés de 1.

VARIANTE DIFFICILE : Les Points de Sang obtenus grâce aux options de droite sont réduits de 1.

► MODULE 2: THE WILDEST OF THE PACK



*Wolves are on the hunt tonight, wake the storm and bring to fall the liar, all the night victorious!**

**Wolves of War - Powerwolf*



Ce module se compose de **5 cartes**, une pour chaque Powerwolf, avec l'icône de la **nouvelle Action de Meute** :

Mise en place : Mélangez les cartes supplémentaires d'Action de Meute avec le paquet de cartes d'Action du Jeu de Base.

PHASE 1 : PLAN DE SAUVETAGE

À la fin de **Phase 1 : Plan de Sauvetage**, toute personne ayant joué une carte d'Action de Meute choisit 1 de ces 2 options :

- Remettez dans le sac un Jeton Faux Pas qui a déjà été attribué à un autre Powerwolf.
- Ajoutez une carte de Ruse de votre main à la carte d'Action jouée sur un autre Powerwolf. La carte de Ruse doit être liée à l'Action. Ainsi, **plus d'une carte de Ruse peut être associée à une carte d'Action**.

PHASE 2 : MISE EN ŒUVRE

- Lorsqu'un Powerwolf effectue une Action qui possède 2 cartes de Ruse ou plus associées, il applique les effets de toutes dans l'ordre choisi par le joueur ayant joué la carte d'Action.
- Le Powerwolf dont la carte d'Action de Meute a été jouée n'effectue aucune Action ce tour-ci, et sa figurine reste dans la Tanière.

► MODULE 3: LUPUS HERETICUS



*We fought the daylight Any battle, any war
The call for blood worth dying for**

**Where the wild wolves have gone - Powerwolf*

Ce module se compose de **5 cartes d'Action Lupus Hereticus** qui ne représentent pas un Powerwolf spécifique.

Mise en place : Mélangez les cartes d'Action Lupus Hereticus avec le paquet de cartes d'Action du Jeu de Base.

► PHASE 1 : PLAN DE SAUVETAGE

- Les cartes d'Action **Lupus Hereticus** ne peuvent être jouées que pendant l'Étape A de **Phase 1: Plan de sauvetage**. Elles peuvent être associées à n'importe quelle carte de Ruse.

Important : Lors de la révélation des cartes d'Action, si **2 cartes d'Action Lupus Hereticus ou plus** sont révélées, **défaussez-les toutes immédiatement** ; toutes les cartes de Ruse associées peuvent être défaussées ou retournées en main, à la discrétion du joueur qui les a jouées.

- Une carte **Lupus Hereticus** peut être placée sur la Ligne d'Action à n'importe quelle position choisie par le joueur qui l'a jouée et sera considérée comme une carte Powerwolf à cette position.

► PHASE 2: MISE EN ŒUVRE

- Une carte **Lupus Hereticus** permet au joueur de **réaliser l'une des 5 Actions** du Jeu de Base de son choix.
- Si l'Action choisie est « Convaincre la Biempensante », **reculez 1 Biempensante de 3 cases**.
- Utilisez les icônes **Éteindre la Torche** et **Retirer un Fagot** sur les cartes comme indiqué dans le Jeu de Base.

► PHASE 3: CONSÉQUENCES

- Toutes les cartes **Lupus Hereticus** ont la même **conséquence Faux Pas** : Piochez 1 jeton dans le sac. Si ce jeton correspond au Powerwolf de la position occupée par la carte **Lupus Hereticus**, mettez le Jeton Faux Pas en jeu.