

fairy TRAILS



UWE ROSENBERG



LE TERRAIN

En posant des cartes, vous allez développer votre réseau, mais aussi celui de votre adversaire. Lorsque vous fermez un chemin de votre couleur (c'est-à-dire qu'aucune carte ne peut être rajoutée au chemin, car il n'y a plus d'ouverture), placez une pierre sur chaque maison qui borde à ce chemin.



Exemple : la carte posée par le joueur qui joue les Elfes (rose) permet de fermer un chemin rose (en surbrillance). Il place donc une pierre sur chacune des 3 maisons menant à ce chemin.

MISE EN PLACE

Choisissez chacun une couleur (rose pour les Elfes ou jaune pour les Gnomes) et prenez les 19 pierres correspondantes.

Prenez la carte de départ (celle avec un dos différent) et placez-la au centre de la table, face visible. Elle comporte 4 départs de route pour chaque joueur (4 roses et 4 jaunes).



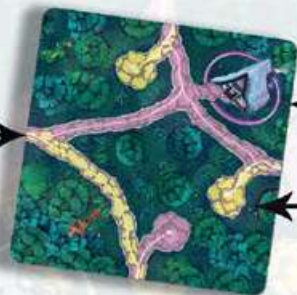
Mélangez les cartes restantes et prenez-en 2 chacun (sans les montrer à votre adversaire) pour former votre main.

Placez le reste des cartes en une pioche face cachée.

LES CARTES

Les cartes contiennent toutes des chemins roses et des chemins jaunes. Si certains se terminent sur une carte, la plupart se poursuivent sur d'autres cartes. La majorité des cartes possèdent également des maisons, entourées d'un cercle (rose pour les Elfes et jaune pour les Gnomes).

Chemins qui se poursuivent sur une autre carte



Maison Elfe (rose)

Fin de chemin

Remarque : certains chemins sont des souterrains. Vous pouvez les utiliser dans les 2 sens, qu'horizontalement ou verticalement. Vous ne pouvez pas changer de direction sur la carte.



Ce chemin jaune est un souterrain

COMMENT JOUER

Le joueur qui s'est le plus récemment promené en forêt à la recherche d'elfes ou de gnomes joue le premier.

À votre tour, jouez une carte de votre main pour compléter la forêt. La carte doit au moins toucher une carte déjà présente sur le terrain (orthogonalement, pas en diagonale) pour permettre l'interconnexion des chemins.

Vous pouvez approcher les cartes de votre main près du terrain pour voir comment elles s'ajustent. Mais, une fois jouées et placées, les cartes ne peuvent pas être déplacées.



À la fin de votre tour, piochez une carte pour remonter votre main à 2 cartes. Lorsque la pioche est vide, ne la mélangez pas. Placez chacun votre dernière carte, puis la partie est finie.

fairy TRAILS

La vie n'est pas simple dans la forêt enchantée de Fairy Trails. Les Elfes et les Gnômes ont chacun leur réseau de chemins secrets et ils ne veulent pas être dérangés. Mais, pour rentrer dans leur maison, ils ont besoin de se sentir protégés. Pour cela, vous devrez fermer toutes les issues de vos chemins.

À l'aide de cartes, étendez le réseau routier de la forêt afin de permettre à vos personnages de rentrer chez eux. Lorsqu'un joueur ferme l'un de ses chemins, il place une pierre de sa couleur sur chacune des maisons qui le borde. Le joueur qui pose toutes ses pierres en premier a gagné. Trouverez-vous votre chemin ou serez-vous perdu dans la forêt ?

MATÉRIEL



59 cartes



38 pierres

- Si vous fermez un de vos chemins, posez immédiatement une pierre sur chaque maison bordant ce chemin.
- Si votre adversaire ferme un de vos chemins, posez vos pierres sur ce chemin à votre prochain tour de jeu.
- Si vous avez fermé un chemin sans vous en apercevoir, posez vos pierres à votre prochain tour de jeu.

Conseil : nombre de chemins possèdent 3 ou 4 intersections et vous risquez vite d'être incapable de fermer tous ces embranchements. Essayez d'utiliser les intersections de la couleur de votre adversaire pour l'empêcher de finir ses chemins !

FIN DE LA PARTIE

Le plus souvent, la partie s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de pierre. Celui qui a posé sa dernière pierre le premier gagne la partie.

Toutefois, la partie peut également prendre fin si toutes les cartes ont été jouées alors qu'il reste des pierres à chaque joueur, celui qui a placé le plus de pierres gagne la partie. Si les 2 joueurs ont le même nombre de pierres, il y a égalité.

PARTIE EN SOLO

Vous pouvez aussi jouer à Fairy Trails en solo. Dans ce cas, prenez les 38 pierres. Placez la carte de départ devant vous et mélangez le reste des cartes pour former la pioche. Vous n'avez pas de carte au début de la partie. À chaque tour, piochez la première carte de la pioche et placez-la suivant les règles habituelles.

Si vous fermez un chemin, placez les pierres correspondantes sur les maisons menant à ce chemin. Si vous n'avez plus de pierre de cette couleur, vous ne placez pas de pierre à ce tour. Vous devez fermer un chemin et placer au moins une maison après avoir placé la 3^e carte (sans compter la carte de départ). Ce compte est remis à zéro chaque fois que vous placez une maison.

Option : pour une version plus facile, vous pouvez défausser une carte que vous ne souhaitez pas placer (une fois seulement par partie).

- Si vous placez toutes les maisons (roses et jaunes), vous gagnez la partie. Le nombre de cartes restantes dans la pioche indique votre score.
- Si vous jouez 3 cartes de suite sans placer de maisons, vous avez perdu.

CRÉDITS

Paper Plane Games remercie Geneviève Bleau-Gravel pour son importante contribution et son soutien, Mounir Ferchiou pour son aimable conseil, Antony Pelletier pour son honnêteté, Nicolas Demers pour sa créativité, et toutes les personnes impliquées dans les tests de ce jeu.

© 2019 by Paper Plane Games

© 2020 Funforge S.A.R.L. – Tous droits réservés pour l'édition française.