

# A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



LIVRET DE RÈGLES



# A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



*Chaque année, le prestigieux Trophée de la Communauté est remis au jeune adulte qui a rendu le plus service au village. Cette fois, la compétition est rude : vous n'êtes plus que deux dans la course !*

*Les villageois pourraient vous faire don d'une partie de leurs profits, parler de vous à leurs amis et même vous aider à déterrer de puissants trésors. Un bon capital sympathie est le meilleur moyen de rafler la victoire !*

*Au fil de cette aventure, vous fabriquerez des équipements utiles à tout un chacun et investirez dans les commerces locaux – une dépense onéreuse, mais qui vous vaudra beaucoup de respect. Sauver le bureau de poste du coin vous fera remarquer !*

*Bien qu'il s'agisse d'une compétition amicale, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant. Bonne chance !*

*A Wild Venture est un jeu de cartes compétitif pour 2 joueurs prêts à vivre des tas d'aventures. Dépensez vos pièces durement gagnées pour jouer les cartes piochées dans le paquet commun : donnez plus d'options à vos tours grâce aux cartes Bâtiment, et activez les cartes Villageois et Équipement avant de les réserver dans votre pile de score.*

*Une fois le paquet épuisé, la partie s'achève. Marquez des points grâce à votre pile de score et aux bâtiments dans lesquels vous avez investi : le joueur avec le meilleur score final l'emporte !*

## TABLE DES MATIÈRES

Mise en place	4
Déroulement d'un tour	6
Effets des cartes	8
Explorer	9
Cartes Équipement	12
Cartes Bâtiment	12
Fin de la partie	14
Variantes	15
Aperçu d'un tour & Effets	16

# MATÉRIEL



**1 plateau Aventure recto verso**  
(Printemps/Automne)



**6 cartes Logis**  
(2 Nid, 2 Nénuphar, 2 Terrier)

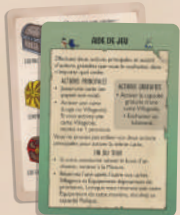


**Module Académie : 24 cartes**

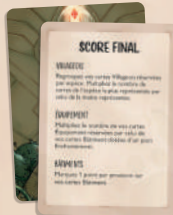
15 cartes Villageois (5 Corbeau, 5 Grenouille, 5 Lapin)  
6 cartes Équipement (2 Corbeau, 2 Grenouille, 2 Lapin)  
3 cartes Bâtiment (1 Corbeau, 1 Grenouille, 1 Lapin)



**3 figurines d'aventurier**  
(1 Corbeau, 1 Grenouille, 1 Lapin)



**2 aides de jeu**



**2 aides de score**



**3 cartes Villagéois sponsor**  
(1 Corbeau, 1 Grenouille, 1 Lapin)



**51 cartes principales**

27 cartes Villageois (9 Corbeau, 9 Grenouille, 9 Lapin)  
12 cartes Équipement (4 Corbeau, 4 Grenouille, 4 Lapin)  
12 cartes Bâtiment (4 Corbeau, 4 Grenouille, 4 Lapin)



**Module Courrier : 24 cartes**

15 cartes Villageois (5 Corbeau, 5 Grenouille, 5 Lapin)  
6 cartes Équipement (2 Corbeau, 2 Grenouille, 2 Lapin)  
3 cartes Bâtiment (1 Corbeau, 1 Grenouille, 1 Lapin)



**12 pions Aventure**

6 pions Enchantement (3 paires), 3 pions Nid,  
2 pions « + », 1 pion Coffre en or



**48 pions Pièce/Provision de 1**  
**12 pions Pièce/Provision de 5**

# MISE EN PLACE



**1** Posez le plateau Aventure sur la face de votre choix. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la face Printemps. La face Automne ajoute notamment un coût pour emprunter certains chemins.

**2** Placez les pions Aventure comme indiqué ci-dessous.



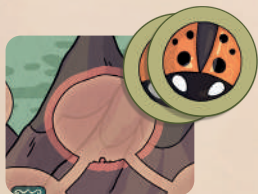
**2a** Placez le pion Coffre en or sur la case Coffre en fer.



**2b** Placez les deux pions +5 sur les cases +3.



**2c** Placez les trois pions Nid sur les cases Piochez 1.



**2d** Placez une paire de pions Enchantement identiques sur l'une des cases Enchantement.



**2e** Placez une autre paire de pions Enchantement identiques sur l'autre case Enchantement.



- 3 Prenez chacun l'un des deux pions Enchantement restants.
- 4 Choisissez un module (pour votre première partie, nous vous recommandons le module Académie) et mélangez-le aux cartes principales afin de former un paquet commun. Posez celle-ci entre les deux joueurs en laissant assez d'espace à côté d'elle pour une défausse (une pile de cartes défaussées face visible durant la partie).
- 5 Rassemblez les pièces/provisions à proximité pour former le stock du village.
- 6 Prenez chacun 5 pièces.

Les pièces et les provisions sont représentées par les mêmes pions. Dans la zone d'un joueur, ils incarnent les pièces : utilisez leur face numérotée. Posés sur des cartes, ils se changent en provisions : utilisez la face affichant un sac.



- 7 Prenez chacun une série de 3 cartes Logis : 1 Nid (Corbeau), 1 Nénuphar (Grenouille) et 1 Terrier (Lapin). Posez-les devant vous de sorte à afficher leur capacité de base et en laissant assez d'espace au-dessus pour 2 rangées de cartes.



Cette icône indique la face améliorée d'une carte Logis.



- 8 Piochez 5 cartes chacun et ajoutez-les à votre main.
- 9 Alignez les cartes Villageois sponsor près du paquet.
- 10 Désignez un premier joueur au hasard. Le **second** joueur s'empare de la figurine de l'aventurier qu'il veut incarner (Corbeau, Grenouille ou Lapin) et prend la carte Villageois sponsor de la même espèce. Le **premier** joueur fait ensuite de même. Défaussez la carte restante face visible, près du paquet.
- 11 Placez votre carte Villageois sponsor au-dessus de vos cartes Logis : elle est le point de départ de votre rangée Villageois. Prenez 2 provisions dans le stock et posez-les sur votre sponsor (comme indiqué par la Valeur dans le coin supérieur droit de la carte).
- 12 Placez votre aventurier sur la case Maison du plateau Aventure.
- 13 Prenez une aide de jeu et placez une aide de score face cachée à gauche de vos cartes Logis.



## APERÇU D'UNE PARTIE

Une partie de *A Wild Venture* consiste en une alternance de tours entre deux joueurs. Pendant votre tour, vous effectuez deux actions principales et autant d'actions gratuites que vous le souhaitez. Lorsque le paquet est épuisé, la partie s'achève. Vous marquez alors des points grâce à vos cartes Villageois et Équipement, ainsi que pour chaque provision sur vos cartes Bâtiment. Le joueur qui obtient le meilleur score remporte la victoire !

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Pendant votre tour, vous devez effectuer **deux actions principales**. Il en existe deux différentes : jouer une carte et activer une carte. Vous pouvez réaliser deux actions principales différentes, ou deux fois la même.

Vous pouvez également effectuer autant d'**actions gratuites** que vous le souhaitez. Chacune peut être entreprise avant, entre ou après vos actions principales.

### ACTION PRINCIPALE – Jouer une carte

Choisissez une carte de votre main et payez son coût (indiqué dans son coin supérieur gauche) en transférant les pièces correspondantes de votre zone de jeu vers le stock du village. Posez-la face visible dans la rangée appropriée :

- en haut pour les cartes Équipement ;
- au milieu pour les cartes Villageois ;
- en bas pour les cartes Bâtiment (à droite de vos cartes Logis).

Lorsque vous jouez une carte Équipement ou Villageois, ajoutez sa valeur en provisions (indiquée dans son coin supérieur droit) en vous servant dans le stock du village.



Cartes Équipement

Cartes Villageois



Cartes Bâtiment

### ACTION PRINCIPALE – Activer une carte

Choisissez l'une de vos cartes Logis ou Villageois en jeu et activez-la.

- Cette action ne permet pas d'activer une carte Équipement ou Bâtiment.
- Vous pouvez effectuer cette action deux fois par tour, mais **PAS** sur la même carte deux fois d'affilée.

Pour activer une carte Villageois, vous devez retirer 1 des provisions qui s'y trouvent et la transférer vers le stock du village. Si la carte n'a aucune provision, elle ne peut pas être activée.

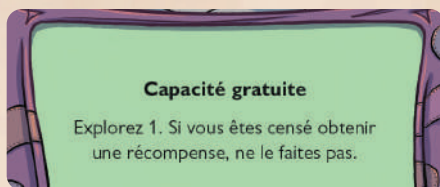
Les cartes Logis s'activent sans dépenser de provision.

Dès qu'une carte est activée, résolvez dans l'ordre les effets qui y sont décrits (cf. Effets des cartes, page 8). Si vous activez une carte, vous devez résoudre autant de ses effets que possible.

- Si une carte comprend une « Capacité gratuite », celle-ci s'active à l'aide d'une action gratuite (voir ci-après), et non pas avec une action principale.
- **Activation indirecte** : pendant la partie, vos cartes peuvent être activées par d'autres biais que vos propres actions. Le cas échéant, résolvez les effets normalement, mais sans retirer de provision (une carte sans provisions peut être activée ainsi). Ceci n'est pas considéré comme une de vos actions principales : vous pouvez donc utiliser une action principale pour activer une carte ayant déjà fait l'objet d'une activation indirecte pendant votre tour.

## ACTION GRATUITE – Activer la capacité gratuite d'une carte Villageois

Choisissez l'une de vos cartes Villageois dotée d'une capacité gratuite, retirez-en 1 provision (transférez-la vers le stock) et résolvez les effets décrits dans l'ordre.



- *Bien que vous puissiez entreprendre autant d'actions gratuites que vous le souhaitez durant votre tour, vous ne pouvez pas activer deux fois la même carte par ce biais. Pour indiquer qu'une capacité gratuite a déjà été activée pendant votre tour, nous vous recommandons de pencher légèrement sa carte (redressez-la au terme du tour).*
- **Activation indirecte** : les actions gratuites peuvent également être activées par d'autres biais que vos propres actions. Là aussi, cela ne coûte pas de provision, peut se produire même s'il n'y a aucune provision sur la carte, et n'est pas considéré comme l'une de vos actions gratuites.

## ACTION GRATUITE – Enchanter un bâtiment

Pour entreprendre cette action, vous devez disposer d'un pion Enchantement dans votre zone de jeu (et non pas sur le plateau ou sur une carte).

Posez votre enchantement sur une carte Bâtiment : celle-ci est désormais enchantée.

Vous trouverez plus d'informations sur l'enchantement en page 13.

## Fin du tour

Si votre aventurier a atteint la dernière case d'un chemin pendant votre tour, placez-le sur la case Maison.

Ensuite, **réservez** une à une toutes vos cartes Villageois et Équipement épuisées (dépourvues de provisions). Pour ce faire, suivez les étapes ci-après.

1. Choisissez l'une de vos cartes Villageois ou Équipement épuisées.
2. S'il s'agit d'une carte Équipement, résolvez sa capacité Relique.
3. Posez-la face cachée sous votre carte Score.



Capacité Relique

Au terme de votre tour, aucune carte Villageois ou Équipement épuisée ne doit rester en jeu.

L'ordre de réservation de vos cartes a son importance. Par exemple, si vous réservez la carte Retraite confortable et ajoutez 1 provision à une carte Villageois actuellement épuisée, cette dernière ne sera pas réservée cette fois-ci !



# EFFETS DES CARTES

Lorsqu'une carte est activée, résolvez autant de ses effets que vous le pouvez, en suivant ses instructions au mieux. Si vous êtes dans l'incapacité de résoudre l'intégralité d'un effet, appliquez-en le maximum avant de passer au suivant.

La résolution de certains effets a un coût. Si vous pouvez le payer, vous devez vous en acquitter et déclencher l'effet. Dans le cas contraire, ne payez pas et ne résolvez pas l'effet.

*Vous pouvez choisir d'activer une carte même si vous êtes incapable de payer le coût de son effet. Vous retirez alors 1 provision de la carte, comme d'habitude.*

**Gagnez X** Prenez X pièce(s) dans le stock et placez-les dans votre zone de jeu.

**Piochez X** Prenez X carte(s) du haut du paquet (sauf indication contraire) et ajoutez-les à votre main.

**Réservez** Placez la carte indiquée sous votre carte Score, face cachée.

*Les joueurs n'ont pas le droit de consulter les cartes réservées.*

**Défaussez X** Placez X carte(s) de votre main sur la défausse, face visible, dans l'ordre de votre choix.

*Les joueurs peuvent consulter la défausse à tout moment, mais pas modifier l'ordre des cartes.*

**Explorez X** Faites avancer votre aventurier de X case(s) ou moins sur le plateau. Cet effet est expliqué plus en détail dans la section suivante.

**Investissez X** Placez jusqu'à X de vos pièces sur la carte Bâtiment. Il s'agit désormais de provisions, décomptées en fin de partie.

**Analysez X** Consultez secrètement X carte(s) du haut du paquet et résolvez sur celle(s)-ci les effets de l'analyse dans l'ordre où ils sont décrits. S'il reste des cartes, remplacez-les au sommet du paquet dans l'ordre de votre choix.

Par exemple, pour résoudre « Analysez 4 : Piochez 2, Défaussez 1 », consultez les 4 premières cartes du paquet, ajoutez 2 d'entre elles à votre main, défaussez-en 1, puis remplacez la dernière sur le paquet.

*Si le paquet ne comporte plus assez de cartes pour la résolution en cours, consultez-en autant que possible et résolvez un maximum d'effets, dans l'ordre indiqué.*

*Pour résoudre l'effet « Analysez 4 » de l'exemple précédent, s'il ne restait que 3 cartes dans le paquet, vous en Piocheriez 2 et en Défausseriez 1.*

# EXPLORER

L'effet Explorez permet de déplacer votre aventurier sur les différents chemins du plateau afin qu'il y récolte des récompenses. Les joueurs peuvent occuper la même case.

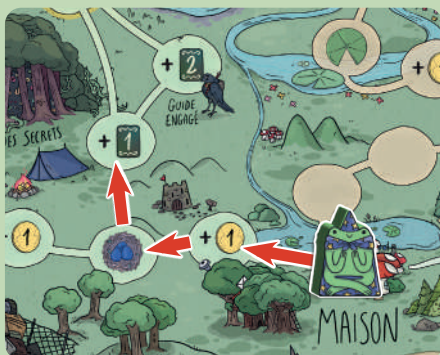
Pour résoudre un effet Explorez X, déplacez votre aventurier sur X case(s) ou moins (avec un minimum de 1, si possible).

Depuis la case Maison, choisissez un chemin à arpenter. Vous ne pourrez alors plus reculer et serez obligé d'avancer. En cas de bifurcation, vous décidez quel chemin emprunter lors de votre prochain déplacement.

*Exemple : vous résolvez l'effet « Explorez 3 ». Depuis la case Maison, vous décidez de vous diriger vers l'ouest en direction du Bois des Secrets. Vous pourriez vous arrêter à 1 case mais choisissez de continuer.*

*La case suivante présente une bifurcation. Vous décidez de poursuivre votre progression en direction du nord.*

*Avec 3 cases parcourues, vous avez terminé votre déplacement. Lors de la prochaine exploration, vous devez choisir quel chemin emprunter parmi les deux disponibles sur votre case d'arrivée.*



Sur la face Automne du plateau, plusieurs chemins sont payants. Pour les emprunter, vous devez dépenser un certain nombre de pièces ou défausser une certaine quantité de cartes. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire, vous ne pouvez pas vous déplacer sur ces itinéraires.

*Exemple : pour emprunter le chemin au nord-est en direction du Coffre en fer, vous devez dépenser 1 pièce.*



Vous devez toujours parcourir 1 case minimum, si possible. La poursuite de l'exploration ne peut échouer que dans les situations suivantes :

- vous avez déjà atteint le bout du chemin ;
- vous êtes face à une bifurcation et ne pouvez payer aucun des coûts nécessaires pour avancer.

*Exemple : si vous vous trouvez sur cette case et n'avez ni pièces ni cartes en main au moment de résoudre l'effet Explorer, vous ne pouvez pas bouger.*



## Récompenses

Après avoir déplacé votre aventurier, vous obtenez la récompense indiquée sur sa case d'arrivée.

*Si votre aventurier ne se déplace pas, vous n'obtenez aucune récompense.*

Il existe plusieurs types de récompenses :



**Gagnez X** – Gagnez le nombre indiqué de pièces.



**Piochez X** – Piochez le nombre indiqué de cartes.



Activez votre carte Logis Terrier ou améliorez-la en révélant sa face améliorée.



Activez votre carte Logis Nénuphar ou améliorez-la en révélant sa face améliorée.



Activez votre carte Logis Nid ou améliorez-la en révélant sa face améliorée.



### Coffre en fer

Choisissez l'une de ces 3 options.

- Réservez 1 carte de votre main.
- Posez 1 provision sur l'une de vos cartes Villageois.
- Analysez 3 : Piochez 1, Défaussez 2.



### Coffre en or

Choisissez l'une de ces 3 options :

- Réservez 2 cartes de votre main.
- Activez l'une de vos cartes Villageois.
- Analysez 5 : Piochez 2, Défaussez 3.



### Coffre en rubis

Choisissez l'une de ces 3 options :

- Réservez 3 cartes de votre main.
- Prenez 2 cartes de votre choix dans la défausse. Réservez l'une d'elles et jouez la seconde en ignorant son coût.
- Analysez 5 : Réservez 1, Piochez 2, Défaussez 2.

Bien que le plateau Aventure emploie des icônes pour « Gagnez X » et « Piochez X », ces effets sont résolus de la même façon que lorsqu'ils apparaissent sur vos cartes Équipement et Bâtiment (cf. page 12).

## Obtenir des pions

Quand votre aventurier termine son déplacement sur une case pourvue d'un pion Enchantement, placez ce dernier dans votre zone de jeu. Vous pouvez l'utiliser pour Enchanter un bâtiment (cf. page 13).

Chaque joueur ne peut posséder qu'un exemplaire de chaque pion Enchantement. Si vous terminez votre déplacement sur une case dotée d'un pion que vous avez déjà (dans votre zone de jeu ou sur l'un de vos bâtiments), n'y touchez pas.

Si vous tombez sur un autre type de pion, récupérez la récompense indiquée dessus puis rangez-le dans la boîte pour le restant de la partie.

Quand votre aventurier s'arrête au bout d'un chemin sur une case Coffre (accompagnée d'une icône Maison), remplacez-le sur la case Maison au terme de votre tour.



## Exemple d'exploration

Pendant votre tour, vous utilisez une action principale afin d'activer votre carte Sorcier grenouille : vous retirez l'une de ses 2 provisions et devez résoudre l'effet « Explorez 3 » en vous déplaçant le long du chemin. Vous pouvez parcourir 1 à 3 cases.

Après avoir emprunté 2 cases, vous atteignez un carrefour. Pour continuer, il vous faut choisir un chemin.

Si vous empruntez celui de gauche, vous êtes censé Gagner 3 pièces. La capacité du Sorcier grenouille vous oblige toutefois à Piocher 3 cartes à la place.

Si vous empruntez le chemin de droite, vous êtes censé Gagner 2 pièces. La capacité du Sorcier grenouille vous oblige toutefois à Piocher 2 cartes à la place.

Vous décidez de tourner à gauche et Piochez 3 cartes.

Vous souhaitez poursuivre votre exploration, mais ne pouvez plus activer le Sorcier grenouille avec votre seconde action principale. Vous activez donc Joe le Costaud : sa capacité comprend elle aussi l'effet « Explorez 3 », mais contrairement au Sorcier grenouille, elle ne modifie pas la récompense obtenue. Vous retirez l'une de ses provisions avant de vous déplacer.

Cette fois, vous choisissez de ne parcourir que 2 cases et terminez votre déplacement sur un Coffre en or.

Parmi les récompenses proposées, vous choisissez d'activer l'une de vos cartes Villageois.

À présent, vous pouvez réactiver le Sorcier grenouille (étant donné que vous n'employez pas une action principale afin de l'activer une nouvelle fois au cours du même tour).

Comme il s'agit d'une activation indirecte, vous ne retirez pas de provision de sa carte (le Sorcier grenouille conserve son seul pion).

Pour la résolution de l'effet « Explorez 3 », vous envisagez de ne parcourir que 2 cases afin d'atteindre le pion Enchantement ; vous ne pourrez toutefois pas le récupérer, car vous possédez déjà un pion identique. Vous avancez donc de 3 cases.

La récompense de votre case d'arrivée est « Gagnez 3 », mais la capacité du Sorcier grenouille la transforme en « Piochez 3 ».



## CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement sont jouées depuis votre main et placées dans la rangée du haut de votre zone de jeu. Vous ne pouvez pas les activer : à la place, une condition de déclenchement est décrite sur la ceinture située en leur centre.

Dès que **n'importe quel** joueur remplit cette condition, une provision est retirée de la carte (si possible) et rejoint sa zone de jeu (qu'il soit le propriétaire de l'équipement ou non). Il s'agit désormais d'une pièce.

*Exemple : votre équipement Contrat postal est en jeu au moment où votre adversaire joue une carte Corbeau. Retirez 1 provision du Contrat postal et donnez-la-lui. Il la pose dans sa zone de jeu : il s'agit désormais d'une pièce.*

Au terme de votre tour, si des cartes Équipement de votre zone de jeu sont dépourvues de provisions, résolvez chacune de leurs capacités Relique (dans l'ordre de votre choix), puis Réservez-les.

*Si vous Réservez une carte Équipement par un autre biais (les instructions d'une capacité de carte, d'une analyse...), n'activez pas sa capacité Relique.*



Condition de déclenchement

Capacité Relique

Les cartes Équipement dont le déclenchement se produit lorsque vous jouez une carte Équipement ne peuvent pas se déclencher elles-mêmes, car elles ne sont pas encore considérées comme étant en jeu.

## CARTES BÂTIMENT

Les cartes Bâtiment sont jouées depuis votre main et placées dans la rangée du bas de votre zone de jeu, à droite de vos cartes Logis. Vous ne pouvez pas les activer : leur condition de déclenchement est décrite en début de texte (« Lorsque... »).

Dès que le propriétaire de la carte remplit les conditions de déclenchement, il résout la capacité décrite dans la suite du texte.

*Exemple : le Bureau du télégraphe se déclenche lorsque vous activez votre Nid.*

Les capacités des cartes Bâtiments peuvent contenir des effets spécifiques (exemple : Piochez 2), ou modifier ce que vous êtes en train de faire.

*Les cartes Bâtiments dont le déclenchement se produit lorsque vous jouez une carte Bâtiment ne peuvent pas se déclencher elles-mêmes, car elles ne sont pas encore considérées comme étant en jeu.*

La résolution d'une carte Bâtiment interrompt toute action et tout autre effet en cours. Une fois la carte résolue, reprenez le cours des actions ou effets interrompus.

*Exemple : vous résolvez un effet « Explorez X » et empruntez un chemin dont le coût affiche « Défaussez 1 carte », puis atterrissez sur une case « Gagnez 5 pièces ».*

*Si vous payez le coût en défaussant 1 équipement alors que votre bâtiment Anti-gaspi est en jeu, la capacité de ce dernier interrompt l'effet d'Explorer. Vous devez donc jouer l'équipement défaussé et payer son coût avec vos pièces actuelles, car vous n'avez pas encore atteint la case de récompense.*



Condition de déclenchement

Effet



## Investir dans des bâtiments

De nombreuses capacités de cartes Bâtiment contiennent l'effet « Investir X ». Pour résoudre celui-ci, il vous suffit de placer jusqu'à X de vos pièces sur la carte Bâtiment. Il s'agit désormais de provisions, décomptées en fin de partie.

Les provisions ne sont pas retirées d'une carte Bâtiment lorsque sa condition de déclenchement est remplie (contrairement aux cartes Équipement).

## Enchanter un bâtiment

Pour enchanter une carte Bâtiment lors de votre tour, vous devez disposer d'un pion Enchantement dans votre zone de jeu (et non pas sur le plateau ou sur une carte). Posez-le sur l'emplacement Enchantement de la carte en question : le bâtiment est enchanté et ce pion ne peut plus être retiré.

Il existe deux types d'enchancements, différenciés par les icônes ci-dessous.



Résolvez immédiatement la capacité décrite, applicable une seule fois.



Appliquez les modifications décrites à la capacité habituelle du bâtiment.

Description de l'enchancement

Emplacement Enchantement



## Déclenchements multiples

Si un joueur déclenche plusieurs cartes Bâtiment et/ou Équipement à la fois, il choisit dans quel ordre les résoudre.

*Exemple : vous résolvez un effet Explorez X et parcourez un chemin dont le coût affiche « Défaussez 1 carte ». Vous Défaussez l'équipement Chaînes flagellantes, ce qui déclenche votre bâtiment enchanté Anti-gaspi ainsi que la Poubelle de tri de votre adversaire.*

*Vous décidez de commencer par prendre 1 pièce sur la carte Poubelle de tri, portant votre total à 4 pièces. La capacité d'Anti-gaspi vous permet de jouer votre carte défaussée, Chaînes flagellantes, dont vous pouvez désormais payer le coût.*

*En jouant cette carte Corbeau, vous déclenchez votre équipement Contrat postal, qui vous octroie 1 pièce. Vous décidez de l'investir dans Anti-gaspi, déclenché en même temps que Contrat postal.*



# FIN DE LA PARTIE

Une fois le paquet épuisé, terminez le tour en cours et effectuez chacun un tour de plus. Lors du tout dernier tour de la partie, si le dernier joueur épuise la carte Équipement de son adversaire (en retirant sa dernière provision), celui-ci peut Réserver sa carte mais ne résout pas sa capacité Relique.

Les joueurs défaussent toutes les cartes restantes de leur main. Cela ne déclenche aucun effet lié à la défausse, étant donné que la partie est terminée.

Chacun peut alors calculer son score final comme indiqué ci-après.

## SCORE DES CARTES VILLAGEOIS

Regroupez vos cartes Villageois réservées (sponsor compris) par espèce : Corbeau, Grenouille, Lapin. Multipliez le nombre de cartes de l'espèce la plus représentée par celui de la moins représentée. Marquez autant de points que le résultat.

*Si vous n'avez aucune carte pour une espèce, le résultat est de 0 point (puisque l'espèce la moins nombreuse comprend 0 carte).*

## SCORE DES CARTES BÂTIMENTS

Marquez 1 point par provision posée sur vos cartes Bâtiment.

*Les cartes Bâtiment réservées ou sans provisions n'octroient aucun point.*

## SCORE DES CARTES ÉQUIPEMENT

Multipliez le nombre de vos cartes Équipement réservées par celui de vos cartes Bâtiment dotées d'un pion Enchantement. Marquez autant de points que le résultat.

**Additionnez vos points : le joueur au score final le plus élevé l'emporte !**

En cas d'égalité, le créateur du jeu vous conseille de partager la victoire. Si vous n'y tenez pas, celui auquel il reste le plus de pièces gagne la partie. L'égalité persiste ? Le joueur au score de villageois le plus élevé prévaut. Cela débouche encore sur une égalité ? Félicitations, vous êtes tous deux vainqueurs !

# EXEMPLE DE SCORE FINAL

Au terme de la partie, vous avez réservé 14 cartes Villageois : 5 Lapins, 3 Grenouilles et 6 Corbeaux. Vous marquez  $6 \times 3 = 18$  points.

Vous possédez 2 cartes Bâtiments, dotées d'un total de 8 provisions. Vous marquez donc **8 points**.

Vous avez réservé 7 cartes Équipement et possédez 2 bâtiments enchantés. Vous détenez un troisième pion Enchantement, mais il n'est pas posé sur un bâtiment et ne vous octroie donc aucun point. Vous marquez  $7 \times 2 = 14$  points.

Votre score final est de  $18 + 8 + 14 = 40$  points.



## RAPPELS

- Vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le souhaitez.
- Vous pouvez avoir autant de cartes de chaque type en jeu que vous le souhaitez.
- Vous pouvez consulter la défausse à tout moment, mais pas modifier l'ordre des cartes.
- Le dos de chaque carte Villageois sponsor est unique. Une fois réservée, elle peut servir de rappel afin de ne pas oublier quelle figurine vous appartient.
- Les pièces/provisions ne sont pas une ressource limitée. Si vous venez à bout de la quantité fournie dans cette boîte, utilisez le substitut de votre choix.
- Après avoir fini son tour, si un joueur s'aperçoit qu'il a oublié de déclencher une carte Équipement ou Bâtiment, d'utiliser la capacité Relique d'une carte Équipement ou d'appliquer l'enchantement d'un bâtiment, soyez indulgent : laissez-le réparer son erreur, à condition qu'aucune nouvelle information n'ait été dévoilée (exemple : si vous avez joué une carte ou s'il en a pioché une).

## VARIANTES

### Mémoire de poisson rouge

Certains joueurs préféreront peut-être avoir le droit de consulter leurs cartes réservées afin d'améliorer leur stratégie. Si les participants sont d'accord, ils peuvent poser leurs cartes réservées face visible sous leur carte Score et les consulter à n'importe quel moment.

### Une aventure encore plus folle

Mélanges les deux modules (Académie et Courrier) aux cartes principales. Pendant la mise en place, piochez 8 cartes au lieu de 5 après avoir choisi votre sponsor, puis défaussez-en 3. Nous recommandons cette variante aux personnes qui connaissent bien le jeu et ont déjà effectué plusieurs parties.

## CRÉDITS

**Conception du jeu :** Iain Everett

**Illustrations :** Pennie Jo Everett

**Développement :** Hent van Imhoff

**Direction artistique :** Yoma

**Conception graphique :** Dann May, Zinia Redo

**Révision du livret :** Paul Grogan (Gaming Rules!)  
et Brian Toohey

**Mise en page du livret :** Zinia Redo

**Conception de l'insert :** Daniel Cunningham

**Testeurs :** Vicente Ridaura Harvey, William Collie, Marco Reece-Heal, Tony Shek, Giorgos Englezos, Javier Rodriguez « Mishi », Kenny Goodman, Pauline Derouinau, Ricardo Gonçalves, Gaz Robinson, Jon-Robert « Medic » Angus, Darren Maley, Dean Lynch, Thomas Sweetland-Michie, Johnny Gall, Tantar, R4bb1t, Menelaos Vidakis, Bill Grofindel Vasileiadis

**Remerciements spéciaux :** Dave Taylor,  
Ruairidh Keir Ellery

[luckyduckgames.com/fr](http://luckyduckgames.com/fr)

[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)

**Version française par Lucky Duck Games**  
ul. Zieli skiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

**Traduction :** Léna Geynet

**Maquette :** Valentin Debret

**Relecteur et responsable éditorial :** Elric Rozet

**Distribution :** Davy Spsychala

**Marketing et événementiel :**  
Guillaume Gigleux, Théo Vitte



## APERÇU D'UN TOUR

Pendant votre tour, effectuez deux actions principales et autant d'actions gratuites que vous le souhaitez, dans n'importe quel ordre. Vous ne pouvez pas utiliser vos deux actions principales pour activer la même carte.

### Actions principales

Jouer une carte (en payant son coût).  
Activer une carte (Logis ou Villageois).  
Si vous activez une carte Villageois, retirez-en 1 provision.

### Actions gratuites

Activer la capacité gratuite d'une carte Villageois.  
Enchanter un bâtiment.

### Pendant votre tour

Déclenchez les cartes Équipement de n'importe quel joueur (prenez 1 provision, qui devient 1 de vos pièces).  
Déclenchez vos cartes Bâtiment (sans retirer de provision).

### Fin du tour

Si votre aventurier atteint le bout d'un chemin, rentrez à la Maison.  
Ensuite, réservez l'une après l'autre vos cartes Villageois et Équipement dépourvues de provisions. Lorsque vous réservez une carte Équipement de cette manière, résolvez sa capacité Relique.

## EFFETS

### Gagnez X

Prenez X pièce(s) dans le stock du village.

### Piochez X

Prenez X carte(s) du haut du paquet (sauf indication contraire) et ajoutez-les à votre main.

### Réservez

Placez la carte indiquée sous votre carte Score, face cachée.

### Défaussez X

Placez X carte(s) de votre main sur la défausse.

### Explorez X

Faites avancer votre aventurier de X case(s) ou moins sur le plateau.

### Investissez X

Placez jusqu'à X de vos pièces sur la carte Bâtiment.

### Analysez X

Consultez X carte(s) du haut du paquet et résolvez sur celle(s)-ci les effets de l'analyse. S'il reste des cartes, remplacez-les sur le paquet.

## DÉCOMPTE DES POINTS

### Villageois

Multipliez le nombre de cartes Villageois réservées de l'espèce la plus représentée par celui de la moins représentée.

### Bâtiments

1 point par provision.

### Équipement

Multipliez le nombre de cartes Équipement réservées par le nombre de vos bâtiments enchantés.



# A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



MODE SOLO



# A WILD VENTURE

SUR DES SENTIERS SAUVAGES



## INTRODUCTION

*Otto est un étudiant venu d'une lointaine contrée, par-delà le Bois des Secrets. Aussi tenace que malin, il a décidé de rejoindre la compétition ! Sa méthode diffère quelque peu de la vôtre, mais ne le sous-estimez pas : il pourrait bien rafler le Trophée de la Communauté.*

Otto, votre adversaire pour ce mode Solo, s'appuie sur des règles simples pour simuler un joueur humain. Aucun matériel supplémentaire n'est requis, mais activez bien vos méninges !

## TABLE DES MATIÈRES

Mise en place	3
Règles relatives à Otto	4
Déroulement	4
Jackbot	5
Fin de la partie	5
Interactions	5
Score final	6
Exemple de score pour Otto	6
Clarifications de cartes	7
Défis supplémentaires	7
Crédits	7
Rappels pour Otto	8

# MISE EN PLACE



Commencez par choisir un niveau de difficulté pour Otto : [**Facile**, **Normal**, **Difficile**]. Chaque fois que [**Fx**, **Nx**, **Dx**] apparaît dans les règles à la place d'une valeur, utilisez celle indiquée pour le niveau choisi.

Préparez le plateau Aventure, le paquet de cartes et votre propre matériel comme d'habitude. Prenez la figurine de votre choix et la carte Villageois sponsor correspondante, puis effectuez les étapes ci-dessous pour Otto.

- 1 Mélangez les cartes du module que vous n'avez pas choisi et mettez-le de côté : il s'agit du paquet personnel d'Otto.
- 2 Révélez les 8 premières cartes du paquet d'Otto. Il joue alors [**F1**, **N1**, **D2**] de ces cartes, l'une après l'autre, en respectant les règles suivantes :
  - a S'il reste au moins un villageois parmi les cartes révélées, Otto joue celui dont le coût est le plus élevé. Ne placez pas de provisions sur cette carte.
  - b S'il ne reste aucun villageois parmi les cartes révélées, Otto joue la carte Équipement au coût le plus élevé. Placez-y les provisions indiquées.

En cas d'égalité, choisissez la carte ex æquo jouée par Otto.

- 3 Défaussez les cartes restantes (sans ordre particulier).
- 4 Choisissez pour Otto l'une des deux cartes Villageois sponsor restantes et défaussez l'autre. Ne placez pas de provisions sur cette carte.
- 5 Jouez le premier tour.

# RÈGLES RELATIVES À OTTO

Otto est une loutre pleine d'habitudes singulières.

1. Otto n'a aucune carte Logis, aucun pion Enchantement, et n'a pas de main de cartes.
2. Otto ignore tout texte figurant sur les cartes.

*Cette règle implique qu'Otto ne déclenche pas les cartes Équipement comme un joueur normal (cf. étape 1 du Déroulement, ci-après).*

3. Otto joue toutes les cartes gratuitement.
4. Otto ne place aucune provision sur les cartes Villageois qu'il joue pendant la mise en place. Ces cartes ne sont PAS réservées à la fin de son tour.

*Otto place tout de même les provisions indiquées sur les cartes Équipement.*

5. Otto peut gagner des pièces, mais il ne les dépense jamais. Elles ne lui servent qu'à augmenter son score final.
6. Chaque fois que vous êtes censé donner quelque chose à Otto (comme des pièces ou des cartes), Otto Gagne 1 à la place. Les cartes pouvant entraîner cette situation sont listées à la fin de ce liuret (cf. Clarifications de cartes, page 7).
7. Si Otto est censé piocher une carte pour quelque raison que ce soit, il la défausse à la place.

*C'est bel et bien Otto qui défausse la carte, pas vous !*



## DÉROULEMENT

Après chacun de vos tours, votre adversaire procède au sien. Les tours d'Otto ne consistent pas à effectuer des actions : à la place, il exécute automatiquement les deux étapes suivantes, dans l'ordre.

### Étape 1 : Équiper

Otto prend 1 pièce sur chaque carte Équipement en jeu (les siennes et les vôtres). Quoi qu'il fasse durant la partie, c'est la seule façon dont il peut retirer des pièces des cartes Équipement.

S'il doit prendre 1 pièce sur une de ses cartes Équipement mais que celle-ci n'en a pas, il la réserve à la place. Ne résolvez pas sa capacité Relique pour lui.

## Étape 2 : Jouer

Otto révèle les deux premières cartes de son paquet personnel. Si celui-ci est vide, il révèle la quantité manquante à partir du paquet commun. S'il ne peut pas révéler deux cartes, il en révèle autant que possible.

Otto choisit ensuite l'une des deux cartes afin de l'utiliser. Adversaire économe, il choisit toujours la moins chère, quels que soient les types disponibles. En revanche, si les cartes affichent le même coût, il utilise les deux : il s'agit alors d'un **tour Jackbot** (voir ci-après).

- Si Otto choisit une carte Villageois ou Bâtiment, il la réserve dans sa pile de score.
- Si Otto choisit une carte Équipement, il la joue et y place les provisions indiquées (comme d'habitude).

Après avoir utilisé la carte la moins chère, Otto défause l'autre.

### JACKBOT

Si Otto a la chance de révéler des cartes de même coût, il utilise les deux, dans l'ordre de votre choix, selon la procédure expliquée précédemment. En guise de compensation, vous récoltez un petit bonus ! Au début de votre prochain tour, activez une carte Logis. Il ne s'agit pas d'une action principale : vous pouvez donc l'activer à nouveau pendant ce tour, comme d'habitude.

*Ce type d'activation est pris en compte par les cartes qui mentionnent les logis activés « pendant ce tour » (comme Pantouflarde).*

### FIN DE LA PARTIE

Comme dans une partie normale, lorsque le paquet commun est épuisé, jouez chacun un tour de plus. Pendant le sien, Otto se contente de prélever une pièce sur chaque carte Équipement encore en jeu (les deux paquets étant vides, il n'effectue pas l'étape 2 de son tour).

Avant de passer au calcul des scores, Otto renvoie dans le stock du village toutes les provisions se trouvant sur ses cartes Équipement. Ensuite, il réserve ses cartes en jeu : cela inclut tous ses équipements, ainsi que tout villageois qu'il aurait joué lors de la mise en place.

### INTERACTIONS

Vous pouvez déclencher les cartes Équipement d'Otto et leur prendre des pièces.

Otto peut jouer des cartes Villageois lors de la mise en place, mais il ne les active jamais ; il se contente de les réserver à la fin de la partie. Après la mise en place, il ne joue plus aucun villageois. Tout villageois joué par Otto est considéré comme étant « en jeu » pour les cartes que vous activez.



# SCORE FINAL

Procédez au décompte de votre score comme dans une partie normale.

Pour le score d'Otto, commencez par ses pièces :

- Au niveau **Facile**, Otto marque 1 point toutes les 5 pièces.
- Aux niveaux **Normal** ou **Difficile**, Otto compte un villageois de plus toutes les **[N10, D5]** pièces pour son espèce la moins réservée.

Décomptez ensuite ses villageois réservés comme d'habitude.

Décomptez les équipements réservés d'Otto comme d'habitude, en considérant qu'il a enchanté **[F2, N2, D3]** bâtiments ; il marque donc **[F2, N2, D3]** points par équipement réservé.

Décomptez enfin les bâtiments réservés d'Otto : il marque autant de points que la somme de leurs coûts (comme s'il les avait joués et avait investi leur coût en pièces).



# EXEMPLE DE SCORE POUR OTTO

Otto a accumulé 26 pièces :

- Au niveau **Facile**, il marque 5 points.
- Au niveau **Normal**, il comptera deux villageois de plus.
- Au niveau **Difficile**, il comptera cinq villageois de plus.

Otto a réservé 3 corbeaux, 5 lapins et 7 grenouilles.

- Au niveau **Facile**, il marque  $3 \times 7 = 21$  points.
- Au niveau **Normal**, il compte deux corbeaux de plus et marque donc  $5 \times 7 = 35$  points.
- Au niveau **Difficile**, il compte trois corbeaux et un lapin de plus (puisque les lapins deviennent son espèce la moins réservée). Il peut compter un villageois de plus, mais cela n'augmente pas son score. Il marque donc  $6 \times 7 = 42$  points.

Exemple au niveau  
**Difficile**



Otto a réservé 7 équipements.

- Aux niveaux **Facile** ou **Normal**, il marque  $2 \times 7 = 14$  points.
- Au niveau **Difficile**, il marque  $3 \times 7 = 21$  points.

Otto a réservé 3 bâtiments : **Office de tourisme**, **Atelier** et **Bureau d'immigration**. La somme de leurs coûts est égale à 10 : quelle que soit la difficulté choisie, il marque 10 points.

Après addition de ces décomptes, le score final d'Otto est égal à **[F50, N59, D73]**.

## CLARIFICATIONS DE CARTES

<b>Âme charitable</b>	Renvoyez les pièces dans le stock du village. À la place, Otto Gagne 1 (sauf si vous avez renvoyé 0 pièce).
<b>Chapeau pointu</b>	Comptez vos villageois en jeu et ceux joués par Otto lors de la mise en place.
<b>Cœur de la communauté</b>	Comptez vos villageois en jeu et ceux joués par Otto lors de la mise en place.
<b>Escorbeau</b>	Si vous donnez une carte à Otto, il la défasse et Gagne 1 à la place.
<b>Farfouilleur chanceux</b>	Otto ne peut pas décider : distribuez face cachée les deux premières cartes du paquet, puis révéléz les deux cartes suivantes.
<b>Métamorphe</b>	Choisissez parmi les villageois joués par Otto lors de la mise en place.
<b>Paladin du Peuple</b>	Otto n'a pas de Terrier à activer. Il Gagne 1 à la place.
<b>Vendeur contrit</b>	Otto défasse la carte et Gagne 1 à la place.

## DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Si vous jugez qu'Otto est trop facile à battre, pimentez la partie en effectuant quelques-uns des ajustements suivants.

- ◆ **LONGUEUR D'AVANCE** : Otto joue deux cartes de plus lors de la mise en place.
- ◆ **ZÉRO JACKBOT** : lorsqu'Otto utilise deux cartes durant son tour, n'activez pas de Logis.
- ◆ **FLAMBEUR** : pendant son tour, Otto utilise la carte la plus chère (plutôt que la moins chère).
- ◆ **PROFIT FACILE** : lorsqu'Otto joue une carte Équipement, il prend immédiatement 1 de ses pièces.
- ◆ **OTTO S'AFFOLE** : mettez la partie en place avec les ajustements de la variante *Une aventure encore plus folle* (cf. page 15 des règles de base). Privé de son paquet personnel, Otto pioche dans le paquet commun dès la mise en place ! S'il vient à manquer de cartes Villageois et Équipement pendant la mise en place, il réserve le bâtiment le plus cher.

## CRÉDITS

**Conception du mode Solo** : Iain Everett et Hent van Imhoff

**Illustrations** : Pennie Jo Everett

**Mise en page** : Zinia Redo et Panagiota Tsibalidi

**Bêtatesteurs** : Bryan Yan, Kenny Goodman, Ricardo Gonçalves et Angela Mauromati

**Version française** : Lucky Duck Games



# RAPPELS POUR OTTO

## Tour d'Otto

- 1 Otto prend 1 pièce sur chaque équipement en jeu et réserve ceux dépourvus de pièces.
- 2 Otto révèle 2 cartes (de son paquet personnel si possible, ou alors du paquet commun).
- 3 Otto utilise la carte révélée la moins chère.
  - a S'il s'agit d'une carte Villageois/Bâtiment, il la réserve.
  - b S'il s'agit d'une carte Équipement, il la joue et ajoute les provisions indiquées.
- 4 Si les deux cartes révélées ont le même coût, Otto utilise les deux.  
Jackbot ! Vous activez une carte Logis.

## Score final d'Otto

- 1 Pièces :
  - Facile** : 5 pièces = 1 point.
  - Normal** : 10 pièces = 1 villageois.
  - Difficile** : 5 pièces = 1 villageois.
- 2 Villageois : décomptez normalement (les villageois « achetés » avec vos pièces sont de l'espèce la moins réservée).
- 3 Équipement : décomptez comme si Otto avait enchanté [F2, N2, D3] bâtiments.
- 4 Bâtiments : Otto marque autant de points que le coût total des bâtiments réservés.



# FAQ des cartes

Ce livret passe en revue toutes les cartes pouvant présenter des interactions contre-intuitives avec les règles du jeu ou d'autres cartes. Inutile de lire cette FAQ dans son intégralité : les cartes y sont classées par ordre alphabétiques afin que vous vous y référeriez en cas de doute pendant votre partie.

## CARTES VILLAGEOIS



### Âme charitable

La valeur X correspond uniquement à vos pièces : ne donnez pas les provisions situées sur vos cartes Villageois, Équipement ou Bâtiment.

Si vous n'avez aucune pièce, vous pouvez tout de même activer cette carte et gagner 5 pièces.



### Amoureux/Amoureuse des plantes

Si vous avez activé cette carte par le biais d'une action principale, vous devez retirer une deuxième provision afin d'appliquer l'effet bonus.



### Apprentie aventurière

Une « récompense » est ce que vous obtenez normalement en arrivant sur une case du plateau. Dans le cadre de cette capacité, considérez donc qu'elles sont toutes vides.

Si vous utilisez cette carte pour atteindre la dernière case d'un chemin, rentrez à la Maison au terme de votre tour.



### Arnaqueuse au bonneteau

Résolvez les effets dans l'ordre. S'il ne reste qu'une carte dans la défausse, Réservez-la.

Si vous avez **Centre de tri** en jeu, Analysez les 4 premières cartes de la défausse à la place. Placez celles qui restent sur le dessus du paquet, dans n'importe quel ordre.



### As du bonneteau

Résolvez les effets dans l'ordre. S'il ne reste qu'une carte dans le paquet, Réservez-la.



### Augustaille l'exploratrice

Vous devez choisir l'une des trois espèces du jeu : interdiction de désigner le blaireau !

Défausser 0 carte revient à Explorer 0. Vous n'obtenez pas de récompense, mais remplissez les conditions de déclenchement « Explorez » des cartes Équipement en jeu (comme sur **Limonade de l'aventure**).



### Aventurière introvertie

Rentrez à la Maison même si vous n'avez ni atteint le bout du chemin ni ouvert de coffre dans le cadre d'une récompense.



### Bureaucrate lapin

Si vous appliquez les deux options, résolvez les effets dans l'ordre. Les cartes piochées peuvent être réservées dans le cadre de la récompense obtenue à la fin de l'effet Explorez.

Si vous n'avez pas 2 pièces au moment d'activer la carte, vous ne pouvez pas appliquer les deux options (vous ne pouvez pas dépenser par avance les éventuelles pièces gagnées par la suite grâce à l'effet Explorez ou le déclenchement d'un équipement).



### Coach personnelle

Si vous avez au moins 1 carte en main, vous devez Défausser.

Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas choisir de carte Villageois à activer, même si son coût est égal à 0. Vous pouvez tout de même activer Coach personnelle sans résoudre son effet (retirez quand même 1 provision).



## Cœur de la communauté

La valeur X correspond à toutes les cartes Villageois en jeu, avec ou sans provisions, y compris cette carte.



## Corbeau aimable

Si vous avez au moins 1 carte en main, vous devez Défausser.

La capacité dépend de l'espèce d'une carte, pas de son type (Villageois, Équipement ou Bâtiment).

Si vous n'avez aucune carte à défausser, vous pouvez tout de même activer Corbeau aimable sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).



## Corbeau coursier

Résolvez les effets dans l'ordre. S'il ne reste qu'une carte dans le paquet, piochez-la.

Si vous résolvez l'effet Jouez 1, vous devez payer le coût. Sinon, la carte est défaussée avec les autres.



## Corneillius le receveur

Si vous avez au moins 1 pièce, vous devez payer. La provision retirée pour activer cette carte ne compte pas comme 1 pièce.

Si vous ne pouvez pas payer, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).



## Dédé dépensier

Si vous avez 10 pièces, vous devez les dépenser. Si vous en avez moins, n'en dépensez aucune et n'ouvrez pas de coffre, mais retirez tout de même 1 provision.

La provision retirée pour activer cette carte n'est pas déduite du total de 10 pièces.

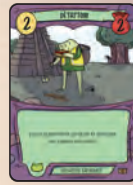


## Détective grenouille

Si la défausse est vide, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).

Si vous avez assez de pièces, vous devez payer.

Dans le cas contraire, ne dépensez rien et ne réservez pas la carte.



## Détri-Tom

Si la défausse est vide, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre son effet (retirez quand même 1 provision).

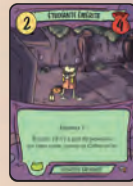
Si vous avez assez de pièces pour jouer la première carte de la défausse, vous devez le faire. Dans le cas contraire, ne dépensez rien et ne la jouez pas.



## Escorbeau

Résolvez les effets dans l'ordre. S'il ne reste que deux cartes dans le paquet, vous pouvez piocher les deux et ne rien laisser à votre adversaire.

Vous avez **Centre de tri** en jeu ? Analysez 4 à la place : si vous choisissez de Piocher 2, votre adversaire peut piocher n'importe laquelle des deux cartes restantes. La dernière est reposée sur le paquet.



## Étudiante émérite

Le retrait de la provision se produit avant la résolution de la capacité, comme d'habitude.



## Étudiant tire-au-flanc

Le retrait de la provision se produit avant la résolution de la capacité, comme d'habitude.



## Facteur en tournée

Vous résolvez deux effets Piochez 1 (celui de cette carte et celui du Nid) : chaque bâtiment et équipement dont c'est la condition de déclenchement est donc déclenché deux fois (comme **Sac postal**).



## Farfouilleur chanceux

Si vous choisissez de Réserver les cartes non révélées, ne les consultez pas.

Si votre adversaire a joué **Centre de tri**, il Analyze 5 : vous bénéficierez d'une carte supplémentaire à piocher ou réserver.



## Grenouille parieuse

Si vous défaussez une carte qui mentionne la défausse (comme **Détective grenouille** ou **Détri'Tom**), la carte défaussée devient la première carte (exemple : défausser **Détective grenouille** avec Grenouille parieuse permet de résoudre sa capacité afin de la réserver).

Si le paquet est épuisé, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).

Lorsque Grenouille parieuse résout la capacité d'une autre carte Villageois, considérez que les effets mentionnant « cette carte » désignent Grenouille parieuse (comme **Amoureuse des plantes**).



## Héros démuné

La valeur X correspond uniquement à vos propres cartes Équipement, avec ou sans provisions : ne comptez pas celles de votre adversaire.



## Jack le Borgne

Résolvez les effets dans l'ordre. La carte piochée peut être réservée dans le cadre de la récompense obtenue à la fin de l'effet Explorez.



## Lapin parasite

La capacité dépend de l'espèce d'une carte, pas de son type (Villageois, Équipement ou Bâtiment).

Si vous n'avez aucune carte en main à défausser, vous devez défausser la première carte du paquet : si celui-ci est épuisé, n'activez pas votre Terrier.



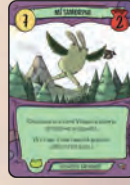
## Maître artisan

Après avoir joué la carte Équipement et résolu sa capacité Relique, ne la réservez pas. Elle reste en jeu normalement, jusqu'à ce que ses provisions soient épuisées (vous résoudrez alors sa capacité Relique une nouvelle fois avant de la réserver au terme de votre tour).



## Meilleure employée

Si le paquet est épuisé, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).



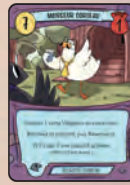
## Métamorphe

Lorsque Métamorphe résout la capacité d'une autre carte Villageois, considérez que les effets mentionnant « cette carte » désignent Métamorphe (comme **Amoureuse des plantes**).



## Misanthrope intransigent

Si le paquet est épuisé, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).



## Monsieur Corbeau

Lorsque Monsieur Corbeau résout la capacité d'une autre carte Villageois, considérez que les effets mentionnant « cette carte » désignent Monsieur Corbeau (comme **Amoureuse des plantes**).

Si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas révéler de carte Villageois de votre main, retirez tout de même 1 provision de Monsieur Corbeau.



## Paladin du peuple

Le joueur qui résout cette capacité active son Terrier en premier : il résout aussi en premier toutes les cartes déclenchées par l'activation du Terrier (comme **Retraite confortable**).



## Pantouflarde

Résolvez l'effet Piochez 1 si vous avez activé une carte Logis durant ce tour, par quelque moyen que ce soit (**Misanthrope intransigent**, **Paladin du peuple**, une récompense d'exploration), pas seulement par le biais d'une action principale.



### Paul le prêteur sur gages

Si vous n'avez aucune carte à défausser, vous ne pouvez pas résoudre les effets Gagnez ou Piochez (retirez quand même 1 provision).



### Pilleur de poubelles

Résolvez les effets dans l'ordre. Si vous n'avez qu'une carte en main, elle sera défaussée.



### Professeur particulier

La valeur X correspond uniquement à vos pièces : ne comptez pas les provisions situées sur vos cartes Villageois, Équipement ou Bâtiment.

Si vous n'avez aucune pièce, vous pouvez tout de même activer une carte Villageois coûtant 0.



### Prophète de malheur

Si le paquet est épuisé, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre l'effet Défaussez.

Si la défausse comprend moins de 3 cartes, basez-vous uniquement sur les cartes présentes.



### Recenseur

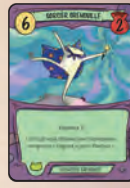
Si le paquet est épuisé, vous pouvez tout de même activer cette carte afin de résoudre le premier effet (Activez une carte Logis en lui retirant 1 provision).

N'appliquez pas les effets restants de Recenseur.



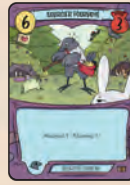
### Salariée à temps partiel

Le retrait de la provision se produit avant la résolution de la capacité, comme d'habitude.



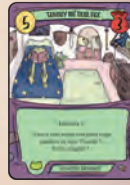
### Sorcier grenouille

L'effet « Gagnez » ne devient « Piochez » que dans le texte de la récompense obtenue. Si Sorcier grenouille ouvre un Coffre en or permettant d'activer une carte Villageois et choisit **Maxi Millions**, vous Gagnez 5 au lieu de Piocher 5.



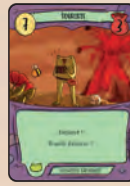
### Sourcier fourvoyé

Si le paquet est épuisé, vous pouvez tout de même activer cette carte sans résoudre sa capacité (retirez quand même 1 provision).



### Tanguy méticuleux

Résolvez l'effet Piochez 1 si vous avez activé une carte Logis durant ce tour, par quelque moyen que ce soit (**Misanthrope intransigeant**, **Paladin du peuple**, une récompense d'exploration), pas seulement par le biais d'une action principale.



### Touriste

Résolvez entièrement la première récompense avant d'explorer une deuxième case. Si votre première récompense consiste à réactiver Touriste (grâce à un Coffre en or, par exemple), déplacez-vous quand même sur la deuxième case (grâce à la première activation) sitôt la deuxième activation terminée.



### Vendeur contrit

Si le paquet est épuisé lorsque vous activez cette carte, votre adversaire ne peut pas piocher, mais vous gagnez tout de même 5 pièces.



### Vieille commère

La valeur X correspond uniquement à vos propres cartes Villageois en jeu, cette carte comprise : ne comptez pas les villageois adverses.



# CARTES ÉQUIPEMENT



## Bague en or 24 carottes

Les deux cartes Villageois doivent avoir été réservées parce qu'elles n'ont plus de provisions au terme du même tour. Réserver une carte Villageois issue de n'importe quelle autre zone (par exemple via **Pilleur de poubelle** ou une récompense d'exploration) ne déclenche pas cette carte.

Si la condition de déclenchement est remplie pendant le tour de celui qui a mis cette carte en jeu, il peut résoudre sa capacité Relique (puisque'elle n'a plus de provision) et la réserver lors du même tour (puisque'il peut réserver ses cartes dans n'importe quel ordre).



## Boîte enchantée des objets trouvés

Les cartes réservées dans le cadre d'un effet Analysez (comme celui d'**As du bonneteau** ou de **Farfouilleur chanceux**) ne sont pas considérées comme étant en jeu : elles remplissent donc la condition de déclenchement de Boîte enchantée.



## Bon de réduction

Pour remplir la condition de déclenchement de cette carte et retirer 1 provision de celle-ci, vous devez avoir payé toutes les pièces de l'effet Investissez.



## Bracelet de divination

Cette carte se déclenche chaque fois que vous résolvez un effet Analysez, et non pas chaque fois que vous analysez une carte distincte (exemple : lorsque vous activez **As du bonneteau** et résolvez Analysez 3, vous retirez 1 provision de Bracelet de divination, pas 3).



## Canne à pêche

Cette carte se déclenche chaque fois que vous résolvez un effet Défaussez, et non pas chaque fois que vous défaussez une carte distincte (exemple : lorsque vous activez **Escorbeau** et résolvez Défaussez 2, vous retirez

1 provision de Canne à pêche, pas 2).

Si vous résolvez une capacité comprenant l'effet Défaussez mais ne défaussez aucune carte (par exemple, en utilisant **Grenouille parieuse** sur un paquet épuisé), Canne à pêche ne se déclenche pas.



## Carte des contrées

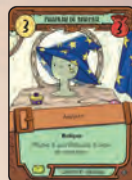
Cette carte se déclenche si vous activez votre Nénuphar par quelque moyen que ce soit (**Misanthrope intransigent**, une récompense d'exploration), pas seulement par le biais d'une action principale.

Ajouter 1 provision à une carte Villageois épuisée peut empêcher celle-ci d'être réservée à la fin du tour (puisque vous pouvez réserver vos cartes dans n'importe quel ordre).



## Chaînes flagellantes

Que vous résolviez ou non tous les effets de sa capacité Relique, réservez cette carte normalement.



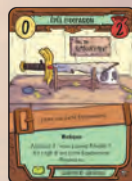
## Chapeau de sorcier

Cette carte se déclenche chaque fois que vous résolvez un effet Analysez, et non pas chaque fois que vous analysez une carte distincte (exemple : quand vous activez **As du bonneteau** et résolvez Analysez 3, vous retirez 1 provision de Chapeau de sorcier, pas 3).



## Chapeau pointu

La valeur X correspond à toutes les cartes Villageois en jeu, avec ou sans provisions, y compris celles de votre adversaire.



## Épée d'occasion

Que vous résolviez ou non tous les effets de sa capacité Relique, réservez cette carte normalement.



## Grimoire de l'Ouroboros

Jouer une carte coûtant 0 pièce ne permet pas de « dépenser vos pièces ». Résoudre un effet Payez (avec **Corneilius le receveur**, par exemple) ou Investissez revient à « dépenser vos pièces », à condition d'en dépenser au moins 1.



## Joyau du néant

Cette carte se déclenche chaque fois que vous résolvez un effet Défaussez, et non pas chaque fois que vous défaussez une carte distincte (exemple : quand vous activez **Escorbeau** et résolvez Défaussez 2, vous retirez 1 provision de Joyau du néant, pas 2).

Si vous résolvez une capacité comprenant l'effet Défaussez mais ne défaussez aucune carte (par exemple, en utilisant **Grenouille parieuse** sur un paquet épuisé), Joyau du néant ne se déclenche pas.

Que vous résolviez ou non tous les effets de sa capacité Relique, réservez cette carte normalement.



## Lance des cieux

Que vous résolviez ou non tous les effets de sa capacité Relique, réservez cette carte normalement.



## La sublime baguette prismatique

Que vous résolviez ou non tous les effets de sa capacité Relique, réservez cette carte normalement.



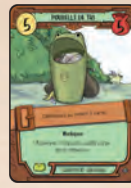
## Sort de téléportation

Si vous choisissez de déplacer votre aventurier, transférez-le directement de sa position actuelle à la case Nénuphar. Ne rentrez pas à la Maison. Ceci n'est pas considéré comme un effet Explorez (vous ne déclenchez aucune carte Équipement liée à l'exploration).



## Pied-de-corbiche

Cette carte se déclenche avec n'importe quel type de Coffre (pas seulement en fer).



## Poubelle de tri

Cette carte se déclenche chaque fois que vous résolvez un effet Défaussez, et non pas chaque fois que vous défaussez une carte distincte (exemple : quand vous activez **Escorbeau** et résolvez Défaussez 2, vous retirez 1 provision de Poubelle de tri, pas 2).

Si vous résolvez une capacité comprenant l'effet Défaussez mais ne défaussez aucune carte (par exemple, en utilisant **Grenouille parieuse** sur un paquet épuisé), Poubelle de tri ne se déclenche pas.



## Retraite confortable

Cette carte se déclenche si vous activez votre Terrier par quelque moyen que ce soit (**Misanthrope intransigent**, une récompense d'exploration), pas seulement par le biais d'une action principale.

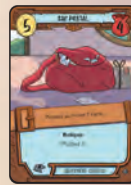
Ajouter 1 provision à une carte Villageois épuisée peut empêcher celle-ci d'être réservée à la fin du tour (puisque vous pouvez réserver vos cartes dans n'importe quel ordre).



## Sac de couchage

Cette carte se déclenche si vous activez votre Nid par quelque moyen que ce soit (**Misanthrope intransigent**, une récompense d'exploration), pas seulement par le biais d'une action principale.

Ajouter 1 provision à une carte Villageois épuisée peut empêcher celle-ci d'être réservée à la fin du tour (puisque vous pouvez réserver vos cartes dans n'importe quel ordre).



## Sac postal

Cette carte se déclenche chaque fois que vous résolvez un effet Piochez, et non pas chaque fois que vous piochez une carte distincte (exemple : lorsque vous activez **Aïeule corbeau** et résolvez Piochez 3, vous retirez 1 provision de Sac postal, pas 3).

## CARTES BÂTIMENT



### Anti-gaspi

Si vous défaussez 2 cartes à la fois et que l'une d'elles est une carte Équipement déclenchée par un effet Défaussez (comme **Canne à pêche** ou **Poubelle de tri**), il sera trop tard pour la déclencher si vous la jouez.

En revanche, si une autre carte Équipement déclenchée par un effet Défaussez est en jeu, vous pouvez la déclencher puis utiliser la pièce obtenue pour payer le coût de la carte Équipement que vous êtes sur le point de jouer.



### Atelier

S'il y a moins de 2 provisions sur la carte Équipement, vous ne pouvez en prendre que 1. Ne vous servez pas dans le stock du village pour en prendre une seconde.

Après avoir joué la carte Équipement et résolu sa capacité Relique, ne la réservez pas. Elle reste en jeu normalement, jusqu'à ce que ses provisions soient épuisées (vous résoudrez alors sa capacité Relique une nouvelle fois avant de la réserver au terme de votre tour).



### Banque

La valeur X correspond uniquement aux pièces que vous obtenez en résolvant un effet Gagnez (y compris celui d'une case du plateau Aventure) : en revanche, les provisions retirées d'une carte Équipement déclenchée ne comptent pas.

N'additionnez pas les pièces de différents effets Gagnez, même s'ils font partie d'une même capacité. Interrompez chacun d'eux lors de sa résolution, puis prenez les pièces avant le prochain effet Gagnez et interrompez-le également.



### Bureau de poste

Lorsque vous enchantez cette carte, Piochez l'intégralité de X, même si vous avez choisi d'Investir moins.



### Bureau de télégraphe

Quand vous révéléz la carte piochée, vous devez aussitôt la Jouer.

Lorsque Bureau de télégraphe est en jeu, mieux vaut séparer de votre main les cartes que vous Piochez/Analysez tant que vous n'avez pas choisi comment résoudre l'effet. Pour jouer une carte révélée, vous devez en payer le coût.



### Bureau d'immigration

Lorsque vous résolvez la capacité Relique, s'il n'y a aucune carte Grenouille ou Corbeau parmi celles que vous analysez, tant pis ! Vous ne pouvez pas en jouer une depuis votre main à la place.



### Carrière

Lorsque vous enchantez cette carte, Piochez l'intégralité de X même si vous avez choisi d'Investir moins.



### Centre communautaire

S'il n'y a aucune provision sur cette carte, vous pouvez activer une carte Villageois coûtant 0 pièce.

Si vous n'avez aucune carte Villageois à activer, vous pouvez tout de même enchantez ce bâtiment.



### Centre de tri

Cette carte augmente de 1 TOUS les effets Analysez, y compris ceux des cartes adverses, que vous le vouliez ou non.

Si vous Analysez des cartes qui ne sont pas issues du paquet (comme avec **Arnaqueuse au bonneteau**), la carte supplémentaire doit provenir du même endroit.

Les cartes restantes à la fin de l'analyse regagnent leur lieu d'origine dans n'importe quel ordre (exemple : si Centre de tri est en jeu, **Escorbeau** vous demande d'Analyser 4 cartes. L'effet vous indique quoi faire avec 3 d'entre elles, la 4e est donc replacée sur le dessus du paquet).



## Décharge

Si vous résolvez une capacité comprenant l'effet Défaussez mais ne défaussez aucune carte (par exemple, en utilisant **Grenouille parieuse** sur un paquet épuisé),

Décharge ne se déclenche pas.



## Feu de camp

Lorsque vous résolvez la capacité Relique, s'il n'y a aucune carte Grenouille ou Lapin parmi celles que vous analysez, tant pis ! Vous ne

pouvez pas en jouer une depuis votre main à la place.



## Guilde des aventuriers

S'il n'y a aucune provision sur cette carte, vous pouvez activer une carte Villageois coûtant 0 pièce.

Si vous n'avez aucune carte

Villageois à activer, vous pouvez tout de même enchanter ce bâtiment.

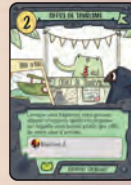


## Observatoire

Les cartes réservées dans le cadre d'un effet Analysez (comme celui d'**As du bonneteau** ou de **Farfouilleur chanceux**) ne sont

pas considérées comme étant en jeu : elles remplissent donc la condition de déclenchement d'Observatoire.

Si vous ne pouvez pas Payer l'intégralité de X, vous n'avez pas le droit de payer moins pour Piocher moins.



## Office de tourisme

Vous pouvez obtenir n'importe quelle récompense sur laquelle vous passez, même si vous arrivez sur une case vide. Si vous atteignez le

bout du chemin et préférez obtenir la récompense d'une case sur laquelle vous êtes passé plutôt qu'un Coffre, rentrez quand même à la Maison au terme de votre tour.

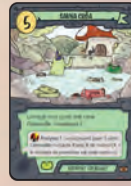


## Salle des légendes

S'il n'y a aucune provision sur cette carte, vous pouvez activer une carte Villageois coûtant 0 pièce.

Si vous n'avez aucune carte

Villageois à activer, vous pouvez tout de même enchanter ce bâtiment.



## Sauna Crôa

Lorsque vous résolvez la capacité Relique, s'il n'y a aucune carte Corbeau ou Lapin parmi celles que

vous analysez, tant pis ! Vous ne pouvez pas en jouer une depuis votre main à la place.

