



APERÇU

2-4 JOUEURS | 20-40 MINS | AGES 8+

Vous êtes un gamin ! Et comme beaucoup de gamins, vous voulez agrandir votre cercle d'amis, faire main basse sur un tas de pizzas et de jouets, et construire le plus beau fort. Naturellement, en faisant ces trucs cools, vous marquerez des points de victoire, et à la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de victoire en sortira vainqueur !

Fort est un jeu de construction de deck avec une variation - vos cartes vous permettent non seulement d'effectuer des actions à votre tour, mais aussi de suivre les actions des autres joueurs à leur tour. Souhaitez-vous vous consacrer à votre propre troupe ou copier ce que font les autres gamins ?

Restez vigilant - si vous n'utilisez pas toutes les cartes de votre main, les autres joueurs auront l'occasion de vous les chiper. Après tout, si vous ne jouez pas avec vos amis, pourquoi devraient-ils continuer à traîner avec vous ?

MISE EN PLACE BASIQUE

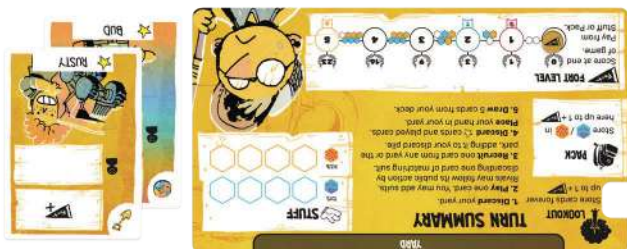
Pour jouer votre première partie en apprenant les cartes et actions.

1. Déterminez le premier joueur et l'ordre de tour aléatoirement. Donnez la **carte premier joueur** au premier joueur.
2. Créez une réserve avec les 30 **jetons pizza** et les 30 **jetons jouets**.
3. Chaque joueur prend un **plateau joueur**, les **2 cartes Meilleur Copain** (marquées d'une ★ à gauche de son prénom) indiquées au dos du plateau joueur et les marqueurs de **score** et de **niveau de fort** correspondant à la couleur du plateau. Remettez le reste des éléments de jeu dans la boîte.
4. Chaque joueur place son **marqueur de score** sur la case 0 de sa Piste de Victoire et son **marqueur de niveau de fort** sur la case 0 de sa piste de Niveau de Fort de son plateau joueur.
5. Placez la **carte de sculpture en macaroni** à côté de la Piste de Victoire.
6. Mélangez les 11 **cartes règles improvisées** et créez une pile égale au nombre de joueurs plus un. Remettez le reste dans la boîte.
7. Mélangez les 9 **cartes avantage** et placez-les en une rangée égale au nombre de joueurs plus un. Remettez le reste dans la boîte.
8. Mélangez les 60 **cartes gamin** dans une pioche Parc, placée près de la Piste de Victoire. Placez 3 cartes gamin de la pioche Parc dans le Parc, sous la Piste de Victoire, faces visibles.
9. Chaque joueur tire **8 cartes gamin** de la pioche Parc (les joueurs peuvent regarder leurs cartes).
10. Chaque joueur mélange ses **8 cartes gamin** avec ses **2 cartes Meilleur Copain** pour créer sa pioche personnelle face cachée.
11. Chaque joueur tire **5 cartes gamin** de sa pioche (à partir de maintenant les cartes gamin sont appelées simplement « cartes »).

MISE EN PLACE AVANCÉE

Après votre première partie, draftez les cartes plutôt que de les piocher.

Remplacez l'étape 9 de la Mise en place Basique par ceci : chaque joueur tire **8 cartes gamin** de la pioche Parc. Simultanément, chaque joueur regarde ses cartes (hors Meilleurs Copains) et conserve devant lui une carte de son choix face cachée. Une fois que chaque joueur a choisi une carte, chacun passe les cartes restantes au joueur à sa gauche. Répétez cela huit fois au total, en conservant une carte à chaque fois, jusqu'à ce que chaque joueur ait collecté huit cartes. Vous ne pouvez pas passer des cartes que vous avez conservé précédemment.



7



6



5



2



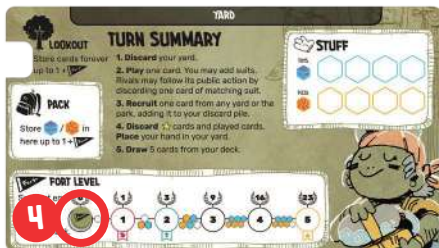
8

2



3

1



Exemple de mise en place pour deux joueurs

ANATOMIE D'UNE CARTE



A: FAMILLE

Chaque carte appartient à une des six familles ou la famille Pièce (joker). Quelques cartes comportent deux fois la même famille ou une combinaison d'une famille avec la famille Pièce.



Skateboard



Pelle



Colle



Pistolet à eau



Couronne



Livre



Pièce

Peut être utilisé comme n'importe quelle famille.

B: ACTION PUBLIQUE

L'action dans cette case peut être **suivie** par les autres joueurs. Simplement, suivre signifie qu'ils peuvent défausser une carte de la même famille que cette carte pour copier son action publique. Vous en saurez plus sur ça un peu plus tard.

C: ACTION PRIVÉE

L'action dans cette case **ne peut pas** être suivie par les autres joueurs.

D: ICÔNE MEILLEUR COPAIN

Chaque joueur commence avec 2 Meilleurs Copains (★). Vous ne perdrez jamais vos Meilleurs Copains sauf à ce que vous choisissiez d'utiliser des actions spécifiques, alors que les autres cartes pourraient vous être chipées par les autres joueurs.

Dans Fort, les cartes proposent de nombreuses actions que vous découvrirez progressivement. Cependant, si vous souhaitez découvrir une action spécifique dès maintenant, référez-vous aux pages 12-14.

E: SURNOM

C'est simplement ça.



ANATOMIE D'UN PLATEAU JOUEUR

A: JARDIN

Les cartes inutilisées sont placées ici face visible à la fin de votre tour.

B: OBSERVATOIRE

Certaines actions vous permettent d'ajouter ici des cartes de votre main. Le nombre de cartes ne peut excéder votre Niveau de Fort plus un. Elles ne peuvent ni être remplacées ni retirées.

C: AFFAIRES

Quand vous récupérez des jetons pizza ou jouets (*appelés ressources*), ceux-ci vont dans vos Affaires (jusqu'à quatre de chaque).

D: SAC À DOS

Certaines actions vous permettent d'ajouter ici des ressources de vos Affaires. Votre Sac à dos ne peut contenir plus de ressources que votre Niveau de Fort plus un.

E: NIVEAU DE FORT

Votre Fort débute au Niveau 0. Son Niveau vous rapportera des points de victoire **en fin de partie** et améliore les capacités de votre Sac à dos et de votre Observatoire.

F: COÛT POUR AUGMENTER VOTRE NIVEAU DE FORT

Lorsque vous augmentez votre Niveau de Fort, vous devez payer les ressources indiquées ici, en provenance de vos Affaires et/ou de votre Sac à dos. En bleu les jouets, en orange la pizza et en blanc l'un ou l'autre.

G: INVITATION À GAGNER UNE CARTE

Lorsque vous atteignez les Niveaux de Fort 1, 2 ou 5 vous obtenez une règle improvisée, un avantage ou la sculpture en macaronis (page 10).

COMMENT JOUER

Fort se joue en un série de tours, débutant par le premier joueur puis en sens horaire jusqu'à la fin de partie.

Le joueur dont c'est le tour est appelé le **leader**. Le tour du leader se déroule en cinq phases dans l'ordre suivant:

1. Nettoyer
2. Jouer
3. Recruter
4. Défausser
5. Piocher

Le leader réalise **toutes** ces étapes puis termine son tour. Dans ce chapitre, « vous » fait référence au leader, sauf mention contraire.

PHASE 1: NETTOYER

VOYONS QUELS COPAINS RESTENT DANS LE COIN.

Ignorez cette phase lors du premier tour.

Défaussez toutes les cartes de votre Jardin (*au-dessus de votre plateau joueur*), placez-les face visible sur votre défausse (*à droite de votre plateau joueur*).

PHASE 2: JOUER

RÉCRÉATION ! VOUS JOUEREZ UNE CARTE ET UTILISEREZ UNE OU DEUX DE SES ACTIONS ET LES AUTRES JOUEURS POURRONT SUIVRE VOTRE ACTION.

Jouez une carte de votre main (*appelée **carte jouée***). Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer une carte, vous pouvez ignorer cette phase et passer à la phase Recruter.

Réaliser une action ou les deux. Vous pouvez utiliser l'action publique, l'action privée ou les deux, dans l'ordre de votre choix. Vous devez terminer une action avant de débiter l'autre.

Vous pouvez ajouter des familles pour améliorer certaines actions.

Si une action de votre carte jouée présente un symbole **✕** suivi d'une icône de famille, vous pouvez l'améliorer en jouant d'autres cartes de cette famille (*appelées **cartes supplémentaires***). Vous pouvez également ajouter les familles correspondantes représentées sur des cartes de votre Observatoire. Vous **ne pouvez pas** utiliser l'action représentée sur les cartes supplémentaires.

**3 PELLER
DES CARTES JOUÉES** + **1 PELLE
DE L'OBSERVATOIRE** = **4 PELLER
AU TOTAL**

Le leader, Charlotte, joue Bug et utilise son action publique (en haut) pour gagner autant de pizzas que de 🍷. Pour améliorer l'action de Bug, elle ajoute The Moles pour deux 🍷, et elle ajoute également une 🍷 de son Observatoire. Avec son total de quatre 🍷, elle obtient quatre jetons pizza et les ajoute à ses Affaires !

Elle aurait pu n'ajouter que la seconde 🍷 de son Observatoire pour obtenir trois pizzas mais si elle n'avait pas joué The Moles ils auraient été envoyés au Jardin un peu plus tard pendant le tour. Et elle ne veut surtout pas de ça !

Ensuite, elle réalise l'action privée de Bug (en bas), « Gagnez autant de points de victoire que le Niveau du Fort », donc elle marque 1 point car le Niveau de son Fort est de 1.

Vous devez réaliser en totalité au moins une action de votre carte.

Cela comprend les familles ajoutées pour améliorer votre action. Si vous utilisez une des actions en totalité, alors vous pouvez utiliser l'autre en partie ou en totalité, dans n'importe quel ordre (non, utiliser en totalité une action vierge ne compte pas).



Plus tard dans la partie, Charlotte joue Bud, qui a une action publique « obtenez deux pizzas ou deux jouets » et une action privée « détruisez une de vos cartes ». Cependant, à cet instant, ses Affaires ne peuvent contenir qu'une pizza supplémentaire.

Dans ce cas elle ne peut pas utiliser l'action publique de Bud seule car elle ne peut pas la réaliser en totalité. Cependant, si elle réalise complètement l'action privée en détruisant une de ses cartes, elle peut utiliser partiellement l'action publique pour obtenir une pizza – peu importe l'action réalisée en premier.

Vous ne pouvez pas ajouter une carte si sa famille n'a pas d'utilité.

Lorsque vous ajoutez une carte pour améliorer votre carte jouée, au moins une de ses familles doit modifier l'effet d'au moins une action que vous réalisez.



Léandre joue Doodles et utilise en totalité son action privée (en bas). Il souhaite aussi utiliser l'action publique (en haut). Il veut ajouter une carte avec 🍷 et une avec 🧠🧠, en utilisant le joker 🧠 comme 🍷. Cependant ses Affaires ne peuvent contenir que deux jouets supplémentaires, donc ajouter ces deux cartes ne change rien au fait de n'en utiliser qu'une seule.

Dans ce cas, il peut ajouter l'une ou l'autre de ces cartes mais pas les deux.

SUIVRE LE LEADER

Une fois que le leader a résolu sa carte, **les autres joueurs** dans l'ordre du tour, peuvent suivre l'**action publique** de la carte jouée par le leader (peu importe que le leader ait utilisé l'action publique ou non). Ces joueurs sont appelés **suiveurs**. Dans cette section, « vous » fait référence aux suiveurs.

Pour suivre l'action publique du leader, vous devez défausser une carte de votre main avec une famille correspondant à celle de la carte jouée.

Limitations :

- Vous ne pouvez pas défausser plus d'une carte.
- Vous ne pouvez pas défausser une carte de votre Observatoire.
- Vous devez réaliser l'action en totalité.

Situations particulières :

- Si le leader a joué une 🧠 **carte pièce**, le leader détermine sa famille qui sera celle que vous devrez défausser pour suivre le leader.
- Si le leader a choisi de récupérer **des jouets ou des pizzas**, vous devez récupérer la ressource choisie (par exemple, si le leader choisit d'obtenir deux pizzas, vous devez prendre deux pizzas).

- Vous pouvez suivre en défaussant une carte avec **plusieurs familles** tant qu'au moins une famille correspond à la carte jouée par le leader. S'il y a deux familles correspondantes, prenez les deux en compte si l'action présente un symbole **x** suivi de la famille.

Oui, vous pouvez suivre autant de leaders que vous le souhaitez jusqu'à votre prochain tour, tant que vous défaussez une carte correspondante à chaque fois.

PHASE 3: RECRUTER

**IL EST TEMPS DE SE FAIRE UN NOUVEAU COPAIN !
PEUT-ÊTRE PRENDREZ-VOUS CELUI D'UN AUTRE ?**

Vous **devez** recruter une carte et la placer sur votre défausse. Vous pouvez recruter de trois manières :

- **Prendre une carte du Parc.** Tirez immédiatement une nouvelle carte de la pioche Parc pour la remplacer.
- **Prendre une carte du Jardin d'un joueur.** Il ne pioche pas de nouvelle carte.
- **Tirer une carte de la Pioche Parc.**

PHASE 4: DÉFAUSSER

**VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ AVEC CERTAINS DE VOS COPAINS ?
PEUT-ÊTRE VONT-ILS TRAÎNER AVEC QUELQU'UN D'AUTRE.**

Défaussez toutes vos cartes jouées, vos cartes supplémentaires et cartes Meilleurs copains encore en main sur votre défausse (*ne défaussez pas les cartes de votre Observatoire*). Les piles de défausse sont face visible et accessibles à tous les joueurs.

Ensuite, placez toutes vos cartes encore en main sur votre Jardin, face visible, orientées vers les autres joueurs (*vos adversaires peuvent les recruter jusqu'à votre prochain tour*).

PHASE 5: PIOCHER

VOS ANCIENS COPAINS SE POINTENT POUR JOUER DE NOUVEAU.

Tirez cinq cartes de votre pioche personnelle. Si vous ne pouvez pas piocher une carte parce que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour créer une nouvelle pioche et continuez à piocher.

*C'est le **seul moment** où vous pouvez piocher des cartes dans Fort ! Vous ne piochez pas de cartes si vous défaussez une carte pour suivre, par exemple.*

NIVEAU DE FORT

Chaque joueur possède un Fort qui commence au Niveau 0. Vous pouvez augmenter le niveau de votre Fort de 1 avec l'action **Avancer son Fort** (page 12) et en dépensant les ressources indiquées entre votre Niveau actuel et le Niveau suivant.

Au Niveau 0, votre Observatoire peut contenir jusqu'à une carte et votre Sac à dos peut contenir jusqu'à une ressource. Chaque Niveau vous permet de conserver une carte de plus dans votre Observatoire et une ressource de plus dans votre Sac à dos.

Quand vous atteignez le Niveau 1, choisissez secrètement une carte **règle improvisée** (page 15) de la pile centrale et placez-la devant vous face cachée. Cette règle improvisée vous rapportera des points en fin de partie.

Quand vous atteignez le Niveau 2, choisissez une carte **avantage** (page 16) de la ligne centrale et placez-la devant vous. Certains avantages offrent des effets permanents dont vous bénéficierez toute la partie, tandis que les autres avantages ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie.

Quand vous atteignez le Niveau 5, prenez la carte **sculpture en macaronis**, sauf si un joueur l'a déjà. Cela déclenche la fin de partie et vous fera gagner 4 points de victoire.

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée d'une de ces trois manières :

- Un joueur a 25 points de victoire ou plus sur la Piste de Victoire
- Un joueur atteint le 5ème Niveau de Fort
- La pioche Parc est vide (*même s'il reste des cartes dans le Parc*)

Lorsque la fin de partie est déclenchée, le leader termine son tour puis les joueurs finissent la série de tours en cours (*afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours*).

À la fin de la manche, chaque joueur révèle sa règle improvisée (*si concerné*) et additionne ses points de victoire de :

- Piste de Victoire
- Niveau de Fort
- Règle improvisée (*si concerné*)
- Sculpture en macaronis (*si concerné*)

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le Niveau de Fort le plus élevé gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs partagent la victoire.



$$\begin{array}{l}
 \text{17 POINTS} \\
 \text{DE LA PISTE DE} \\
 \text{VICTOIRE}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{l}
 \text{23 POINTS} \\
 \text{DU NIVEAU DE FORT}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{l}
 \text{4 POINTS} \\
 \text{DE LA SCULPTURE} \\
 \text{EN MACARONIS}
 \end{array}
 +
 \begin{array}{l}
 \text{4 POINTS} \\
 \text{DES RÈGLES} \\
 \text{IMPROVISÉES}
 \end{array}
 =
 \begin{array}{l}
 \text{48 POINTS} \\
 \text{AU TOTAL}
 \end{array}$$

Exemple de fin de partie

Julie atteint le 5ème Niveau de Fort en premier et prend la sculpture en macaronis, déclenchant la fin de partie. Comme elle était premier joueur, tous les autres joueurs jouent un dernier tour puis chacun calcule son score final.

Elle commence par vérifier la Piste de Victoire : elle a marqué 17 points pendant la partie.

Elle ajoute 23 points pour son 5ème Niveau de Fort.

Elle ajoute 4 points car elle détient la sculpture en macaronis.

Enfin, elle ajoute les points de sa règle improvisée : Popularity. Cette carte rapporte 1 point par carte présente dans son Observatoire.

Julie a 4 cartes dans son Observatoire et marque donc 4 points.

Au total, son score est de 48 points. Elle termine à égalité avec Léandre à 48 points, mais le Niveau de son Fort est plus élevé donc elle remporte la partie !

ACTIONS



RÉCUPÉRER UNE RESSOURCE

Prenez dans la réserve la ressource indiquée (*pizza ou jouets*) et placez-la dans vos Affaires. Si cette action vous permet d'obtenir de la pizza ou des jouets, vous ne pouvez prendre que des pizzas ou des jouets, pas une combinaison des deux.



RESSOURCE DU SAC À DOS

Transférez une ressource de vos Affaires vers votre sac à dos.

Pourquoi mettre des ressources dans mon sac à dos ?

Certaines actions et règles improvisées vous permettent de marquer des points pour les ressources dans votre sac à dos, et vous pouvez copier tout ce qui est dans votre Sac à dos grâce à l'action Copier le Sac à dos.



AJOUTER UNE CARTE À VOTRE OBSERVATOIRE

Glissez une carte de votre main dans votre Observatoire (*sous le côté gauche de votre plateau joueur*), laissant apparaître sa famille.



DÉTRUIRE UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main ou de votre défausse (*pas de la pioche*) et remettez-la dans la boîte. Vous ne pouvez pas détruire votre carte jouée ou vos cartes supplémentaires mais vous pouvez détruire un Meilleur Copain (*vilain !*).



DÉTRUIRE CETTE CARTE

Dès que cette action est terminée et que les suiveurs ont terminé leurs actions, remettez cette carte dans la boîte.



RECRUTER UNE CARTE

Recrutez exactement une carte, comme précisé dans **Recruter** (page 9).



AVANCER SON FORT

Payez les ressources indiquées entre votre Niveau de Fort actuel et le suivant, remettez-les dans la réserve. Vous pouvez payer à partir de vos Affaires, de votre Sac à dos ou des deux. Faites avancer ensuite votre marqueur de niveau de fort jusqu'au niveau suivant. Votre nouveau Niveau peut vous indiquer de gagner une carte comme précisé dans **Niveau de Fort** (page 10).



MARQUER UN POINT

Avancez une fois votre marqueur de score sur la Piste de Victoire.



DÉPENSER UNE RESSOURCE

Retirez la ressource indiquée de vos Affaires ou de votre Sac à dos, remettez-la dans la réserve.



DÉTRUIRE UNE CARTE ADVERSE



Remettez une carte du Jardin d'un adversaire dans la boîte.



COPIER LE SAC À DOS

Prenez les mêmes ressources que celles actuellement dans votre Sac à dos et ajoutez-les à vos Affaires.



COPIER LE SAC À DOS D'UN ADVERSAIRE

Prenez les mêmes ressources que celles actuellement dans le Sac à dos d'un adversaire et ajoutez-les à vos Affaires (*vous ne les volez pas !*).



TRANSFORMER UNE RESSOURCE

Remplacez une pizza ou un jouet de vos Affaires ou de votre Sac à dos par une autre ressource.

AUTRES SYMBOLES ACTION



RESSOURCES DANS VOTRE SAC À DOS

Précision : quand vous marquez des points grâce aux ressources de votre sac à dos, seul compte le nombre de ressources, pas le type.



VOTRE NIVEAU DE FORT

Précision : ce symbole n'est pas l'action Avancer son Fort.



N'IMPORTE QUELLE FAMILLE

Vous pouvez choisir n'importe quelle famille, même la famille  pièce. Précision : si vous choisissez la même famille que la carte avec cette action, sa famille est prise en compte, sinon non.



CARTES DANS VOTRE OBSERVATOIRE

Précision : c'est le nombre de cartes, pas le nombre de familles.



MODIFICATION DE COÛT POUR AVANCER SON FORT



Cette action Avancer son Fort coûte une ressource de moins ou de plus, de n'importe quel type, comme indiqué.

AUTRES SYMBOLES ACTION

X PAR

Réalisez l'action à gauche de ce signe autant de fois qu'indiqué par le symbole à droite du signe.

Les actions sans ce signe ne se produisent **qu'une fois** – elles **ne peuvent pas** être améliorées en ajoutant des familles.



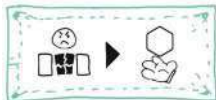
Récupérez autant de jouets que de colle.



Marquez autant de points de victoire que le nombre de ressources dans votre Sac à dos.

► PUIS

Réalisez l'action à gauche de ce signe, puis réalisez l'action à sa droite. Vous devez réaliser l'action de gauche pour pouvoir réaliser l'action de droite, et vous devez réaliser l'action de droite si possible.



Détruisez une carte du Jardin d'un adversaire, puis récupérez une ressource.



Avancez votre Niveau de Fort, en payant le coût, puis marquez 2 points de victoire.

() PARENTHÈSES

Les parenthèses contiennent un groupe d'actions et de symboles. Quand un groupe est multiplié par un signe **x**, réalisez tout ce qui est entre parenthèses autant de fois que précisé par le symbole à droite du signe **x**.



Recrutez une carte, puis récupérez un jouet équivalent au nombre de pistolets à eau (à chaque fois, vous devez recruter pour récupérer le jouet).



Marquez des points de victoire équivalents au nombre de livres, puis détruisez cette carte.

GLOSSAIRE : RÈGLES IMPROVISÉES

Si une règle improvisée rapporte des points pour les cartes ou familles **que vous avez**, comptez toutes les cartes dans votre pioche, défausse, main, Jardin et Observatoire.

Big Plans : en fin de partie, gagnez 1 point par action Avancer son Fort que vous avez. Cela compte quand même si c'est seulement une partie d'une action comme sur Lefty et Dot. Cela ne comprend pas la carte avantage DIY.

Friendship Bracelet : en fin de partie, gagnez 1 point pour chaque famille différente que vous possédez, à l'exception de la famille pièce (🧩). Si vous avez les six familles, gagnez 1 point supplémentaire.

Piggy Bank : en fin de partie, gagnez 1 point par jeton jouets sur votre plateau joueur.

Pizza Party : en fin de partie, gagnez 1 point par jeton pizza sur votre plateau joueur.

Loner : en fin de partie, gagnez 5 points si vous n'avez plus de cartes Meilleur Copain.

Minimalism : en fin de partie, gagnez 8 points si votre Niveau de Fort est exactement de 2.

Popularity : en fin de partie, gagnez 1 point par carte dans votre Observatoire.

Play Palace : en fin de partie, gagnez 1 point par famille couronne (👑) que vous possédez.

Secret Stash : en fin de partie, gagnez 1 point par ressource dans votre Sac à dos.

Sleepover : en fin de partie, gagnez 8 points si vous avez plus de cartes que chacun de vos adversaires. Si vous êtes à égalité pour le plus de cartes, gagnez 4 points.

Slime Lab : en fin de partie, gagnez 1 point par famille livre (📖) que vous possédez.

GLOSSAIRE : AVANTAGES

Birthday Party : à la fin de votre phase Recruter, vous pouvez recruter une autre carte du Parc ou de la pioche Parc, mais pas du Jardin d'un adversaire.

Bribe : à votre tour, lorsque vous réalisez l'action Add Card to Lookout, vous pouvez ajouter une carte du Parc, de la pioche Parc ou d'un Jardin (*au lieu de votre main*). Vous pouvez toujours choisir de l'ajouter à partir de votre main.

Copy Cat : lorsque vous suivez, vous pouvez défausser jusqu'à 2 cartes (*au lieu d'1 carte*), en utilisant les familles correspondantes des deux cartes.

DIY : à votre tour, plutôt que de jouer une carte, vous pouvez détruire cette carte pour utiliser l'action Avancer son Fort, en dépensant une ressource de plus (*pizza ou jouets*) qu'en temps normal. Cette action ne peut être suivie.

Do-Over : à votre tour, après avoir fini de jouer une carte et qu'un joueur a suivi ou choisi de ne pas suivre, vous pouvez détruire cette carte pour jouer une seconde carte (*vous pouvez l'améliorer en ajoutant des familles et les adversaires peuvent suivre son action publique normalement*).

Recycling : à tout moment pendant votre tour, vous pouvez détruire cette carte pour prendre une carte de votre défausse et l'ajouter à votre main.

Rough Housing : plutôt que de suivre l'action publique d'un adversaire et après que chaque autre adversaire a suivi ou choisi de ne pas le faire, vous pouvez détruire cette carte pour détruire la carte jouée par le leader.

Sticky Fingers : à votre tour, lorsque vous utilisez l'action Pack Resource, vous pouvez prendre la ressource dans la réserve (*au lieu de vos Affaires*), dans n'importe quelle combinaison si vous réalisez l'action plusieurs fois.

XXL Backpack : votre Sac à dos peut contenir 2 ressources supplémentaires.

CRÉDITS

Game Design : Grant Rodiek

Direction du développement : Nick Brachmann

Illustrations : Kyle Ferrin

Règles et Accessibilité : Joshua Yearsley

Conception Graphique : Nick Brachmann and Pati Hyun

Développement : Leder Games' Saint Paul staff—Marshall Britt, Clayton Capra, Ted Caya, Gates Dowd, Pati Hyun, Patrick Leder, Cole Wehrle

Parties test : Steven Wyman, Aaron Greatorex-Voith, Ryan Schneider, Fletcher Thomas, Bryan Haider, Aaron Williams, Mitch Gerke, Pat McNaughton, Em Handy, Brittini Dye, Daniel Solis, Jeffrey Allen, Jason Saastad, Carrie Bernstein, Justin Dowd, Nicole Smith, Antonio Romeo, Kevin Gibson, David Miotke, and many at the Brass Cat