

Everdell
Mistwood

RÈGLES DU JEU

APERÇU

Nombreux sont les secrets enfouis au cœur des branches entremêlées de Mistwood, une sombre forêt envahie par la brume. Les Moines de Mistwood consignent sans relâche les récits des héros passés et présents, tels que Corrin Longuequeue, le fondateur d'Everdell, ou encore d'autres figures légendaires de la vallée Émeraude. Saison après saison, ces ecclésiastiques veillent sur les citoyens de la vallée.

Aux tréfonds des bois, cependant, une mystérieuse menace élabore de sinistres complots, et tisse des plans machiavéliques, en attendant patiemment son heure. La vallée survivra-t-elle à la prise de pouvoir de l'ingénieuse araignée Tissenuit et son armée d'arachnides ?

Mistwood apporte plusieurs modules d'extension, jouables avec le jeu de base et ses autres extensions. *Mistwood* inclut également un nouveau mode exaltant pour 1 ou 2 joueurs : *Lantre de Tissenuit*.

CRÉDITS :

Modules Mistwood : Corrin Longuequeue, Au gré des saisons, Encore des légendes

Auteur : James A. Wilson

Développement : Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Illustrateur : Andrew Bosley

Illustrateurs additionnels : Naomi Robinson, Natalie Johnson

Direction artistique : Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Règles du jeu : Petra Schlunk

Mise en page des règles : Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Production : Tim Schuetz

Producteur : Skye Walker

Producteur Exécutif et publication : Dan Yarrington

Testeurs : Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

Mistwood : Lantre de Tissenuit

Création et développement : Rob Bell, Chrissy Peske

Développement additionnel : James A. Wilson

Illustrateur : Naomi Robinson

Illustrateurs additionnels : Andrew Bosley, Natalie Johnson

Direction artistique : Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlenkind Kreativagentur

Règles du jeu : Petra Schlunk
Traduction FR : Thaïs Aulnette

Mise en page des règles : Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Production : Tim Schuetz

Producteur : Skye Walker

Producteur Exécutif et publication : Dan Yarrington

Testeurs : Joëlle Cathala, Tim Dolloff, JR Gracen, Ryan Horricks, Gretchen Ingram, Cory Kneeland, Emily LaFramboise, Justin Raymond Park, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, James Wilson



Starling Games appartient à
Tabletop Tycoon, Inc. 



Version française par les Éditions Matagot.

Un merci tout particulier à Jérémy Demanget et Guillaume Quelo pour leur relecture et leur disponibilité.

CONTENU



20 CARTES ACTIVITÉ



5 CARTES DE SCORE TISSENUIT



23 CARTES CRÉATURE ET CONSTRUCTION



8 CARTES PERSONNALITÉ



13 CARTES COMPLIT



33 CARTES MANIGANCES



JETONS TOILE



1 DÉ À 12 FACES



JETONS SAISON RECTO-VERSO



1 FIGURINE TISSENUIT



PAPILLONS



COCHONS



HERMINES

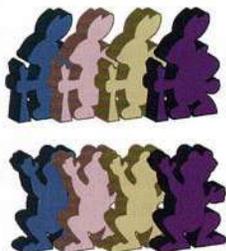


ARAIGNÉES



26 OUVRIERS AVEC 4 CARTES POUVOIR DE JOUEUR, 4 AMBASSADEURS GRENOUILLE ET 4 VOYAGEURS LAPIN

(POUR JOUER AVEC EVERDELL PEARLBROOK ET SPIRECREST)



2 PLATEAUX JOUEUR TISSENUIT

MODULES MISTWOOD

Les modules de l'extension *Mistwood* peuvent être combinés avec le jeu de base et les extensions d'*Everdell* de votre choix. Avant la mise en place de la partie, mettez-vous d'accord sur les modules que vous souhaitez inclure. Chaque module (règles et mise en place spécifique) est détaillé dans ce livret.

AU GRÉ DES SAISONS

Depuis toujours, le travail agricole est primordial à la prospérité de la vallée d'Everdell. Chaque année, alors que les saisons se succèdent et apportent leur lot de surprises, les fermiers doivent s'adapter aux conditions climatiques en constante évolution. Vivez le quotidien des fermiers d'Everdell au gré des saisons !

Remplacez les 8 cartes Ferme du jeu de base par les 8 cartes Ferme spéciales de cette extension.

(Retrouvez-les grâce au symbole ☀.) Ces cartes Ferme n'ont pas toutes le même coût de construction. Elles vous donnent généralement le choix entre deux capacités. Vous ne pouvez choisir qu'une capacité par activation de la carte.



CORRIN LONGUEQUEUE

Corrin Longuequeue, le fondateur légendaire d'Everdell, a affronté de nombreux dangers et surmonté quantité d'épreuves avant de découvrir la vallée Émeraude. Ses qualités de dirigeant ont fait d'Everdell la contrée précieuse et prospère qu'elle est aujourd'hui et ont inspiré de nombreuses générations de créatures à marcher dans ses pas. Revivez son époque !

Les cartes Corrin Longuequeue sont

indiquées par le symbole ♠. Mélangez ces 5 cartes dans le paquet principal lors de la mise en place. Ces cartes sont très puissantes, nous vous conseillons donc de ne les utiliser que si vous êtes déjà familiers avec le jeu.



Bien qu'elles ressemblent aux cartes Créature et Construction habituelles, les cartes Construction Corrin Longuequeue vous permettent de jouer gratuitement la carte Créature de votre choix de la couleur indiquée et vous pouvez jouer les cartes Créature Corrin Longuequeue gratuitement en utilisant la carte de votre choix de la couleur indiquée. Vous pouvez par exemple jouer la carte Corrin Longuequeue le Roi en plaçant un jeton « Occupé » sur une École (au lieu de jouer un Professeur).



ENCORE DES LÉGENDES

Les cartes Légende sont des versions plus puissantes et améliorées d'autres cartes Créature ou Construction d'Everdell. Ces cartes spéciales corsent et diversifient vos parties. Nous vous conseillons donc de ne les utiliser que si vous êtes déjà familiers avec le jeu et souhaitez une expérience de jeu plus stimulante.

Vous pouvez utiliser les cartes Légende de *Mistwood* seules, ou les ajouter aux autres cartes *Légende* que vous possédez. Ces cartes comportent le symbole . Lors de la mise en place, séparez les cartes Légende Construction et Créature en deux paquets. Mélangez-les séparément et distribuez au hasard à chaque joueur 1 Construction Légendaire et 1 Créature Légendaire. Rangez le reste des cartes Légende dans la boîte, sans les regarder.



Ces cartes ne comptent pas dans votre limite de main et ne sont pas considérées comme faisant partie de votre main.

Lors de la partie, jouez les cartes Légende comme des cartes standards, en tenant compte des différences suivantes :

Vous pouvez jouer une carte Légende gratuitement en défaussant de votre ville la carte indiquée dans la **bannière rouge**. Vous pouvez également la jouer en payant son coût en ressources. Vous **ne pouvez pas** jouer de carte Légende gratuitement sans défausser la carte indiquée dans sa bannière rouge. Si vous possédez la carte indiquée en plusieurs exemplaires, défaussez-en uniquement un. Que vous ayez joué la carte Légende gratuitement ou non, vous ne pouvez désormais plus jouer dans votre ville de copie de la carte indiquée dans la bannière rouge.

Si vous défaussez une carte de votre ville pour la transformer en Légende, déplacez tout jeton Occupé ou ouvrier sur cette carte vers la carte Légende.

Considérez la carte Légende comme la carte indiquée dans la bannière rouge pour toute situation où elle serait nécessaire (pour réaliser des Événements

REMPLE LE BARDE.



JOR AILEDOR
CRÉATURE LÉGENDAIRE

Gagnez 1 par dans votre main (8 maximum).

CRÉE UNE NOUVELLE CASE DANS LA VILLE.



TOMBEAU TOUTEFLAMME
CONSTRUCTION LÉGENDAIRE

Jouez une gratuitement.

REMPLE LE CIMETIÈRE.

VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UN CIMETIÈRE DE VOTRE VILLE POUR L'AMÉLIORER EN LE TRANSFORMANT EN TOMBEAU TOUTEFLAMME. VOUS NE POUVEZ PLUS JOUER DE CARTE CIMETIÈRE DANS VOTRE VILLE. DE MÊME, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UNE CARTE BARDE POUR JOUER JOR AILEDOR.

ou jouer une Créature gratuitement via une Construction par exemple).

Chaque carte Légende ajoute une case supplémentaire dans votre ville. Les cartes Légende occupent toujours un emplacement dans la ville. Vous pouvez jouer une carte Légende même si votre ville est complète, elle occupe alors sa propre case supplémentaire. **Les cartes Légende ne peuvent pas être défaussées de votre ville, pour quelque raison que ce soit.**

Il est impossible de copier la capacité ou toute autre fonction d'une carte Légende.

Mode Solo (Paillason) : Chaque fois que vous jouez une carte Légende, donnez un jeton 3 Points à Paillason. Il joue également 2 cartes au lieu de 1 après que vous avez joué la vôtre.

NOUVEAUX POUVOIRS DE JOUEURS



Jouer avec les Pouvoirs de Joueurs donne à chaque joueur une compétence unique, selon le type de créature qu'il choisit. Avant la mise en place de la partie, mélangez toutes les cartes Pouvoirs de Joueurs. Distribuez 2 Pouvoirs de Joueurs à chaque joueur.

Chacun en choisit 1 et défausse l'autre dans la boîte. Si vous n'avez pas les Pouvoirs de Joueurs des autres extensions, ne distribuez que 1 carte par joueur. Retirez l'ouvrier supplémentaire de chaque joueur placé dans la zone Printemps de l'Arbre Éternel.

- Les pouvoirs s'ajoutent aux règles habituelles du jeu, ils ne remplacent donc pas les actions des ouvriers autorisées habituellement.
- Si vous jouez avec les Pouvoirs de Joueurs, **vous ne gagnez pas d'ouvrier lorsque vous Préparez le Printemps**.
- Les pouvoirs des joueurs ne sont pas considérés comme des « pouvoirs ou capacités de cartes ». Leurs effets peuvent donc être combinés aux pouvoirs des autres cartes.
- Vous ne pouvez pas combiner les pouvoirs des joueurs avec les compétences des Grosses Créatures de *Spirecrest*.

L'ANTRE DE TISSENUIT

Une nouvelle ennemie s'en prend à Everdell ! L'araignée Tissenut rôde à l'orée du village et vous empoisonne la vie. Vous pouvez jouer à l'Antre de Tissenut seul ou à deux. L'araignée Tissenut est considérée comme un joueur supplémentaire.

MISE EN PLACE

Si vous jouez seul face à Tissenut, installez *Everdell* comme lors d'une partie à 2 joueurs (ne placez que 3 cartes Forêt sur les clairières). Si vous êtes 2 à jouer, installez

Everdell comme lors d'une partie à 3 joueurs.

Lors de la mise en place d'*Everdell*, retirez la carte Évènement Spécial « Les jeux d'Everdell ». Distribuez une main de 5 cartes à chaque joueur humain.

- 1 Placez les deux plateaux Tissenut (son Antre) d'un côté du plateau principal.
- 2 Donnez le dé à 8 faces d'*Everdell* à Tissenut. S'il s'agit d'une partie en solo, piochez la première carte du paquet de cartes principal et placez-la face cachée à côté de l'Antre de Tissenut. Il s'agit de la première carte de sa main. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, Tissenut commence avec 2 cartes en main au lieu de 1.
- 3 Choisissez un niveau de difficulté entre 0 (le plus facile) et 4 (le plus difficile) et placez la carte de Score correspondante à côté des plateaux de Tissenut. Le niveau de difficulté impacte le nombre de points accumulés par Tissenut au cours de la partie ainsi que le nombre de points supplémentaires qu'elle obtient à la fin de la partie.



HIVER



PRINTEMPS



ÉTÉ

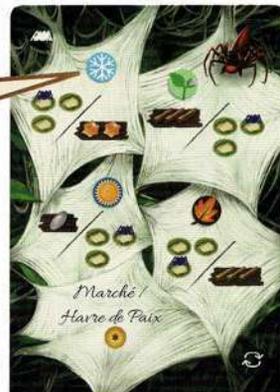


AUTOMNE

LE PREMIER SYMBOLE DE SAISON EST UN SYMBOLE HIVER, IL S'AGIT DONC D'UNE CARTE ACTIVITÉ HIVER.

4

LA SAISON D'UNE CARTE ACTIVITÉ EST INDIQUÉE PAR LE PREMIER SYMBOLE DE SAISON DE LA CARTE. IL S'AGIT DE LA PREMIÈRE SAISON AU COURS DE LAQUELLE TISSENUIT PEUT EFFECTUER UNE ACTION GRÂCE À CETTE CARTE.



MISE EN PLACE : MODULES BONUS TISSEUIT

Si vous décidez d'inclure ces modules, ne les combinez pas avec d'autres extensions ou modules.

Installez Tisseuit normalement, puis sélectionnez le(s) module(s) ce-dessous que vous souhaitez inclure.

Placez les jetons Toile  sur le plateau Tisseuit afin qu'ils soient disponibles pendant la partie.

Personnalités :
Choisissez 1 carte Personnalité et placez-la à côté de l'Antre de Tisseuit. Rangez les autres cartes Personnalité dans la boîte.

Manigances : Mélangez les cartes Manigance et placez-les face cachée dans l'Antre de Tisseuit.

Complots : Choisissez 1 carte Complot et placez-la à côté de l'Antre de Tisseuit. Rangez les autres cartes Complot dans la boîte.

Remarque : N'utilisez les cartes Complot et Manigance que dans des parties Solo et ne combinez pas ces deux modules.



MISE EN PLACE : TISSEUIT AVEC D'AUTRES EXTENSIONS

Vous pouvez combiner Tisseuit avec la plupart des extensions et des modules, à l'exception du mode de jeu Solo Paillason. Installez les extensions comme lors d'une partie à 2 joueurs si vous jouez seul avec Tisseuit, ou d'une partie à 3 joueurs si vous êtes deux. Appliquez ces modifications :

POUVOIRS DE JOUEURS

N'utilisez pas le Pouvoir de Joueur Araignée. Tisseuit n'a pas de Pouvoir de Joueur.

PEARLBROOK

Lorsque vous trie les cartes Activité par saison, ajoutez les 2 cartes  à leur saison respective.



Remplacez l'ouvrier Araignée du printemps par l'Ambassadeur Grenouille.

SPIRECREST

Retirez la carte Découverte Sommet « Pic du Tonnerre » de son paquet avant de le mélanger.

BELLFAIRE

Évènements Spéciaux : Utilisez 2 Évènements Spéciaux *Bellfaire* et 2 du jeu de base. Placez 1 Évènement *Bellfaire* à chaque extrémité de la ligne d'Évènements Spéciaux.

Marché : Alignez les jetons Marché aléatoirement sur le côté « Échanger » du plateau Marché.

Évènement du Festival des Fleurs : Placez-le au milieu des autres Évènements de base sur le plateau principal.

NEWLEAF

Donnez le dé à 12 faces à Tissenuit au lieu du dé à 8 faces.

Tissenuit n'obtient pas de jetons Occupé Dorés, de billets, ni de jeton Réservation.

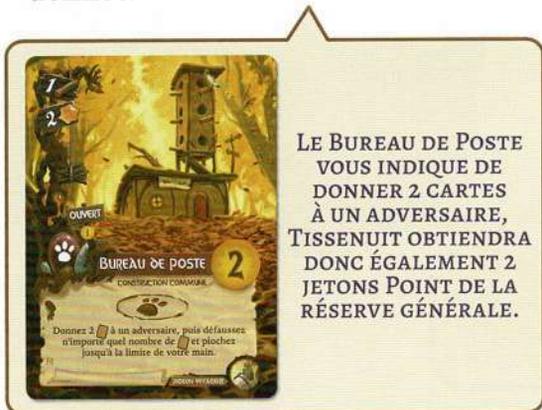
N'utilisez que les Évènements Spéciaux *Newleaf* et/ou *Bellfaire*.



RÈGLES DU JEU : L'ANTRE de TISSENUIT

Jouez conformément aux règles habituelles, tout en appliquant les règles suivantes :

- Tissenuit est le premier joueur. Dans une partie Solo vous jouez l'un après l'autre.
- Les cartes de la main de Tissenuit doivent toujours rester empilées face cachée. Elle n'a pas de limite au nombre de cartes dans sa main. **Mélangez toujours sa main après avoir ajouter des cartes.**
- Tissenuit ne gagne ni ne perd de ressources, cartes ou points lorsque ses ouvriers visitent des lieux. Elle ignore toujours les coûts requis pour jouer une carte.
- À chaque fois que vous devez donner des cartes à Tissenuit, ajoutez-les à sa main. **Tissenuit gagne également 1 jeton Point par carte qui lui est donnée.**



• À chaque fois que vous devez donner des ressources à Tissenuit, défaussez les ressources, piochez autant de cartes de la pioche que de ressources défaussées et mélangez-les à la main de Tissenuit. Elle ne gagne pas de jeton Point dans ce cas.

• À chaque fois que vous devez donner des jetons Point à Tissenuit, elle les accepte avec plaisir.

• **Tissenuit ignore tous les textes** inscrits sur les lieux qu'elle visite et les cartes jouées dans sa ville. Elle peut donc posséder plusieurs cartes Unique identiques, ignorer les règles de partage de case (comme le Mari et l'Épouse), les activations ou les points bonus (comme la carte Clocher de l'horloge). Exception : Elle joue la carte Fou dans votre ville à moins qu'un exemplaire de cette carte ne s'y trouve déjà, ou que votre ville soit complète. Dans un de ces cas, elle se contente de défausser le Fou.

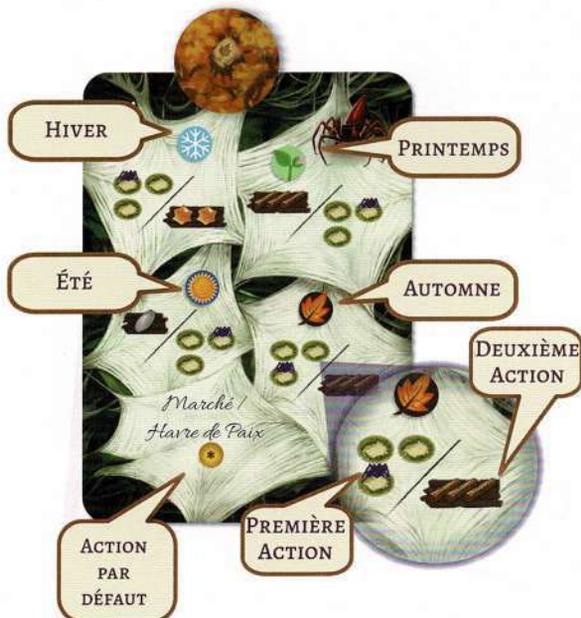
• Lors d'une partie à deux joueurs humains, lorsque Tissenuit doit cibler un adversaire, utilisez la règle permettant de résoudre les égalités (Voir *Résoudre les égalités*). Elle cible le joueur à sa gauche si la flèche indique de résoudre l'égalité dans le sens horaire, et le joueur à sa droite si l'égalité doit être résolue dans le sens anti-horaire.

• Tissenuit possède un unique paquet de cartes Activité qui déterminent ses actions pour la saison en cours. Tissenuit ne joue pas forcément la même saison que vous. Utilisez donc les jetons Saison pour savoir à quelle saison en est Tissenuit. Elle commence la partie en Hiver, comme vous.

• La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont passé leur tour et que Tissenuit s'est Préparée pour la Saison à la fin de l'Automne.

LE TOUR DE TISSEUIT

1. Retournez la première carte du paquet Activité.
2. Tissenut doit effectuer l'action correspondant à sa saison en cours :



- Tissenut effectue la première action (à gauche de « / ») indiquée pour la saison en cours, si possible.
- Si elle ne peut pas effectuer cette action, elle effectue la deuxième action (à droite de « / ») pour la saison en cours.
- Si elle ne peut pas effectuer cette action non plus, elle effectue l'action par défaut indiquée au bas de la carte au maximum de ses capacités. Par exemple : Avec la carte illustrée plus haut, elle devrait placer un ouvrier (si possible) sur le Marché ou le Havre de Paix et gagner des jetons Point.

Un lieu bloqué n'empêche pas systématiquement Tissenut d'effectuer son action (voir *Placer des ouvriers Araignée*).

3. Si Tissenut est dans la Prairie et n'a plus d'ouvrier disponible dans son Antre lorsqu'elle pioche une carte Activité avec  ou , elle doit se Préparer pour la Saison suivante.

Tissenut ne peut pas effectuer une action si :

- Elle doit jouer une carte dans sa ville, mais que celle-ci est déjà pleine (il y a déjà 15 cartes dans sa ville).*
- Elle doit défausser une carte, mais il ne lui en reste plus.**
- Elle doit placer un ouvrier, mais qu'elle n'en a plus aucun de disponible, ou que tous les lieux de ce type sont déjà bloqués (voir page 13).
- Elle doit placer un ouvrier pour valider un Évènement Spécial alors qu'elle en a déjà validé un au cours de cette saison.
- Elle doit construire une Merveille/jouer un Ornement et elle ne peut faire ni l'un ni l'autre. (*Pearlbrook*)

**Si la ville de Tissenut est complète lorsqu'elle entre dans la Prairie, placez-la tout de même dans la Prairie, mais défaussez la carte Prairie.*

***Tissenut peut effectuer une action Jouer et Défausser  & , même si elle n'a pas de carte à défausser.*

ACTIONS DE TISSEUIT

Actions de cartes :

 **Piocher** : Tisseuit pioche une carte de la pioche principale, puis mélange sa main.

 **Défausser** : Tisseuit défausse la première carte de sa main et gagne 1 jeton Point.

 **Jouer une carte de la main de Tisseuit** : Tisseuit joue la première carte de sa main dans sa ville.

 **Jouer une carte de la Prairie** : Pour jouer une carte de la Prairie, lancez le dé à 8 faces. Le nombre obtenu vous indique laquelle des 8 cartes de la Prairie Tisseuit doit jouer dans sa ville. Les cartes sont numérotées de 1 à 8. La carte en haut à gauche est la carte 1 ; la carte en bas à droite est la carte 8. Réapprovisionnez la Prairie. *Remarque* : Si elle se trouve déjà sur la case indiquée par le dé, elle joue la première carte de la pioche principale dans sa ville à la place.

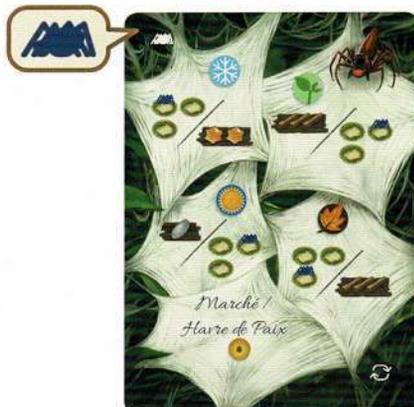
 **Jouer et Piocher** : Lancez le dé à 8 faces pour choisir une carte Prairie à jouer dans la ville de Tisseuit. Réapprovisionnez la Prairie. Tisseuit pioche ensuite une carte de la pioche principale, puis mélange sa main. *Remarque* : Si elle se trouve déjà sur la case indiquée par le dé, elle joue la première carte de la pioche principale dans sa ville à la place.

 **Jouer et Défausser** : Lancez le dé à 8 faces pour choisir une carte Prairie à jouer dans la ville de Tisseuit. Réapprovisionnez la Prairie. Tisseuit défausse ensuite la première carte de sa main et gagne 1 jeton Point.

- Si elle se trouve déjà sur la case indiquée par le dé, elle joue la première carte de la pioche principale dans sa ville à la place.

- Si elle ne peut pas défausser de carte, elle effectue tout de même cette action, mais ne gagne pas de jeton Point.

 **Placer un Ouvrier** : Tisseuit place 1 ouvrier sur le lieu indiqué (voir ci-après).



LE SYMBOLE  DANS LE COIN SUPÉRIEUR GAUCHE D'UNE CARTE ACTIVITÉ INDIQUE QUE TISSEUIT DOIT PLACER UN OUVRIER POUR TOUTES LES ACTIONS DE CETTE CARTE (SAUF L'ACTION PAR DÉFAUT).

 &  **Placer Tisseuit** : Lancez le dé à 8 faces pour choisir une carte Prairie à jouer dans la ville de Tisseuit. Au lieu de réapprovisionner la Prairie, placez Tisseuit dans la case vide de la Prairie. Vous ne réapprovisionnez cette case que lorsque Tisseuit reviendra dans son Antre afin de se Préparer pour la Saison suivante. Si sa ville est pleine, elle peut tout de même effectuer cette action. Défaussez la carte Prairie indiquée par le dé au lieu de la jouer dans sa ville.

Actions par Défaut :

 **Gagner des Points** : Lorsque Tisseuit doit effectuer l'action par défaut, elle gagne *toujours* les jetons Point indiqués (le cas échéant), même si elle ne peut pas effectuer les autres consignes de l'action. Elle gagne des jetons Point en fonction du niveau de difficulté sélectionné (entre 0 et 4 points).

Marché / Havre de Paix Placez un des ouvriers de Tissenuit (si disponible) sur le Havre de Paix. Si vous jouez avec le Marché de *Bellfaire*, placez un des ouvriers de Tissenuit sur le Marché à la place (elle n'est pas concernée par la limite de 1 ouvrier par joueur). Même si elle n'a plus d'ouvrier à placer, prenez un jeton *Marché* et déplacez-le en respectant la règle de résolution des égalités (voir *Résoudre les Égalités*).

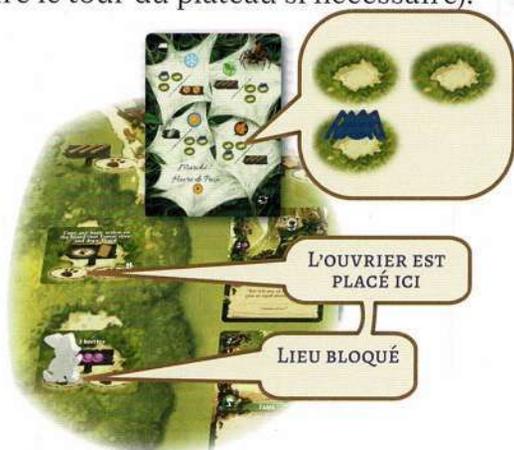
 **Défausser** : Tissenuit défausse la première carte de sa main.

 **Piocher** : Tissenuit pioche une carte de la pioche principale, puis la mélange dans sa main.

PLACER DES OUVRIERS ARAIGNÉE

Les ouvriers de Tissenuit ne peuvent être placés que sur des lieux exclusifs , à l'exception du *Marché* et du *Havre de paix* dans le cas d'une action par défaut.

Si un lieu est bloqué, passez en revue les autres lieux exclusifs du même type dans le sens horaire ou anti-horaire, en fonction de la **règle de résolution des égalités** (voir *Résoudre les égalités*), jusqu'à pouvoir placer l'ouvrier (vous pouvez faire le tour du plateau si nécessaire).



EXEMPLE : TISSENUIT DOIT PLACER UN OUVRIER SUR LE LIEU DE FORÊT EN BAS À GAUCHE, MAIS CELUI-CI EST BLOQUÉ. COMME LA RÈGLE LUI INDIQUE DE RÉSOUDRE LES ÉGALITÉS DANS LE SENS HORAIRE (VOIR RÉSOUDRE LES ÉGALITÉS), ELLE PLACE SON OUVRIER DANS LE LIEU DE FORÊT EN HAUT À GAUCHE.

LIEUX DES OUVRIERS ARAIGNÉE

 **Lieux de base** :

Tissenuit place un ouvrier sur le lieu de base indiqué.

Lieux Forestiers : Tissenuit place un ouvrier sur le lieu de Forêt indiqué.



Dans cet exemple, Tissenuit doit placer un ouvrier Araignée sur le lieu de Forêt en haut à droite.



Ville de Tissenuit :

Tissenuit place un ouvrier sur une carte

Destination disponible (au choix) dans sa ville qui **ne possède pas** de symbole « ouvert » . Considérez pour elle que toutes les cases sont déverrouillées. Elle gagne 2 jetons Point lorsqu'elle place un ouvrier sur une carte de sa ville.



S'IL Y A UN OUVRIER SUR LE PREMIER LIEU DE CETTE CARTE, TISSENUIT PEUT QUAND MÊME PLACER UN OUVRIER SUR LE SECOND LIEU (VERROUILLÉ), ET CE MÊME SI SA VILLE NE COMPORTE PAS DE MOINE. ELLE REMPORTE ENSUITE 2 JETONS POINT. COMME ELLE IGNORE LE TEXTE DES CARTES, ELLE RÉCUPÈRERA SES OUVRIERS DÉPLOYÉS LORSQU'ELLE SE PRÉPARERA POUR LA SAISON SUIVANTE.



Carte Destination Ouvert :

Tissenuit place un ouvrier sur une carte Destination de votre ville (au choix) qui possède un symbole . Vous gagnez des jetons Point de la réserve générale, comme d'habitude. Si vous ne possédez aucun lieu de ce type dans votre ville, placez son ouvrier sur une carte Destination avec un symbole  dans sa ville. Si elle place un ouvrier sur une carte Destination dans sa ville, elle obtient les jetons Point correspondants. Si vous êtes 2 joueurs humains, utilisez la règle de résolution des égalités pour déterminer laquelle de vos villes elle tente de visiter en premier.

Évènement de Base : Placez un ouvrier sur un Évènement de base si Tissenuit en satisfait toutes les exigences. S'il n'y en a pas, elle revendique n'importe quel Évènement pour lequel elle possède au moins 2 des cartes requises. S'il n'y en a toujours pas, ou si elle satisfait les exigences de plus d'un Évènement, sélectionnez un Évènement à l'aide de la règle de résolution des égalités (voir page suivante). *Remarque :* Tissenuit revendique toujours un Évènement s'il y en a de disponibles. Placez l'Évènement dans son

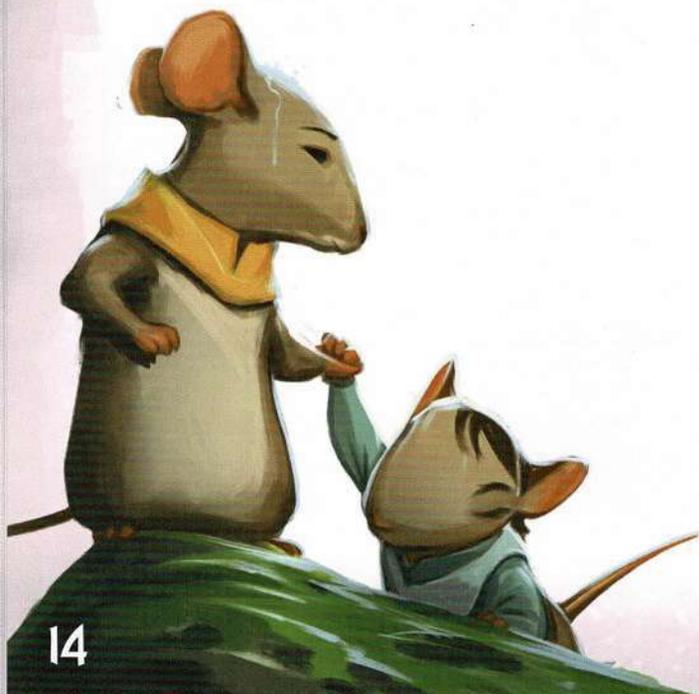
Antre avec ses autres Exploits lorsqu'elle se Prépare pour la Saison suivante.

Évènement Spécial : Tissenuit place un ouvrier sur un Évènement spécial si elle en satisfait toutes les exigences. Sinon elle revendique un Évènement pour lequel elle possède au moins 1 des cartes requises (2 si vous jouez avec les Évènements Spéciaux de *Newleaf* ou de *Bellfaire*). S'il n'y en a toujours pas, ou si elle satisfait les exigences de plus d'un Évènement, sélectionnez un Évènement à l'aide de la règle de résolution des égalités (voir page suivante). Elle ne peut pas revendiquer 2 Évènements Spéciaux au cours de la même saison. Placez l'Évènement dans son Antre avec ses autres Exploits lorsqu'elle se Prépare pour la Saison suivante.

Voyage : Tissenuit place un ouvrier sur la case indiquée. Si elle n'est pas disponible, placez l'ouvrier sur la prochaine case Voyage exclusive disponible en vous référant à la règle de résolution des égalités. Tissenuit ne défause pas de cartes lorsqu'elle place un ouvrier sur une case Voyage. Elle ne place jamais d'ouvriers sur le lieu Voyage 2.

Marché/Havre de Paix : Si vous jouez avec le Marché de *Bellfaire*, Tissenuit place un ouvrier sur le Marché. Sinon, elle le place sur le Havre de Paix. *N'oubliez pas* que lorsque le Marché ou le Havre de Paix n'est pas utilisé comme action par défaut, Tissenuit doit avoir un ouvrier pour effectuer cette action.

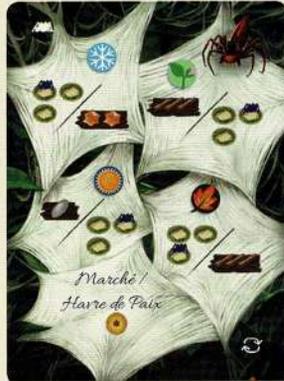
 **Points :** Tissenuit obtient le nombre de jetons Point indiqué après avoir placé un ouvrier. Le symbole  indique qu'elle obtient un nombre de jetons Point de la réserve générale défini par le niveau de difficulté choisi en début de partie. Si vous avez sélectionné le niveau 0, elle n'obtient pas de jeton Point.



RÉSOLURE DES ÉGALITÉS

Utilisez la **flèche de résolution des égalités** de la carte Activité en jeu. Lorsque Tissenuit doit résoudre une égalité, faire un choix entre deux options équivalentes, ou placer un ouvrier sur un lieu non disponible.

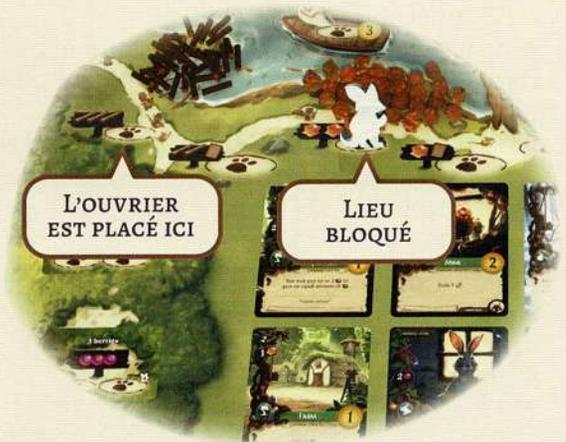
La flèche de résolution des égalités dans le sens horaire ↻, vous indique de commencer par le lieu indisponible ou par l'option en haut à gauche de ce groupe de lieux, cartes ou jetons, puis de sélectionner la première option possible dans le sens horaire. Si les options sont sur une même ligne, vérifiez-les de gauche à droite. Si elle sont en colonne, vérifiez-les de haut en bas.



Exemple : si Tissenuit doit placer un ouvrier sur le lieu Voyage 3 qui est occupée et que la flèche sur sa carte lui indique de résoudre les égalités dans le sens horaire, vérifiez les autres lieux Voyage exclusives de gauche à droite et placez l'ouvrier sur la prochaine case disponible dans le sens horaire (le lieu Voyage 4).

La flèche de résolution des égalités dans le sens anti-horaire ↺, vous indique de commencer par le lieu indisponible ou par l'option en bas à droite de ce groupe de lieux, cartes ou jetons, puis de sélectionner la première option possible dans le sens anti-horaire. Si les options sont sur une même ligne, vérifiez-les de droite à gauche. Si elle sont en colonne, vérifiez-les de bas en haut.

Exemple : Si Tissenuit doit placer un ouvrier sur le Lieu de Base bloqué, et que la flèche sur sa carte lui indique de résoudre les égalités dans le sens anti-horaire, déplacez son ouvrier de droite à gauche afin de le placer sur le prochain Lieu de Base exclusif disponible (dans ce cas le lieu ).



SE PRÉPARER POUR LA SAISON

Lorsque Tissenuit se trouve dans la Prairie et que tous ses ouvriers ont été placés, si elle pioche une carte Activité lui demandant de placer un ouvrier  ou de se placer elle-même , elle doit immédiatement se Préparer pour la Saison :

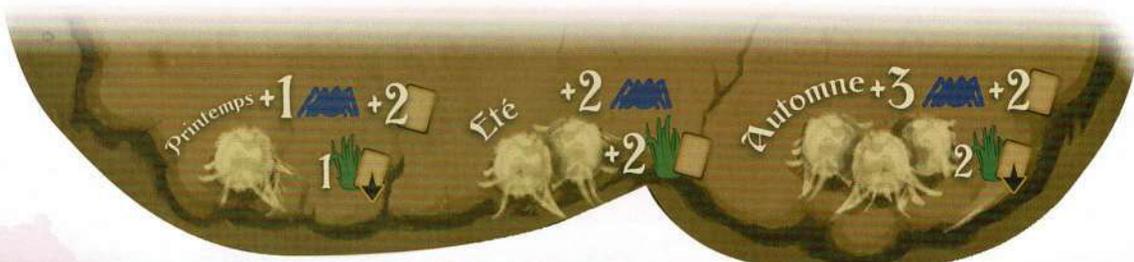


- Récupérez Tissenuit et tous ses ouvriers déployés et remplacez-les tous dans son Antre. Ne réapprovisionnez pas encore la case libre sur laquelle se trouvait Tissenuit. Placez les Événements de base ou Spéciaux qu'elle a accomplis dans son Antre. Ce sont ses Exploits.
- À ce moment-là, si Tissenuit satisfait à **toutes les exigences** d'un **autre** Évènement de base, elle peut le revendiquer gratuitement et le

placer dans son Antre avec ses autres Exploits. Si elle satisfait aux exigences de plusieurs Évènements, utilisez la règle de résolution des égalités pour déterminer celui qu'elle revendique.

- Le cas échéant, récupérez les jetons Toile  et placez-les dans son Antre.
- Réinitialisez le paquet Activité : Mélangez toutes les cartes Activité (jouées ou non) du paquet Activité de la saison finie avec les cartes Activité de la saison suivante. Placez les cartes mélangées face cachée. Il s'agit du nouveau paquet Activité.
- Retournez le jeton Saison (ou remplacez-le) afin de vous souvenir de la nouvelle saison où se trouve Tissenuit.
- Tissenuit gagne le ou les ouvriers de la nouvelle saison, ainsi que les bonus indiqués ci-dessous. Lancez le dé à 8 faces lorsque vous devez choisir une carte Prairie au hasard. Si le dé vous indique un emplacement vide de la Prairie, prenez la carte suivante dans le sens horaire.

- **Printemps** : Tissenuit gagne 1 ouvrier. Ajoutez 2 cartes de la pioche principale à sa main. Défaussez 1 carte de la Prairie au hasard, puis réapprovisionnez la Prairie.
- **Été** : Tissenuit gagne 2 ouvriers. Ajoutez 2 cartes de la Prairie au hasard à sa main. Réapprovisionnez la Prairie.
- **Automne** : Tissenuit gagne 3 ouvriers. Ajoutez 2 cartes de la pioche principale à sa main. Défaussez 2 cartes de la Prairie au hasard, puis réapprovisionnez la Prairie.





FIN DE LA PARTIE

Lorsque Tissenuit arrive à la fin de l'automne et doit se Préparer pour la Saison, la partie est finie pour elle. Si vous jouez avec des extensions, elle aura peut-être récupéré dans son Antre des cartes Créature ou Construction comme Exploits. Placez toutes ces cartes dans sa ville, même si elle est pleine. *Remarque* : Si elle a obtenu le Fou comme Exploit, ne placez pas la carte dans sa ville, et défaussez-la.

Elle peut revendiquer **un** dernier Évènement de Base si elle en satisfait toutes les exigences. Utilisez la règle de résolution des égalités si elle satisfait aux exigences de plusieurs Évènements.

Si la partie a pris fin pour Tissenuit avant vous, elle continue à obtenir des jetons Point grâce aux effets des cartes, mais vous ne pouvez plus lui donner de ressources ou de cartes.

Lorsque la partie a pris fin pour Tissenuit et vous, comptez les points normalement. **Calculez le score de Tissenuit en fonction du niveau de difficulté choisi** et à l'aide de la carte de score sélectionnée en début de partie. Vous ne remportez la partie que si vous obtenez plus de points que Tissenuit. En cas d'égalité, la victoire revient à Tissenuit.

CALCUL DU SCORE DE TISSENUIT

Tissenut gagne principalement ses points comme les autres joueurs.

Additionnez ses points pour

- La valeur de base de chaque carte
- Les jetons Point
- Les points de Voyage
- Les Évènement de Base

Lorsque vous jouez avec des extensions, comptez également les points suivants :

Bellfaire :

- Les Couronnes de Laurier

Pearlbrook :

- Les points des Merveilles
- 2 points par Perle non utilisée en fin de partie

Spirecrest :

- Les cartes Découverte
- Chaque tuile Carte de son Expédition

Newleaf : Les cartes Visiteur (Défaussez les cartes Visiteur de plus faible valeur jusqu'à ce qu'il reste autant de cartes Visiteur que le niveau de difficulté. Gagnez des points pour les cartes Visiteur restantes.)

Le niveau de difficulté sélectionné en début de partie affecte le calcul des points pour plusieurs autres éléments de jeu. Certaines cartes de la ville de Tissenut lui accordent des points supplémentaires lorsque le niveau de difficulté augmente. Le nombre de points octroyés par d'autres éléments, comme les Ornements et les Évènements Spéciaux, dépend également du niveau de difficulté choisi. Toutes ces informations figurent sur les cartes de Score et sont synthétisées dans le tableau ci-dessous.

Niveau de difficulté	Araignée Domestique (Niveau 0)	Araignée Mutine (Niveau 1)	Araignée Acariâtre (Niveau 2)	Araignée Effrayante (Niveau 3)	Araignée Impitoyable (Niveau 4)
Points Bonus : Carte valant 0 Points	0	1	1	1	2
Points Bonus : Prospérité  , Légende  , Newleaf* 	0	0	1	2	3
Évènements Spéciaux (au lieu de la valeur imprimée sur la carte)	3	4	5	6	6
Ornements (au lieu de la valeur imprimée sur la carte)	3	4	5	6	7

Ne comptez pas les points Bonus deux fois. Par exemple, une carte Prospérité de *Newleaf* n'obtient le bonus de points qu'une seule fois. N'oubliez pas que Tissenut n'est pas concernée par le texte des cartes, elle n'obtient donc que les points bonus indiqués dans ce tableau. Elle ne calcule pas les points bonus indiqués sur la carte elle-même.

MODULES BONUS TISSEUIT

Vous trouverez dans cette boîte plusieurs modules bonus à combiner au mode Tisseuit (en appliquant quelques modifications aux règles).

PERSONNALITÉS :

Ce module affecte les cartes Prairie adjacentes à Tisseuit lorsqu'elle se trouve dans la Prairie. Sauf mention contraire, les cartes adjacentes à Tisseuit en diagonale sont également affectées.

Servez-vous des jetons Toile  comme rappel des cartes Prairie affectées par Tisseuit lorsqu'elle se trouve dans la Prairie.



Consultez la carte Personnalité choisie lors de la mise en place pour connaître la règle qui s'applique à cette partie. Les pénalités ou autres effets infligés par la carte Personnalité de Tisseuit s'appliquent **chaque fois que vous jouez ou piochez une carte affectée de la Prairie**, et ce qu'elle qu'en soit la raison. Ces effets s'appliquent donc également lorsque vous jouez une carte Créature gratuitement grâce à un jeton Occupé. Ils ne s'appliquent pas lorsque des cartes Prairie sont défaussées. Les effets des cartes Personnalité de Tisseuit se déclenchent immédiatement (avant tout autre effet, si possible) lorsqu'une carte Prairie est jouée ou piochée.

COMLOTS ET MANIGANCES

Ces deux modules spécifiques aux parties Solo ne doivent jamais être utilisés simultanément. Vous ne pouvez pas non plus les combiner à d'autres extensions. Ils permettent tous deux à Tisseuit d'obtenir des avantages lors de la partie. Les Complots lui accordent des avantages à long terme qui s'appliquent tout au long de la partie, alors que les Manigances ont des effets à court terme.

Déjouer

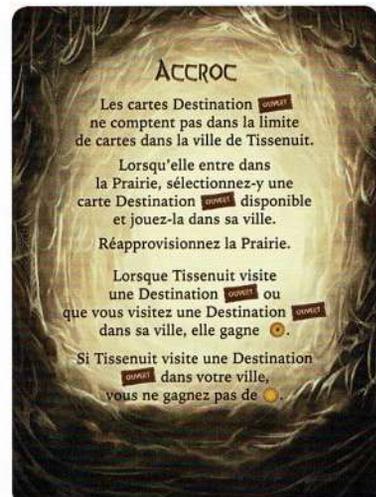
Déjouer :

Certaines cartes Complot ou Manigance vous proposent de payer un coût indiqué pour déjouer l'action machiavélique de Tisseuit au moment où elle devrait se déclencher. L'action peut ainsi être annulée ou affaiblie. Le coût nécessaire pour déjouer un complot ou une manigance doit être payé avant tout autre effet de carte.



COMLOTS

Suivez les instructions figurant sur la carte Complot choisie lors de la mise en place. Cette carte est active tout au long de la partie.



MANIGANCES

Lorsque Tissenuit Se Prépare pour la Saison suivante, piochez une carte Manigance au hasard. Cette carte remplace toute carte Manigance piochée précédemment. Ajoutez ou retirez des jetons Toile conformément à la Manigance en cours. Suivez les instructions figurant sur la carte jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une autre carte (lorsque Tissenuit Se Prépare pour la Saison à nouveau). La dernière carte piochée par Tissenuit lorsqu'elle se prépare pour l'automne reste active lors du décompte final des points.

Remarque : Tissenuit ne possède pas de carte Manigance lors de la première saison (hiver).

Types de Manigances :

- **Manigances Saisonnières :** Ces cartes restent actives tout au long de la saison. Les contraintes à appliquer peuvent concerner les lieux, votre ville ou bien d'autres aspects du jeu. Il est impossible de déjouer ces manigances.
- **Manigances à Usage Unique :** La carte s'active une fois, lorsqu'elle est piochée. Ces cartes peuvent être déjouées.



REMARQUES CONCERNANT LES COMPLOTS ET LES MANIGANCES :

Utilisez les jetons Toile  comme indiqué sur la carte.

Les ouvriers Araignée ne sont pas affectés par les , sauf mention contraire sur la carte.

Vos ouvriers déjà sur un Lieu lorsqu'un  y est placé ne sont pas affectés.

Les  ne sont pas limités. Si vous n'en avez plus, remplacez-les par autre chose.

Jouer une carte Créature gratuitement (grâce à un jeton Occupé par exemple) est considéré comme « Jouer une carte » pour les effets des cartes Complot et Manigance.

Les Lieux copiés ne sont pas pénalisés si le lieu de base a un .

Exemple : Lorsque Tissenuit possède la carte Manigance Brigands des Forêts, tous les Lieux de Forêt ont un , et Tissenuit gagne 2 ● lorsqu'ils sont visités. Elle ne gagne cependant pas 2 ● lorsque vous copiez un Lieu de Forêt, grâce à la carte Guet, par exemple.

VOUS POUVEZ DÉJOUER UNE CARTE MANIGANCE POUR EN ANNULER TOUT OU PARTIE DES EFFETS. PAR EXEMPLE, SI TISSENUIT PIOCHE CETTE CARTE IMITATION ET QUE VOUS AVEZ 5 CARTES EN MAIN, ELLE REMPORTE 10 JETONS POINT. CEPENDANT, VOUS POUVEZ DÉFAUSSEZ AUTANT DE CARTES DE VOTRE MAIN QUE VOUS LE SOUHAITEZ POUR RÉDUIRE CET EFFET. SI VOUS DÉFAUSSEZ 4 DE VOS CARTES, ELLE NE REMPORTE QUE 2 JETONS POINT (POUR LA CARTE QUE VOUS N'AVEZ PAS DÉFAUSSÉE).

COMBINER TISSENUIT AVEC D'AUTRES EXTENSIONS

Vous pouvez combiner le mode Tissenuit avec d'autres modules et extensions d'*Everdell*. Toutes les règles classiques s'appliquent. Vous devez, en outre, appliquer les modifications indiquées pour chaque extension.

POUVOIRS DE JOUEURS

Certains Pouvoirs de Joueurs sont plus puissants que d'autres face à Tissenuit. Vous pouvez équilibrer ces pouvoirs en continuant de recevoir un ouvrier supplémentaire lorsque vous vous préparez pour le printemps (facile), en augmentant le niveau de difficulté de Tissenuit (difficile) ou en utilisant des Complots ou des Manigances (difficile). Tissenuit n'a pas de Pouvoir de Joueur.

Pouvoirs de Joueurs Rat : Ce Pouvoir de Joueurs fonctionne normalement contre Tissenuit excepté le fait qu'elle ne prendra jamais la carte Prairie sur laquelle se trouve le jeton Paillasson lorsqu'elle doit jouer l'action Placer Tissenuit dans la Prairie ( & ). Le cas échéant, relancez le dé à 8 faces pour choisir une autre carte. Cependant, si elle doit jouer l'action , elle prend la carte Prairie sur laquelle se trouve le jeton Paillasson s'il s'agit de celle indiquée par le dé.

CARTES LÉGENDE

Lorsque Tissenuit se Prépare pour la Saison en été et en automne, mélangez 1 carte Légende (prise au hasard) dans sa main avec les autres cartes qu'elle reçoit. Les cartes Légende n'occupent pas de place dans la ville de Tissenuit. Elle peut les jouer dans sa ville, même si celle-ci est pleine.

Vous ne pouvez pas piocher ou jouer une carte Légende défaussée par Tissenuit, retirez la donc du jeu lorsque cela arrive.

Comptez les points des cartes Légende comme pour les cartes Prospérité violettes :

valeur de base de la carte + points Bonus selon le niveau de difficulté. Les cartes Légende Prospérité n'obtiennent les points Bonus qu'une seule fois.

Remarque concernant une carte :

Lorsque le Gland Vert se trouve dans la ville de Tissenuit, la carte fonctionne comme toute autre carte Destination rouge, sauf qu'elle remporte 2 jetons Point au lieu de 1, lorsque le lieu est visité.

ÉDITION SPÉCIALE !

Tissenuit ignore le texte des cartes, comme d'habitude.

CARTES PAILLASSON

Si Tissenuit joue une des cartes Paillasson, le texte de la carte s'active comme ceci :

Paillasson le Voyou : Tissenuit prend la carte Production verte qui vaut le plus de points de votre ville (vous choisissez laquelle s'il y en a plusieurs). Elle peut le faire même si sa ville est pleine. Placez la carte Paillasson le Voyou dans votre ville et défaussez 2 cartes de votre main.

Remarque : Si vous jouez Paillasson le Voyou dans la ville de Tissenuit, la carte s'active normalement et vous permet de voler 1 carte Production verte dans la ville de Tissenuit et de lui faire défausser 2 cartes de sa main. La carte ne peut cependant plus s'activer. Tissenuit gagne 1 jeton Point par carte défaussée.

Paillasson le Voleur : Si Tissenuit possède plus de 8 cartes dans sa main, défaussez-en au hasard jusqu'à ce qu'il lui en reste 8 avant de procéder à l'échange. Tissenuit n'obtient pas de jeton Point, puisque vous échangez les cartes plutôt que de les lui donner. S'il y avait des cartes Légende dans sa main, rendez-les-lui (mélangez-les à sa nouvelle main). Vous n'obtenez pas de carte en compensation.

Paillasson le Souverain : Le texte de cette carte s'applique au score final de Tissenuit.

CARTES CORRIN LONGUEQUEUE

Ces cartes ne sont pas jouées dans la ville de Tissenut. Placez-les plutôt dans son Antre avec ses Exploits. Si vous jouez la carte Corrin Longuequeue le Guerrier, elle pioche 1 carte par ressource que vous lui donnez (défaussez les ressources dans la réserve générale). Elle gagne 1 point par carte que vous lui donnez.

AU GRÉ DES SAISONS

Tissenut ignore le texte des cartes, comme d'habitude.

BELFAIRE

Les Couronnes de Laurier : Les cartes collectées par Tissenut comme Exploits et ajoutées à sa ville à la fin de l'automne comptent lorsqu'il s'agit de déterminer qui remporte une Couronne de Laurier.

Le joueur possédant le plus de cartes du type indiqué par la Couronne de Laurier remporte 6 points supplémentaires. En cas d'égalité, aucun joueur (pas même Tissenut) ne remporte la Couronne de Laurier. Pour obtenir la seconde place, vous ou Tissenut devez posséder au moins la moitié du nombre de cartes de ce type possédées dans sa ville par le gagnant de la Couronne de Laurier. Dans une partie à 2 joueurs contre Tissenut, marquez les points des Couronnes de Laurier normalement.

Marché : Lorsque Tissenut doit placer un Ouvrier sur le Marché ou le Havre de Paix, elle le place toujours sur le lieu du Marché, même si elle en possède déjà un dessus. Elle déplace ensuite un jeton Marché. Lorsqu'elle effectue cette action en tant qu'action par défaut (indiquée en bas de la carte Activité), elle déplace un jeton Marché même si elle n'a plus d'ouvrier à placer. Référez-vous à la règle de résolution des égalités pour savoir quel jeton Marché déplacer.

PEARLBROOK



Placer l'Ambassadeur :  Tissenut doit placer son Ambassadeur Grenouille sur la **Destination Fluviale non révélée** dont elle remplit au mieux les conditions requises

pour la visiter. Prenez la perle posée sur la carte Destination Fluviale, ainsi qu'une perle supplémentaire de la réserve générale après avoir révélé la carte, et placez-les toutes deux dans son Antre. Si toutes les cartes Destination Fluviale ont été révélées, placez l'Ambassadeur sur la carte Destination Fluviale dont elle remplit au mieux les conditions requises, puis placez 1 perle dans son Antre. Référez-vous à la règle de résolution des égalités si elle remplit dans la même mesure les conditions de plusieurs cartes.

Placer un Ouvrier : Si le dernier ouvrier de Tissenut est son Ambassadeur, effectuez l'action  à la place de celle-ci. Tissenut ne se Prépare PAS pour la Saison tant que son Ambassadeur n'est pas placé.

Merveille & Ornement : Placez un ouvrier sur la Merveille disponible avec le coût en perle le plus élevé que Tissenut puisse payer. Payez le coût en perles en les défaussant depuis son Antre (elle ne paye ni les cartes, ni les ressources), puis placez la Merveille dans son Antre avec ses autres Exploits. Tissenut paye également, si possible, 1 perle pour révéler et placer sa première carte Ornement dans son Antre avec ses Exploits. Elle peut le faire, même si elle n'a pas les moyens de construire une Merveille.

Se Préparer pour la Saison : À la fin de l'automne, lorsqu'elle devrait Se Préparer pour la Saison (et donc mettre fin à sa partie), Tissenut peut prendre une dernière Merveille (celle au coût en perle le plus élevé qu'elle puisse payer). Payez le coût en perles en les défaussant depuis son Antre, puis placez la Merveille dans son Antre avec ses autres Exploits. Si elle n'a pas suffisamment de perles pour prendre une Merveille, elle n'en prend aucune.

Calcul du Score : Les perles qu'il reste à Tissenuit lors du calcul du score lui rapportent 2 points chacune. Elle obtient les points indiqués pour toutes les Merveilles qu'elle a construites. Elle obtient des points pour ses cartes Ornaments révélées en fonction du niveau de difficulté de la partie (voir Calcul du Score de Tissenuit).

Remarque concernant les cartes :

Ferry : Tissenuit considère cette carte comme une carte Destination  standard et peut seulement y placer un ouvrier (et pas son Ambassadeur Grenouille).

Bateau Pirate : Lorsque Tissenuit doit effectuer l'action , et si votre ville n'est pas pleine, elle place un ouvrier sur son Bateau Pirate et le déplace dans votre ville. Elle ne résout pas le reste du texte de la carte et récupèrera son ouvrier dans son Antre lorsqu'elle se Préparera pour la Saison suivante.

SPIRECREST

Tissenuit ignore les effets Météo.

Bien que les autres joueurs effectuent l'action Explorer *après* Se Préparer pour la Saison, **Tissenuit doit effectuer l'action Explorer *avant* de se Préparer pour la Saison** afin d'avoir encore une carte pour la résolution des égalités.

Explorer :

Cartographe : Tissenuit revendique une tuile Carte de la zone appropriée du Chemin. Utilisez la règle de résolution des égalités pour choisir la tuile Carte et placez-la dans l'Antre de Tissenuit avec ses Exploits.

Découvrir : À l'aide de la règle de résolution des égalités, Tissenuit prend la première carte Découverte avec un lieu  (comme Vendeur de Cartes) ou lui rapportant des points en fin de partie

 (comme Chemin Univent). Placez la carte dans sa ville si elle possède un lieu. Elle ne prend pas de place dans sa ville. Si la carte lui rapporte des points, placez-la dans son Antre avec ses Exploits. S'il n'y a aucune carte remplissant une de ces conditions, Tissenuit ne prend pas de carte Découverte. Tissenuit ne défausse pas de cartes ni de ressources lorsqu'elle choisit une carte Découverte.

Voyager : Révélez la carte Météo et les tuiles Carte si elles ne le sont pas encore. Tissenuit n'est pas affectée par la carte Météo.

Calcul du Score : Tissenuit gagne la totalité des points pour toutes les tuiles Carte et les cartes Découverte qu'elle a accumulées comme Exploits.

Remarque concernant les cartes :

Lieux des cartes Découverte : Tissenuit considère les cartes Découverte comme appartenant à une ville lorsqu'elle place ses ouvriers. Elle ignore le texte concernant la limite d'ouvriers par joueur sur la carte. Les jetons Point de ces cartes sont attribués normalement.

Becflamme et Brisevent : Ces Grosses Créatures s'activent normalement pour les joueurs lorsque Tissenuit pioche ou défausse.

NEWLEAF

Lieux de base : Les ouvriers de Tissenuit ne peuvent pas les visiter. Placez des jetons  dessus lors de la mise en place, vous les laisserez dessus tout au long de la partie pour vous en souvenir. Ces jetons n'affectent pas le placement de vos ouvriers.

Dé à 12 faces : Lorsque Tissenuit doit lancer le dé pour choisir une carte de la Prairie, elle choisit désormais également parmi les cartes de la Gare :

- Si le dé affiche 1-8, choisissez une carte Prairie normalement.
- Si le dé affiche 9-11, choisissez une carte Gare (elles sont numérotées de 9 à 11 de haut en bas).
- Si le dé affiche un 12, choisissez la carte de plus haute valeur de la Gare.

Le dé à 12 faces affecte ces actions :

 **Placer Tissenut :** Lancez le dé à 12 faces.

Si le dé affiche 1-8, sélectionnez une carte Prairie et jouez-la dans la ville de Tissenut, comme d'habitude, (voir *Actions de Tissenut*), puis placez Tissenut sur la case vide. Prenez ensuite toutes les cartes *Newleaf* de la Prairie et ajoutez-les à sa main. Réapprovisionnez la Prairie, à l'exception de la case sur laquelle se trouve Tissenut. Vous ne réapprovisionnez cette case que lorsque Tissenut reviendra dans son Antre afin de se Préparer pour la Saison suivante.

Si le dé affiche 9-12, sélectionnez une carte Gare et jouez-la dans la ville de Tissenut, puis placez Tissenut sur la case vide. Placez la carte Visiteur face visible de plus haute valeur de la Gare dans l'Antre de Tissenut, avec ses Exploits. Défaussez l'autre carte Visiteur face visible. Si sa ville est pleine, elle peut tout de même effectuer cette action. Défaussez la carte Gare indiquée par le dé au lieu de la jouer dans sa ville.

 **Jouer une carte de la Prairie/Gare :** Lancez le dé à 12 faces.

Si le dé affiche 1-8, sélectionnez une carte Prairie et jouez-la dans la ville de Tissenut, comme d'habitude. Réapprovisionnez la Prairie.

Si le dé affiche 9-12, sélectionnez une carte Gare et jouez-la dans la ville de Tissenut. Tissenut gagne également * (* correspond au niveau de difficulté choisi). Défaussez toutes les autres cartes Gare, puis réapprovisionnez la Gare.

Si Tissenut se trouve déjà sur la case indiquée, elle joue la première carte de la pioche principale dans sa ville à la place, mais ne gagne pas *.

Réapprovisionner la Gare : La case Gare occupée par Tissenut n'est réapprovisionnée que lorsqu'elle se Prépare pour la Saison suivante.



Actions Bonus :

Une fois que Tissenut a effectué son action, si la carte Activité en cours possède le symbole , Tissenut défausse la carte Visiteur de plus faible valeur, et prend la carte Visiteur de plus haute valeur, puis

la place dans son Antre, avec ses Exploits. N'effectuez pas cette action si Tissenut doit se Préparer pour la Saison suivante.

Remarque concernant une carte :

Lorsqu'un joueur (y compris Tissenut) visite l'Hôtel dans la ville de Tissenut, cette dernière gagne 2 jetons Point.

Calcul du Score :

Cartes Visiteur : Le niveau de difficulté détermine le nombre maximum de cartes Visiteur dont Tissenut gagne les points. Si besoin, défaussez ses cartes Visiteur de plus faible valeur jusqu'à ce qu'elle en ait autant que le niveau de difficulté de la partie. Tissenut marque les points indiqués sur les cartes Visiteur qu'il lui reste. Si vous jouez avec le niveau de difficulté 0, elle ne marque aucun point pour ses cartes Visiteur.

Cartes Newleaf : Tissenut gagne un bonus pour chaque carte *Newleaf* dans sa ville, comme s'il s'agissait d'une carte Prospérité. Les cartes Prospérité *Newleaf* ne permettent pas d'obtenir le bonus deux fois.

INDEX

CARTES CORRIN LONGUEQUEUE

Champ de Corrin Longuequeue : Vous pouvez placer un jeton Occupé sur cette carte pour jouer une carte Créature Production verte gratuitement. Lorsqu'elle est jouée et lors de l'activation des actions de Production, gagnez 1 baie, plus 1 baie par Ferme dans les villes adverses. Ces adversaires avec des Fermes peuvent piocher 1 carte par Ferme en leur possession lors de l'activation de cette carte.

Chemin de Corrin Longuequeue : Vous pouvez placer un jeton Occupé sur cette carte pour jouer une carte Créature Voyage marron gratuitement. Lorsque vous placez un ouvrier sur cette carte, vous pouvez activer pour vous un lieu qui est déjà occupé par un adversaire. Vous pouvez (entre autres) activer une carte Destination rouge, une carte Découverte de *Spirecrest*, etc. Vous ne pouvez pas copier le Cimetière, la Chapelle, le Monastère, le Bateau Pirate, ni les cartes Légende, les Événements ou les Voyages. Cette carte ne prend pas de place dans votre ville.

Corrin Longuequeue le Guerrier : Vous pouvez jouer cette carte gratuitement en plaçant un jeton Occupé sur une carte Construction Destination rouge de votre ville. Lorsque vous la jouez, vous pouvez donner jusqu'à 8 cartes et/ou ressources à un ou plusieurs adversaire(s). Pour chaque cadeau, gagnez 1 jeton Point de la réserve générale. Vous pouvez donner la combinaison de cartes et/ou de ressources de votre choix, dans une limite de 8 cadeaux au total. Ces cadeaux peuvent être distribués à un ou plusieurs adversaires de votre choix, dans les proportions de votre choix. Cette carte ne prend pas de place dans votre ville.

Corrin Longuequeue le Modèle : Vous pouvez jouer cette carte gratuitement en plaçant un jeton Occupé sur une carte Construction Gouvernance bleue de votre ville. Chaque fois que vous piochez des cartes, vous pouvez en donner 1 parmi celles piochées à un adversaire. Si vous le faites, gagnez 1 jeton Point de la réserve générale.

Corrin Longuequeue le Roi : Vous pouvez jouer cette carte gratuitement en plaçant un jeton Occupé sur une carte Construction Prospérité violette de votre ville. Cette carte vous rapporte 1 point supplémentaire en fin de partie pour chaque carte Prospérité violette dans la ville d'un de vos adversaires (un seul, au choix).

CARTES ENCORE DES LÉGENDES

Bric-à-brac : Quand vous jouez cette carte et pendant la Production, gagnez 3 baies, plus 1 ressource au choix par Ferme dans votre ville.

Chateau de Racinesolide : À la fin de la partie, cette carte vaut 2 points pour chaque Construction Commune dans votre ville.

Chipter Swipple : Quand vous jouez cette carte et pendant la Production, vous pouvez activer 2 cartes Production vertes différentes dans votre ville. Vous ne pouvez activer cette carte qu'une fois par tour (vous ne pouvez pas réactiver Chipter Swipple avec un Ramasse-miettes). Vous ne pouvez pas l'utiliser pour activer de carte Légende.

Jor Ailedor : Quand vous jouez cette carte, gagnez 1 jeton Point pour chaque carte dans votre main, dans une limite de 8 jetons Point.

Matriarche Bairouge : Peut partager une case avec un Moissonneur/Mari, de sorte qu'ils ne prennent ensemble qu'une seule case dans votre ville (mais les deux cartes comptent). À la fin de la partie, cette carte vaut 5 points Bonus si elle est associée à un Moissonneur/Mari et qu'il y a au moins 1 Ferme dans votre ville. Ne peut partager une case qu'avec un seul Moissonneur/Mari.

Prison des Tréfombres : Quand vous jouez cette carte, défaissez jusqu'à 2 Créatures de votre ville. Pour chaque Créature défaisée, gagnez 3 jetons Point et 3 ressources au choix.

Strey Pattedouce : Quand vous placez un ouvrier ici, vous pouvez activer jusqu'à 2 ouvriers déployés sur des Lieux de Base ou de Forêt. Il peut s'agir de vos ouvriers ou d'ouvriers adverses, mais vous récoltez les fruits de leur activation.

Tarry Hare : Gagnez 1 ressource au choix après avoir joué une Créature et piochez jusqu'à 2 cartes après avoir joué une Construction.

Tombeau Touteflamme : Quand vous placez un ouvrier ici, vous pouvez jouer une carte gratuitement. Votre ouvrier doit rester ici en permanence. Il peut y avoir 2 ouvriers maximum sur le Tombeau Touteflamme, mais la seconde tombe doit être déverrouillée en ayant un Croque-mort dans votre ville.

Trésor du Roi Nord : Quand vous jouez cette carte, placez 4 jetons Point de la réserve générale sur cette carte. Quand vous jouez une Créature ou une Construction, vous pouvez payer des jetons Point de cette carte pour diminuer le prix de la carte de 2 ressources au choix par jetons Point défaisés. Vous pouvez payer autant de jetons Point que souhaité. Vous ne gagnez pas les ressources en excès.

CARTES PERSONNALITÉ DE TISSENUIT

Tissenuit l'Abominable : Quand Tissenuit Se Prépare pour la Saison, elle prend toutes les cartes Prairie qui lui sont adjacentes (sauf celles en diagonale) et les place dans son Antre avec ses Exploits. Réapprovisionnez ensuite la Prairie.

Tissenuit l'Indigente : Quand vous piochez ou jouez une carte Prairie adjacente à Tissenuit, vous devez lui donner 1 de vos jetons Point. Vous ne pouvez pas jouer ou piocher la carte si vous ne pouvez pas lui donner de jeton Point.

Tissenuit la Maladroite : Après avoir placé Tissenuit dans la Prairie, défaussez toutes les cartes Prairie qui lui sont adjacentes, puis réapprovisionnez la Prairie. Quand vous piochez ou jouez une carte Prairie adjacente à Tissenuit, défaussez toutes les autres cartes qui lui sont adjacentes, puis réapprovisionnez la Prairie.

Tissenuit la Narcissique : Vous ne pouvez pas jouer ou piocher de carte Prairie adjacente à Tissenuit. Quand Tissenuit joue une carte Prairie adjacente à elle-même, elle gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Tissenuit la Nonchalante : Quand vous piochez ou jouez une carte Prairie adjacente à Tissenuit, réapprovisionnez la Prairie. Lancez le dé à 8 faces et déplacez-la sur une autre carte Prairie (relancez le dé si vous obtenez le même résultat que la carte sur laquelle elle se trouve déjà). Elle place cette carte Prairie dans son Antre avec ses Exploits. Réapprovisionnez à nouveau la Prairie.

Tissenuit la Rabat-joie : Quand vous piochez ou jouez une carte Prairie adjacente à Tissenuit, vous devez la remplacer par une carte de la même couleur de votre main. Vous ne pouvez pas prendre la carte si vous ne pouvez pas la remplacer.

Tissenuit la Remarquable : Les cartes Prairie adjacentes à Tissenuit coûtent 1 baie supplémentaire. Vous pouvez réduire ce coût supplémentaire grâce à un pouvoir de carte qui le permet. Vous devez vous acquitter de ce coût supplémentaire même pour les cartes jouées « gratuitement ».

Tissenuit la Vilaine : Quand vous piochez ou jouez une carte Prairie adjacente à Tissenuit, elle gagne autant de jetons Point que la valeur de la carte (minimum 1). Si la carte vaut 0 point, elle gagne donc tout de même 1 jeton Point. Vous pouvez défausser 1 carte de votre main, ou payer 1 ressource au choix par jeton Point que vous souhaitez l'empêcher d'obtenir de cette façon.

CARTES COMPLOT TISSENUIT

Accroc : Les cartes Destination Ouverte (avec le symbole ) dans la ville de Tissenuit ne comptent pas dans la limite de cartes dans sa ville. Quand Tissenuit est placée dans la Prairie et qu'une carte Destination Ouverte s'y trouve, elle la joue dans sa ville, même si celle-ci est pleine (vous choisissez la carte qu'elle joue s'il y en a plusieurs). Réapprovisionnez ensuite la Prairie. Chaque fois que Tissenuit visite une carte Destination Ouverte ou que vous en visitez une dans sa ville, elle gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie, au lieu des jetons qu'elle gagnerait normalement. Lorsqu'elle visite vos cartes Destination Ouverte, vous ne gagnez pas de jetons Point. Vous pouvez placer des jetons Toile sur les cartes Destination Ouverte pour vous souvenir de cette règle.

Barrière de Soie : Quand une carte Production verte est jouée, et après qu'elle a été entièrement résolue, placez un jeton Toile dessus. Il y reste de manière permanente. Cette carte ne peut plus être activée au cours de la partie.

Déjouer : Vous pouvez défausser 1 carte de votre main ou payer 1 ressource au choix pour l'empêcher de placer son jeton Toile.

Ça se complique : Lors de la mise en place, séparez les cartes Manigance Saisonnières et à Usage Unique. Les cartes à Usage Unique ont un symbole . Mélangez-les séparément. Lorsque Tissenuit Se Prépare pour la Saison, jouez 1 carte Manigance à Usage Unique, résolvez-la, puis jouez 1 carte Manigance Saisonnière.

Compensation : Chaque fois qu'une carte Activité tente de placer un ouvrier de Tissenuit sur un lieu bloqué, elle gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Déjouer : Vous pouvez défausser 1 carte de votre main, ou payer 1 ressource au choix pour l'empêcher d'obtenir des jetons Point cette façon.

Fascination : Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, prenez 2 cartes de votre main au hasard, sans les regarder. Défaussez 1 de ces cartes, puis mélangez l'autre dans sa main, sans révéler aucune des cartes. Si vous possédez moins de 3 cartes, elle pioche 2 cartes de la pioche à la place, et les mélange toutes deux à sa main.

Déjouer : Vous pouvez payer 2 jetons Point et/ou ressources (ou un mélange des deux) de votre réserve pour regarder les cartes qu'elle prend. Si les cartes proviennent de votre main, vous pouvez choisir celle qu'elle défausse.

Ingéniosité : Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, elle pioche 1 carte de la pioche principale pour chaque ressource que vous avez moins 3. Par exemple, si vous avez 2 brindilles et 2 baies, elle pioche 1 carte. Placez les cartes piochées face cachée dans son Antre avec ses Exploits.

Déjouer : Vous pouvez défausser autant de ressources que souhaité avant qu'elle ne pioche pour réduire le nombre de cartes qu'elle piochera.

Lubie de Tisserande : Ne sélectionnez cette carte lors de la mise en place que si vous jouez avec les Personnalités. Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, elle pioche 1 carte de la pioche principale. Défaussez ensuite toutes les autres cartes Prairie et réapprovisionnez la Prairie. Enfin, piochez une carte Personnalité au hasard. Cette carte remplace toute ancienne carte Personnalité et reste active jusqu'à ce qu'elle soit elle-même remplacée.

Mascarade : Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, placez un jeton Toile sur chaque Évènement de Base encore en jeu et sur un Évènement Spécial libre au choix. Elle ne peut pas placer de jeton Toile sur un Évènement Spécial qui en possède déjà un. Vous devez alors en choisir un autre, si possible. Pour accomplir un Évènement avec des jetons Toile, vous devez soit défausser une carte de votre main, soit payer 1 ressource au choix par jeton Toile sur cette carte. Retirez le(s) jeton(s) Toile lorsque l'Évènement a été accompli. Tissenuit ignore ses jetons Toile.

Nuée Suffocante : Placez un jeton Toile sur le Havre de Paix (et sur le Marché si vous jouez avec *Bellfaire*). Quand Tissenuit entre dans la Prairie, placez un jeton Toile sur un Lieu de Base ou de Forêt exclusif vide (sans Ouvrier et sans jeton Toile) de votre choix. S'il n'y a pas de tel lieu, ne placez pas de jeton Toile. Les jetons Toile ne seront jamais retirés, ils empêchent Tissenuit de placer des Ouvriers Araignée dans ces lieux. Chaque fois que vous placez un ouvrier sur un lieu avec un jeton Toile, Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie. N'utilisez pas ce complot si vous avez sélectionné le niveau de difficulté 0.

Prise de Force : Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, elle prend 1 carte au hasard dans votre main et la joue dans sa ville, si possible. Sinon elle la place dans son Antre avec ses Exploits. Si vous avez moins de 2 cartes en main, elle prend la première carte de la pioche à la place.

Déjouer : Vous pouvez payer 2 jetons Point et/ou ressources (ou un mélange des deux) de votre réserve pour choisir la carte qu'elle prend dans votre main.

Prime Dérobée : Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, elle prend une carte qui vaut, si possible, au moins 1 point de votre ville (vous choisissez laquelle), et la joue dans sa ville. S'il n'y a plus de place dans sa ville, placez la carte dans son Antre avec ses Exploits.

Déjouer : Vous pouvez défausser 2 cartes de votre main ou payer 2 ressources au choix (ou un mélange des deux) pour l'empêcher de prendre votre carte. Dans ce cas, elle pioche 1 carte et la place dans sa ville, si possible, ou dans son Antre avec ses Exploits.

Tirer les Ficelles : Quand Tissenuit est placée dans la Prairie, elle pioche 1 carte de la pioche principale pour chaque carte dans votre main, puis la place face cachée dans son Antre avec ses Exploits.

Déjouer : Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, avant qu'elle ne pioche pour réduire le nombre de cartes qu'elle piochera.

Toile Efficace : Chaque fois que vous jouez une carte Prospérité violette dans votre ville, Tissenuit gagne autant de jetons Point que la valeur de base de la carte.

CARTES MANIGANCE TISSENUIT

Araignées dans les Arbres : Placez un jeton Toile sur tous les Lieux de Forêt. Vous devez payer 1 ressource ou défausser 1 carte de votre main pour placer un ouvrier sur un Lieu de Forêt.

Araignées de Terre : Vous devez défausser 2 cartes et/ou ressources au choix (ou un mélange des deux) pour jouer une carte Production verte. Vous ne pouvez pas réduire ce coût grâce aux pouvoirs des cartes et vous devez vous en acquitter même si vous jouez la carte « gratuitement ».

Attrapé ! : Lancez le dé à 8 faces, et défaussez 3 pions de la ressource indiquée : 1-2 : brindille ; 3 : résine ; 4-5 : baie ; 6-8 : galet. Si vous n'avez pas assez de pions de la ressource indiquée, défaussez tous ceux que vous avez.

Déjouer : Pour déjouer cette manigance, défaussez 2 cartes de votre main avant de lancer le dé.

Brigands des Forêts : Placez un jeton Toile sur tous les Lieux de Forêt. Chaque fois que vous placez un ouvrier sur un de ces lieux, Tissenuit gagne 2 jetons Point de la réserve générale. Les jetons Toile empêchent Tissenuit de placer des Ouvriers Araignée sur les lieux où ils se trouvent.

Emprunt : Prenez 3 cartes de votre main au hasard et mélangez-les dans la main de Tissenuit. Si vous possédez moins de 3 cartes, mélangez-les toutes dans sa main.

Déjouer : Payez 1 ressource au choix par carte que vous souhaitez l'empêcher de prendre. Vous devez le faire avant de connaître les cartes que Tissenuit allait vous « emprunter ».

Épuisement : Chaque fois que vous jouez ou visitez une carte Destination rouge, Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Erreurs Administratives : Chaque fois que vous jouez une carte Gouvernance bleue, Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Extortion ! : Lancez le dé à 8 faces, et défaussez 3 pions de la ressource indiquée : 1 : brindille 2-3 : résine ; 4-6 : baie ; 7-8 : galet. Si vous n'avez pas assez de pions de la ressource indiquée, défaussez tous ceux que vous avez.

Déjouer : Pour déjouer cette manigance, défaussez 2 cartes de votre main avant de lancer le dé.

Fermé pour Travaux : Retournez toutes les Constructions de votre ville face cachée. Elles continuent de prendre de la place dans votre ville, mais ne peuvent plus être visitées, activées ou défaussées. Elles ne comptent plus pour les Événements et ne pourront pas vous rapporter de points en fin de partie. S'il y a plusieurs cartes sur une même case, les autres cartes sont toujours actives et ne sont pas concernées.

Déjouer : Défaussez 1 carte ou payez 1 ressource pour chaque carte Construction que vous souhaitez conserver face visible.

Fourmillement Effrayant : Défaussez toutes les cartes Prairie, puis réapprovisionnez la Prairie. Défaussez toutes les cartes Voyage marron de votre main. Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Déjouer : Payez 3 ressources au choix pour déjouer cette Manigance.

Imitation : Tissenuit gagne 2 jetons Point de la réserve générale pour chaque carte dans votre main.

Déjouer : Avant qu'elle ne gagne les points, vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez pour réduire le nombre de points qu'elle peut gagner.

Impôt sur la Toile : Placez un jeton Toile sur tous les Lieux de Base exclusifs : , , , et . Chaque fois que vous placez un ouvrier sur un de ces lieux, Tissenuit gagne 1 jeton Point de la réserve générale. Les jetons Toile empêchent Tissenuit de placer des Ouvriers Araignée sur les lieux où ils se trouvent.

Infestation : Placez un jeton Toile sur tous les lieux des cartes Destination de chaque ville. Pour placer un ouvrier sur un de ces lieux, vous devez défausser 2 ressources au choix et/ou cartes de votre main (ou un mélange des deux). Les jetons Toile empêchent Tissenuit de placer des Ouvriers Araignée sur les lieux où ils se trouvent.

Influence Politique : Vous devez défausser 1 carte de votre main ou 1 ressource au choix pour jouer ou activer une carte Gouvernance bleue. De plus, vous ne pouvez pas piocher de nouvelles cartes Gouvernance bleues. Si vous en piochez, défaussez-les et piochez à nouveau.

Juges Soudoyés : Tissenuit gagne 3 jetons Point si vous êtes au printemps, 2 si vous êtes en été et 1 si vous êtes en automne. De plus, vous devez défausser 1 carte de votre main ou payer 1 ressource au choix pour placer un ouvrier sur un Événement.

Mauvaise Pub : Défaussez toutes les cartes Voyage marron de la Prairie, puis réapprovisionnez-la. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de ce type de cartes dans la Prairie. Vous ne pouvez plus placer de cartes Voyage marron dans la Prairie, à la place défaussez-les et réapprovisionnez la Prairie. Vous devez défausser 1 carte ou payer 1 ressource supplémentaire au choix pour jouer une carte Voyage marron de votre main, même si vous la jouez gratuitement.

Menace Arachnide : Placez un jeton Toile sur tous les Lieux de Base exclusifs : , , , et . Vos ouvriers ne peuvent plus visiter ces lieux.

Mixture Collante : Placez un jeton Toile sur tous les Lieux de Base et de Forêt qui produisent au moins 1 Résine ou 1 ressource. Lorsque vous placez un ouvrier sur un de ces lieux, vous devez payer 1 ressource supplémentaire au choix et Tissenuit gagne 1 jeton Point de la réserve générale. Les jetons Toile empêchent Tissenuit de placer des Ouvriers Araignée sur les lieux où ils se trouvent.

Piège Invisible : Placez un jeton Toile sur tous les Lieu de Base. Lorsque vous placez un ouvrier sur un Lieu de Base, Tissenuit remporte 1 jeton Point à moins que vous ne défaussiez 1 ressource au choix ou 1 carte de votre main.

Pénurie de Baies : Placez un jeton Toile sur tous les Lieux de Base et de Forêt qui produisent au moins 1 Baie ou 1 ressource. Lorsque vous placez un ouvrier sur un de ces lieux, vous devez payer 1 ressource supplémentaire au choix et Tissenuit gagne 1 jeton Point de la réserve générale. Les jetons Toile empêchent Tissenuit de placer des Ouvriers Araignée sur les lieux où ils se trouvent.

Peur Paralysante : Retournez toutes les cartes Créatures de votre ville, face cachée. Elles continuent de prendre de la place dans votre ville, mais ne peuvent plus être visitées, activées ou défaussées. Elles ne comptent plus pour les Événements et ne pourront pas vous rapporter de points en fin de partie. S'il y a plusieurs cartes sur une même case, les autres cartes sont toujours actives et ne sont pas concernées.

Déjouer : Défaussez 1 carte ou payez 1 ressource pour chaque carte Créature que vous souhaitez conserver face visible.

Pickpocket : Prenez la moitié des cartes de votre main au hasard (arrondi au supérieur), puis mélangez-les dans la main de Tissenuit.

Déjouer : Tissenuit gagne 1 jeton Point de la réserve générale pour chaque carte que vous ne souhaitez pas qu'elle vous prenne. Vous devez le faire avant de connaître les cartes que Tissenuit allait vous voler.

Pillage ! : Lancez le dé à 8 faces, et défaussez 3 pions de la ressource indiquée : 1-2 : brindille ; 3- 4 : résine ; 5- 7 : baie ; 8 : galet. Si vous n'avez pas assez de pions de la ressource indiquée, défaussez tous ceux que vous avez.

Déjouer : Pour déjouer cette manigance, défaussez 2 cartes de votre main avant de lancer le dé.

Pris dans une Toile : Mélangez votre main, puis retournez 3 cartes afin qu'elles soient face cachée dans votre main. Vous ne pouvez pas jouer ou défausser ces cartes pour quelque raison que ce soit, mais elles prennent de la place dans votre main. Si vous possédez moins de 3 cartes, retournez-les toutes.

Productivité en Berne : Chaque fois que vous jouez une carte Production verte, Tissenuit gagne autant

de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Rançon : Placez un de vos ouvriers non déployés dans l'Antre de Tissenuit. Vous ne pouvez pas le déployer tant que vous ne l'avez pas récupéré en vous Préparant pour la Saison suivante. Si vous n'avez plus d'ouvriers non déployés, Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie et vous devez lui donner un de vos ouvriers déployés à la place (vous ne pouvez pas lui donner un ouvrier sur un Lieu permanent).

Déjouer : Payez 2 baies ou défaussez 3 cartes de votre main et/ou ressources au choix (ou un mélange des deux) pour déjouer cette manigance.

Récession : Chaque fois que vous jouez une carte Prospérité violette, Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Regard Inquisiteur : Vous devez défausser 2 cartes de votre main avant de jouer une carte Créature grâce à un jeton Occupé.

Reprise : Tissenuit vole une carte Prospérité violette (au choix) dans votre ville et la place dans la sienne. Elle peut le faire même si sa ville est pleine. Si vous n'avez pas de carte Prospérité violette, elle vole la carte que vous possédez de plus haute valeur (vous choisissez laquelle en cas d'égalité).

Déjouer : Si vous en avez un, vous pouvez placer un ouvrier non déployé sur la carte pour empêcher Tissenuit de vous la prendre. Vous récupèrerez l'ouvrier normalement en vous Préparant pour la Saison suivante.

Soupe Empoisonnée : Placez 1 de vos ouvriers déployés (au choix, en dehors de ceux sur un lieu permanent) dans l'Antre de Tissenuit. Elle l'utilisera comme s'il s'agissait d'un ouvrier Araignée la prochaine fois qu'une carte Activité lui demandera de placer un ouvrier. Si vous n'avez pas d'ouvrier déployé, le premier ouvrier que vous placerez ira ensuite dans l'Antre de Tissenuit et elle l'utilisera pour sa prochaine carte Activité lui demandant de placer un ouvrier. Vous activez tout de même le lieu normalement et résolvez son action avant de lui donner votre ouvrier. Vous récupèrerez votre ouvrier lorsque vous vous Préparerez pour la Saison suivante, sauf s'il est encore dans l'Antre de Tissenuit.

Déjouer : Payez 2 galets ou défaussez 3 cartes de votre main et/ou ressources au choix (ou un mélange des deux) pour déjouer cette manigance.

Travail Acharné : Jouez les 3 premières cartes de la pioche principale dans la ville de Tissenuit, même si celle-ci est déjà pleine.

Déjouer : Défaussez 1 carte de votre main par carte que vous ne souhaitez pas que Tissenuit pioche et place dans sa ville. Vous devez le faire avant que Tissenuit ne pioche les cartes.

Tricherie : Lancez le dé à 8 faces. Placez le premier Évènement de base ou Évènement Spécial correspondant dans l'Antre de Tissenuit avec ses Exploits. 1-2 : Évènement de Base le plus à gauche ; 3-4 : Évènement de Base le plus à droite ; 5-6 : Évènement Spécial le plus à gauche ; 7-8 : Évènement Spécial le plus à droite. Si aucun Évènement de ce type n'est disponible, Tissenuit gagne autant de jetons Point que le niveau de difficulté de la partie.

Déjouer : Pour déjouer cette manigance, défaussez 3 ressources au choix ou cartes de votre main (ou un mélange des deux) avant de lancer le dé.

Vol ! : Lancez le dé à 8 faces, et défaussez 3 pions de la ressource indiquée : 1-3 : brindille ; 4-6 : résine ; 7 : baie ; 8 : galet. Si vous n'avez pas assez de pions de la ressource indiquée, défaussez tous ceux que vous avez.

Déjouer : Pour déjouer cette manigance, défaussez 2 cartes de votre main avant de lancer le dé.

POUVOIRS DE JOUEURS



Papillons : Votre limite de cartes autorisées en main est augmentée de 4. Commencez la partie avec 12 cartes en main (11 si vous jouez à 5 ou 6 joueurs). Vous êtes le premier joueur.



Cochons : Commencez la partie avec toutes les cartes Ferme empilées face visible dans votre zone. Si vous jouez avec les cartes Au Gré des Saisons, mélangez-les d'abord. Au début de la partie et après vous être préparé pour chaque saison, vous pouvez jouer la première carte Ferme gratuitement et l'activer normalement. Cela ne compte pas comme un tour de jeu. En tant qu'action, vous ou un de vos adversaires pouvez jouer la première carte Ferme du paquet de cartes face visible en en payant le coût. Vous pouvez réduire ce coût grâce aux pouvoirs et capacités de vos cartes, comme d'habitude. Cependant ces cartes ne sont pas considérées comme faisant partie de votre main, de la Prairie, ou de la Gare pour les capacités relatives à ces zones. Si un de vos adversaires joue une de ces cartes, vous gagnez 2 jetons Point. Les Fermes ne prennent pas de place dans votre ville.



Araignées : Au début de la partie, après la mise en place, placez le pion de Tissenuit  sur un des lieux suivants du plateau : un Lieu de Base ou de Forêt, sur le Havre de Paix, le lieu de Voyage, le Marché, la Gare ou la Butte. Lorsque vous ou un adversaire visitez ce lieu, gagnez 1 ressource parmi celles que vous ne possédez pas encore et piochez 1 carte. Vous devez ensuite déplacer Tissenuit sur un autre lieu du plateau au choix. Vous commencez la partie comme dernier joueur. Vous ne pouvez pas choisir ce pouvoir de joueur lorsque vous jouez à l'Antre de Tissenuit.



Hermes : Après avoir joué une carte Créature ou Construction, et après avoir entièrement résolu cette carte, vous pouvez défausser 2 cartes de votre main pour gagner 1 baie, 1 brindille ou 1 résine. Ou, vous pouvez défausser 3 cartes pour gagner 1 galet. Ceci n'est pas considéré comme un pouvoir ou une capacité de carte. Cet effet s'applique après avoir résolu la carte et les ressources gagnées ne peuvent pas être utilisées pour payer la carte jouée.





STARLING
GAMES



FR

