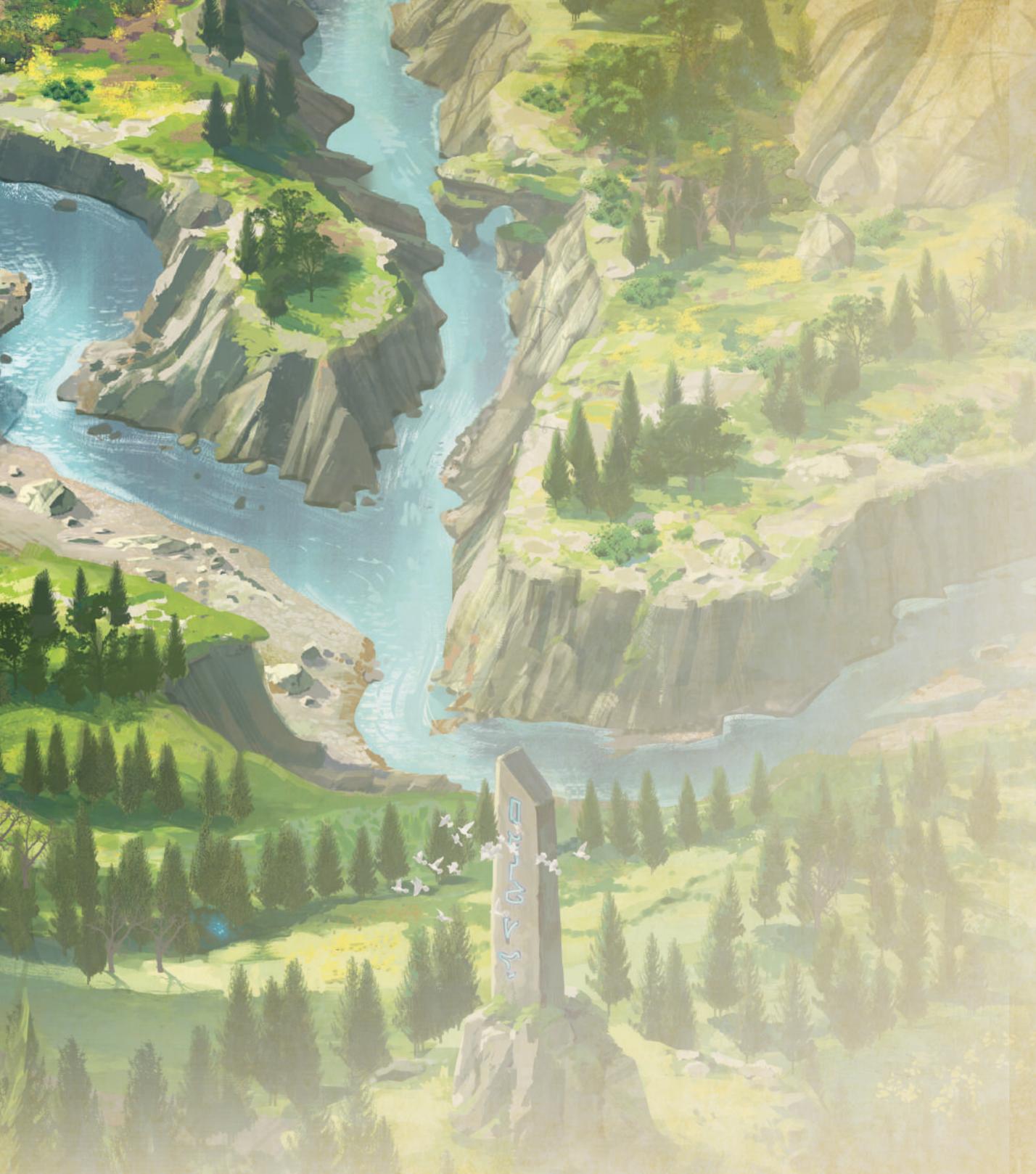


Mythwind
CHARTRE
DU VILLAGE



À LIRE EN PREMIER





Depuis des lustres, les habitants de la région se transmettent de vieilles histoires au sujet d'une mystérieuse vallée légendaire. Aujourd'hui, une rencontre fortuite avec de petits êtres magiques vous confirme que cet endroit existe bel et bien. Ces lutins, comme ils s'appellent, vous invitent à venir vous y installer.

Vous ne comprenez pas vraiment pourquoi ils vous ont choisis, mais une communauté humaine exsangue comme la vôtre ne peut pas se permettre de laisser passer une telle chance. Raip, qui mène le groupe de lutins, vous guide à travers les montagnes. En arrivant au sommet, vous découvrez la Vallée de *Mythwind*.

La vue est à couper le souffle.
La vallée est encore plus belle
que ne le racontaient les légendes.
À votre grande surprise toutefois,
vous apercevez les ruines
d'anciennes constructions et une
vieille tour qui les surplombe.
Vous n'êtes manifestement pas
les premiers à découvrir les lieux...



Sommaire

Matériel.....	6-7
Mise en place	8-12
Concepts de base.....	13-16
Déroulement du Jeu.....	17-35
Aube	18-19
Journée	20-27
Crépuscule.....	28
Fin de Saison.....	29-31
Règles complémentaires	32-35
Arbre de Constructions	36-37
Détail des Bâtiments	38-43
Sauvegarder et Reprendre.....	44-45
Éclaircissements	45-47
Améliorations (Spoilers !)	48-49
Succès.....	50



Présentation

Mythwind est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dans lequel vous allez incarner des personnages uniques avec des rôles très différents. Lors d'une partie, les personnages doivent travailler en équipe pour développer un nouveau village dans la Vallée magique. Ils devront atteindre divers objectifs en construisant des bâtiments, en s'aventurant dans les environs, en côtoyant les mystérieuses tribus de lutins qui peuplent la vallée et en développant les talents propres à leurs profils.

Mythwind est conçu comme une histoire ouverte, sans véritable conclusion. La plupart des joueurs considéreront sans doute que leur partie est terminée à la fin de l'histoire, mais vous pouvez continuer de jouer la même partie aussi longtemps que vous le souhaitez. Au fil de votre progression, vous allez développer votre village en suivant l'évolution des saisons et des membres de votre communauté. Votre progression peut être facilement conservée en utilisant les inserts fournis, qui offrent une solution rapide et pratique à la fois pour sauvegarder votre partie et faciliter la mise en place de votre prochaine session.



Matériel



Cartes Événement (154)



Cartes Aventure (80) et
Couvre Cartes Aventure



Cartes Météo (10)



Jetons Objectif (5)



Séparateur de dés
de l'insert général



Insert



Cartes Objectif (28)



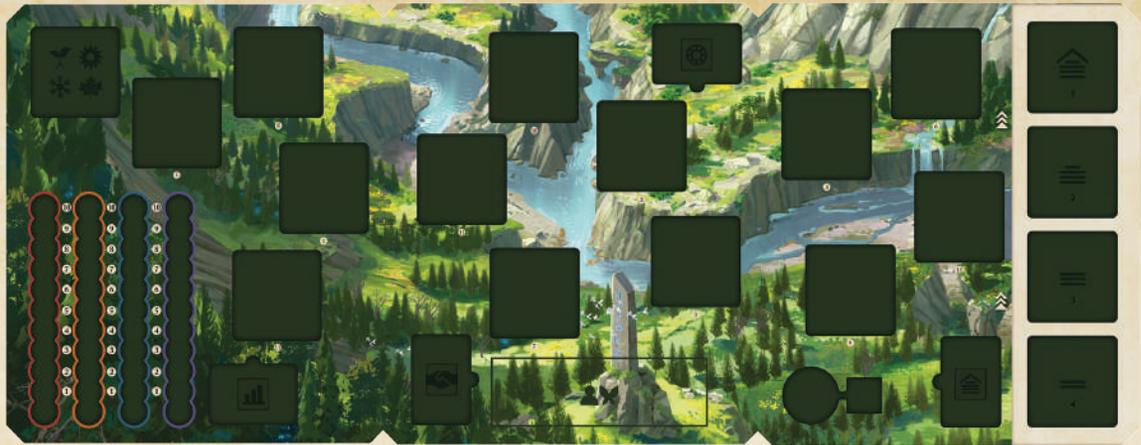
Cartes Bâtiment (42)



Tuiles Saison (2)



Cartes Forêt (12)



Plateau Village (en 3 sections)



Tuiles Action Village (4)



Marqueurs Ressource
du Village (4)



Dés Ouvrier
Dés Lutin (8)
Dés Villageois (8)



Enveloppes secrètes (4)



Pièces (124)
de valeur 1 (60)
de valeur 5 (44)
de valeur 10 (20)



Démarrer Votre Aventure

Les règles de *Mythwind* sont réparties en deux livrets : la **CHARTRE DU VILLAGE** et les **JOURNAUX DES PERSONNAGES**. Les règles font parfois référence à ces livrets sous la forme de ces icônes :



CHARTRE DU VILLAGE



JOURNAUX DES PERSONNAGES

La Charte du Village (le présent livret) vous présente les principales règles du jeu, la mise en place et le matériel commun. Avant de jouer à *Mythwind*, nous recommandons à tous les joueurs de lire ce livret.

Après avoir lu la Charte du Village et compris les règles de base, les joueurs peuvent feuilleter les Journaux des Personnages. Chaque personnage possède son propre Journal présentant les règles qui lui sont propres. Chaque Journal commence par un résumé du rôle du personnage et du style de jeu associé, pour aider chaque joueur à déterminer celui qui lui correspond le plus. Après avoir choisi votre personnage, lisez complètement son Journal pour découvrir ses spécificités et les règles uniques qui lui sont associées.

Vous pouvez jouer en solo sans le moindre ajustement de règles. Nous vous recommandons de ne jouer qu'avec un personnage par joueur, mais, si vous souhaitez augmenter la difficulté, vous pouvez mettre en jeu d'autres personnages à la fin d'une saison.

CONSEIL

Pour retirer facilement les jetons d'un insert, appuyez sur l'un de ses côtés pour soulever le côté opposé.



Mise en Place ~ Première Partie

Pour installer le jeu lors de votre première partie de *Mythwind*, suivez les étapes indiquées ci-dessous. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Sauvegarder la Partie » et « Reprendre la Partie » en pages 44 et 45.

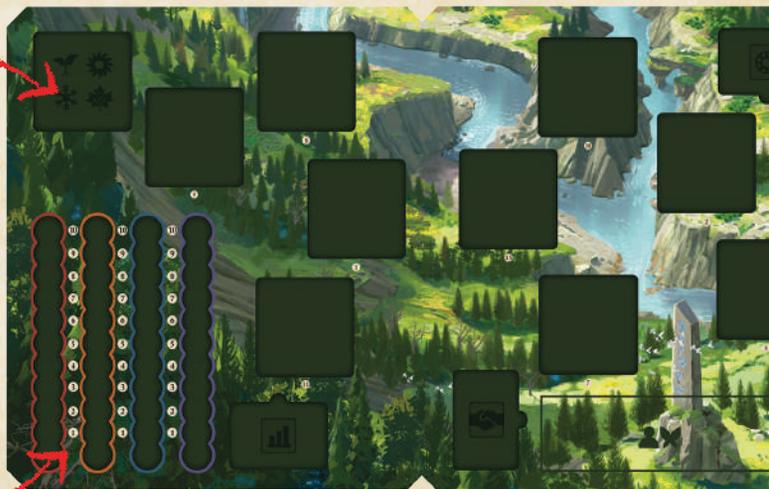
1. **Plateau Village** : Assemblez le plateau Village en disposant ses trois sections au milieu de la table, à portée de tous les joueurs, comme sur l'illustration ci-dessous.



2. **Tuile Saison de départ** : Placez la tuile Saison Printemps (portant l'icône Printemps en haut au centre) sur la case Saison de la première section du plateau Village. 



3. **Ressources de départ** : Placez les quatre marqueurs Ressource sur la première section du plateau Village. Chaque marqueur commence la partie sur la case « 1 » de sa piste Ressource.



4. **Cartes Forêt :** Placez chacune des 12 cartes Forêt numérotées sur l'emplacement du plateau Village portant le même numéro. Il n'y a pas de carte Forêt n° 7, l'emplacement 7 reste donc vide.
5. **Tuiles Action Village :** Placez les tuiles Action Village sur les cases correspondantes du plateau Village.

La carte Forêt n° 6 est placée sur l'emplacement 6 du plateau Village.



6. **Maison Communautaire :** Placez la carte Bâtiment « Maison Communautaire » face visible sur l'emplacement n° 7 du plateau Village.



7. **Ouvriers** : Lancez un dé Lutin (bleu) et un dé Villageois (orange), puis placez-les sur le plateau Village, à côté de la Tour. Si vous obtenez une face vierge, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat.

*Après avoir lancé les dés,
placez-les sur l'emplacement
Tour du plateau Village.*



8. **Pioche Événements** : Placez la carte Événement n° 1 dans l'insert. Cela constitue la pioche Événements.
9. **Pioche Aventure** : Mélangez les cartes Aventure n° 01 à 10 pour créer la pioche Aventure. Placez le Couvre Cartes Aventure sur cette pioche puis installez-la dans l'insert.
10. **Pioche Météo** : Placez la pioche Météo dans l'insert. Ne la mélangez pas pour le moment.
11. **Pioche Objectifs** : Mélangez les cartes Objectif n° 01 à 07 pour créer la pioche Objectifs. Installez-la dans l'insert et révélez sa première carte.



12. **Réserve** : Placez pièces, jetons Objectif et dés Ouvrier inutilisés dans l'insert pour créer une réserve. Placez la pile de cartes Bâtiment à côté de l'insert. Ces informations doivent rester visibles de chaque joueur à tout moment.
13. **Personnages** : Chaque joueur choisit son personnage. Chaque personnage a un rôle et un style de jeu qui lui est propre. Ils sont détaillés page 14. Les joueurs peuvent changer de personnage à la fin d'une saison.



Concepts de Base

Cette section des règles présente les concepts de base indispensables à tout joueur qui découvre *Mythwind*.

PERSONNAGES

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle un personnage. Chaque personnage est représenté par une figurine, placée sur le plateau Village au gré des différents lieux visités dans la vallée. Chaque personnage dispose également d'un matériel spécifique dont un insert, utile à la fois pendant la partie et pour la sauvegarde entre deux sessions de jeu. Le matériel de chaque personnage et ses règles spécifiques sont présentés dans le **JOURNAL DU PERSONNAGE** correspondant.



FIGURINE PERSONNAGE



INSERT PERSONNAGE

La figurine de l'Artisane et son insert.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Voici une brève présentation de chaque personnage. Pour une présentation plus détaillée, consultez la page 3 du Journal du Personnage correspondant.

L'Artisane : Son but est de fabriquer toutes sortes d'objets pour la communauté. En perfectionnant ses compétences, elle peut améliorer sa réputation et vendre ses articles plus cher.

Le Fermier : Son but est de faire pousser et de récolter toutes sortes de végétaux. Les plantations sont représentées par des polyominoes que le Fermier doit installer dans son champ.

La Marchande : Son but est d'acheter et de revendre des biens au marché. Elle doit surveiller les réserves des différentes marchandises tout en affrontant la concurrence des autres marchands.

Le Garde Forestier : Son but est d'explorer la région et de récolter tout ce qui pourrait intéresser le village. Le Garde Forestier passe son temps à préparer de nouvelles expéditions dans la vallée et les mener.



PLATEAU VILLAGE

Le plateau Village représente la zone choisie pour installer le nouveau village dans la Vallée de *Mythwind*. Il vous sert à construire de nouveaux bâtiments, à stocker vos ressources et à placer vos figurines pour effectuer vos actions lors de votre tour.

EMPLACEMENTS

En début de partie, le plateau Village comporte 13 **EMPLACEMENTS** numérotés qui sont recouverts par des cartes Forêt ainsi que par la Maison Communautaire. Au fur et à mesure de la partie, vous pourrez retirer les cartes Forêt pour libérer ces emplacements et construire de nouveaux bâtiments.

RESSOURCES

Le plateau Village présente quatre pistes Ressource qui indiquent la quantité de chacune des quatre ressources partagées dont l'ensemble des joueurs dispose.



CULTURE



REVENU



FABRICATION



NOURRITURE

Pendant la partie, vous pourrez gagner ou perdre des ressources. Lorsque cela arrive, ajustez la position du marqueur Ressource sur la piste correspondante pour refléter l'état actuel des ressources du village.

Le village possède 2 en Nourriture et il en gagne 2 de plus. Montez le jeton Nourriture sur la piste Ressource correspondante pour indiquer que le village possède désormais 4 en Nourriture.



OUVRIERS ET PIÈCES

Contrairement aux ressources, les ouvriers et les pièces de chaque personnage lui appartiennent et ne sont pas mis en commun avec les autres joueurs.

OUVRIERS

Pendant votre partie, des ouvriers de toute la vallée vont passer et s'installer dans votre village. Il existe deux types d'ouvrier : les Lutins représentés par les dés bleus, et les Villageois représentés par les dés orange. Lorsque vous gagnez un ouvrier, prenez un dé correspondant de la réserve, lancez-le et placez-le sur l'emplacement Tour du plateau Village sans en modifier la valeur. Si vous perdez un ouvrier, remettez un dé correspondant de la Tour dans la réserve.

Au cours de leur aventure, les personnages peuvent recruter des ouvriers pour les aider à différentes tâches. Le nombre de symboles visibles sur un dé Ouvrier indique sa valeur actuelle.

Les dés sont parfois relancés ou tournés, ce qui peut changer la valeur d'un ouvrier. Les effets qui modifient la valeur d'un ouvrier sont présentés sous la forme d'une icône Lutin ou Villageois accompagnée d'une flèche indiquant si vous devez augmenter  ou diminuer  le nombre de symboles visibles sur le dé.



DÉ VILLAGEOIS

DÉ LUTIN



Augmenter la valeur d'un Lutin à la Tour



Diminuer la valeur d'un Villageois à la Tour

Pour augmenter la valeur d'un dé, tournez-le jusqu'à montrer une face présentant un symbole de plus. Pour diminuer la valeur d'un dé, tournez-le jusqu'à montrer une face présentant un symbole de moins. La valeur d'un ouvrier ne peut pas dépasser 3 ou descendre en dessous de 0. Si la valeur d'un dé de la Tour descend à 0, relancez-le immédiatement. Si un effet vous fait relancer un dé, remettez-le immédiatement après là où il était, avec sa nouvelle valeur.

PIÈCES

Les pièces représentent la monnaie locale de *Mythwind*. Les personnages peuvent gagner et dépenser des pièces pour résoudre des effets ou bénéficier de certaines capacités spécifiques. Lorsque les joueurs gagnent ou dépensent des pièces, ils le font en utilisant les jetons Pièce de valeurs 1, 5 et 10. Ils peuvent faire de la monnaie à tout moment avec la réserve. L'icône  indique une valeur en pièces.

La réserve ne peut pas manquer de pièces, utilisez tout substitut qui vous conviendra si cela devait se produire.



Déroulement du Jeu

Mythwind se joue en plusieurs SAISONS, chaque Saison étant composée de plusieurs manches appelées JOURS. Chaque Jour, les joueurs effectuent trois phases de jeu : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Ces phases présentent plusieurs étapes qui influent sur la vie du village et sont détaillées dans ce livret.

De plus, chaque personnage peut effectuer des étapes et des actions spécifiques, dépendant de son rôle et de sa profession. Elles sont détaillées dans les Journaux des Personnages.

Mythwind ne se joue pas en un nombre de tours défini. Il n'y a pas de vainqueur. Au lieu de cela, vous êtes encouragés à jouer et à explorer la vallée à votre propre rythme, sur autant de sessions de jeu que vous le souhaitez. Vous pouvez interrompre une session à la fin d'une Saison et sauvegarder votre progression pour reprendre votre partie plus tard.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultanément, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



PHASE I : AUBE

Chaque Jour commence par l'Aube. L'Aube vous permet de découvrir la météo qui règne dans la Vallée de Mythwind aujourd'hui, vous offrant de nouvelles possibilités... ou exposant le village à divers fléaux.

Lors de cette phase, les personnages découvrent la météo du jour et appliquent les éventuels effets en fonction de la météo et de la Saison. Effectuez les étapes ci-dessous, dans l'ordre.

1. **Météo** : Prenez la première carte de la pioche Météo et placez-la face visible à côté du plateau Village. L'icône en haut de la carte indique si la météo est ensoleillée, nuageuse ou pluvieuse.



Ensoleillée



Nuageuse



Pluvieuse

S'il s'agit du premier Jour d'une Saison, il n'y a qu'une seule carte Météo révélée. Lors des Jours suivants, empilez les cartes Météo de sorte à garder visibles les icônes Météo des Jours précédents.



À l'Aube du troisième Jour, la carte Météo ajoute un troisième symbole Météo visible.

2. **Effets de Saison** : Chaque tuile Saison présente trois **SÉQUENCES MÉTÉO** différentes. Une Séquence Météo est un groupe vertical de trois icônes Météo qui se lit de haut en bas. Chaque Séquence correspond à un **EFFET SAISON**.



Lors de cette étape, vérifiez si les trois dernières icônes Météo visibles sur les cartes Météo révélées correspondent à l'une des Séquences de la tuile Saison (de haut en bas). Si c'est le cas, appliquez l'Effet Saison indiqué sous la Séquence en question.

Les icônes des trois dernières cartes Météo correspondent à la Séquence Météo de droite sur la tuile Saison, les joueurs doivent appliquer l'Effet Saison indiqué.



Les Effets Saison peuvent influencer la vie du village de manière positive ou négative, lui faire gagner (+) ou perdre (-) des ressources. Les autres Effets Saison seront détaillés plus tard.

3. **Effets Météo** : De nombreuses cartes Météo présentent un Effet Météo. Lors de cette étape, appliquez l'éventuel Effet Météo de votre carte Météo actuelle. Les différents effets sont détaillés pages 32 (🏠+) et 35 (📖).

Effet Météo



PHASE 2 : JOURNÉE

La Journée est le moment où les personnages se mettent au travail. Ils peuvent non seulement effectuer des tâches spécifiques à leur profession (détaillées dans leur Journal), mais également améliorer le village en construisant ou en activant des bâtiments, en aménageant de nouveaux terrains, en embauchant des Lutins et des Villageois ou en explorant la vallée.

Lors de cette phase, chaque personnage peut effectuer une ACTION VILLAGE puis son ACTION PERSONNAGE  spécifique et autant d' ACTIONS OUVRIER qu'il le souhaite. Les Actions Village sont détaillées ci-dessous, alors que les Actions Personnage et Ouvrier sont détaillées dans les Journaux des Personnages.

Le plateau Village présente quatre Actions Village de base. Une cinquième Action Village () apparaîtra en cours de partie sur certains bâtiments.

Les différentes Actions Village sont les suivantes :

-  Aventure
-  Réapprovisionner ou Agrandir le village
-  Construire ou Démolir
-  Recruter
-  Activer un bâtiment

Pour effectuer une Action Village, un joueur doit placer la figurine de son personnage sur l'une des actions de base du plateau Village ou sur un bâtiment présentant cette action (les bâtiments seront détaillés plus tard). Vous n'avez pas le droit de vous placer sur une action de base ou un bâtiment déjà occupé par un autre personnage. Il est donc important que les joueurs se consultent avant d'effectuer leurs actions afin d'éviter de se bloquer.

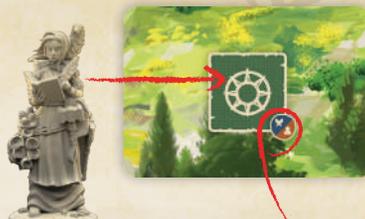
Lorsqu'un personnage effectue une Action Village, il prend un ALIGNEMENT Lutin ou Villageois pour tout le reste du Jour. Son Alignement peut influencer sur le déroulement de ses actions spécifiques (consultez les Journaux des Personnages).

Les icônes Lutin et Villageois présentes à côté de chaque action du plateau Village indiquent le type d'Alignement que prend un personnage lorsqu'il effectue une action particulière.

Si une action correspond aux deux types d'Alignement, l'Alignement du personnage sera déterminé par l'action en elle-même. Si un effet quelconque permet à un personnage d'effectuer plusieurs Actions Village, son Alignement est défini par sa première Action Village.

Pour effectuer une action Aventure, l'Artisane place sa figurine sur l'action Aventure de base du plateau Village.

L'action Aventure peut déboucher sur un Alignement Lutin ou Villageois, qui sera défini à l'issue de l'action.



Icône d'Alignement

Si aucune action ne peut être réalisée par le joueur (car il n'aurait pas les pièces ou les ressources nécessaires par exemple), il peut choisir un emplacement du village pour son Alignement et renoncer à l'action. Si l'Alignement dépend de l'action, le joueur peut choisir l'Alignement.

ACTION AVENTURE

L'action Aventure permet à un personnage de déambuler dans la Vallée de Mythwind à la recherche de ressources et d'autres aubaines qui pourraient bénéficier au village.

Pour effectuer une action Aventure, prenez la première carte de la pioche Aventure, sous le Couvre Cartes Aventure. Le Couvre Cartes Aventure reste en permanence sur la pioche Aventure afin de cacher le contenu des cartes Aventure suivantes.



Lisez ensuite le côté visible de la carte Aventure. Vous serez souvent confronté(e) à un choix. Après avoir décidé comment vous affrontez ce choix, retournez la carte et lisez uniquement le cadre correspondant à votre choix.

Les différents cadres au dos de la carte présentent également une icône Lutin ou Villageois. L'icône du cadre correspondant à votre choix définit votre Alignement pour le Jour en cours.

Après avoir lu et appliqué chaque face de votre carte Aventure, celle-ci est retirée de la partie, à moins qu'elle ne stipule le contraire.

RÉAPPROVISIONNER OU AGRANDIR LE VILLAGE

Cette action permet à un personnage d'acheter des ressources pour le village ou de découvrir de nouveaux emplacements où vous pourrez construire des bâtiments.

Pour effectuer cette action, vous devez d'abord choisir si votre personnage réapprovisionne le village ou s'il l'agrandit. Dans tous les cas, cette action lui donne un Alignement Lutin.

Réapprovisionner le village

Pour réapprovisionner le village, votre personnage doit dépenser des pièces afin d'acheter des ressources. Les prix des ressources varient selon les personnages. Ils sont précisés au dos des bandeaux des inserts Personnage (voir Journaux des Personnages).

Prix d'achat des ressources pour le Fermier



Le Fermier étant spécialisé dans la production de Nourriture, il peut dépenser 20 pièces pour acheter 2 en Nourriture (5 pièces chacune) et 1 en Fabrication (10 pièces).

Le coût en pièces indiqué à gauche d'une ressource sur le bandeau d'un personnage correspond au nombre de pièces qu'il doit dépenser pour acheter cette ressource. Lors d'une même action, un personnage peut acheter autant de ressources qu'il le souhaite, qu'elles soient identiques ou différentes, en payant le coût total correspondant.

Après avoir acheté ces ressources, montez les marqueurs correspondants sur les pistes Ressources du plateau Village.

Agrandir le Village

Pour agrandir le village, votre personnage doit dépenser 5 pièces afin de retirer une carte Forêt de n'importe quel emplacement du plateau Village. Lorsque vous retirez une carte Forêt, révélez l'effet indiqué au dos de la tuile et appliquez-le. Il est toujours bénéfique.

Après avoir retiré cette carte Forêt, gagnez une ressource au choix.



Après avoir appliqué l'effet d'une carte Forêt, remettez cette carte dans la boîte. L'emplacement ainsi libéré peut désormais accueillir un bâtiment.

CONSTRUIRE OU DÉMOLIR

Cette action permet à un personnage d'entamer la construction d'un nouveau bâtiment ou de retirer un bâtiment existant du village pour libérer de la place.

Pour effectuer cette action, vous devez d'abord choisir si votre personnage construit ou démolit un bâtiment. Dans tous les cas, cette action lui donne un Alignement Villageois.

Construire

Cette action vous permet de lancer le processus de construction d'un bâtiment de votre choix. Si le village remplit le prérequis à sa construction, votre personnage doit alors payer le coût de construction du bâtiment choisi.

Le dos de chaque carte Bâtiment indique son coût de construction et son prérequis. Les coûts de construction varient en fonction du nombre de joueurs.

Niveau

Prérequis

Coût pour 1 ou 2 joueurs

Coût pour 3 joueurs ou +

Dos d'une carte Bâtiment

The image shows the back of a 'Boulangerie' (Bakery) building card. At the top, it says 'Boulangerie' with a level indicator '1' in a green circle. Below that is a blue banner with 'Comptoir Commercial'. The card is divided into two sections by a red dashed line. The top section, labeled 'Prérequis', shows four icons: a person, a house, a hand holding a tool, and a jar, with a '3' in a red circle below them. The bottom section, labeled 'Coût pour 3 joueurs ou +', shows the same four icons with '5', '2', and '2' in red circles below them. To the right of the card is a green icon of a menu with a '2' in a green circle. The card is set against a background of a green field.

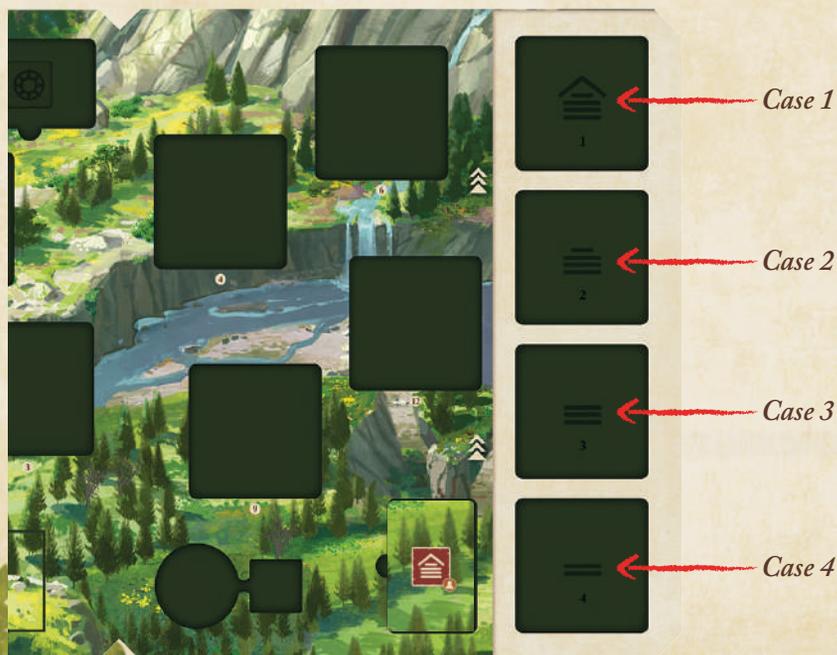
Pour payer le coût d'une construction, le personnage doit dépenser le type et le nombre de ressources indiquées au dos de la carte Bâtiment, qui est fonction du nombre de joueurs. Pour la plupart, le prérequis est le nom d'un autre bâtiment, qui doit être présent sur l'un des treize emplacements numérotés du plateau Village pour valider la construction. Certains bâtiments ne présentent aucun coût ou aucun prérequis à la construction, ce qui les rend plus faciles à construire.



Lorsque le coût du bâtiment a été payé et que son prérequis est validé, vous pouvez commencer la construction en plaçant la carte Bâtiment dans la **FILE DE CONSTRUCTION**. Elle présente quatre cases qui symbolisent l'avancée de la construction. La case 4 est un stade très précoce de construction alors que la case 1 est la dernière étape avant la finalisation du bâtiment.

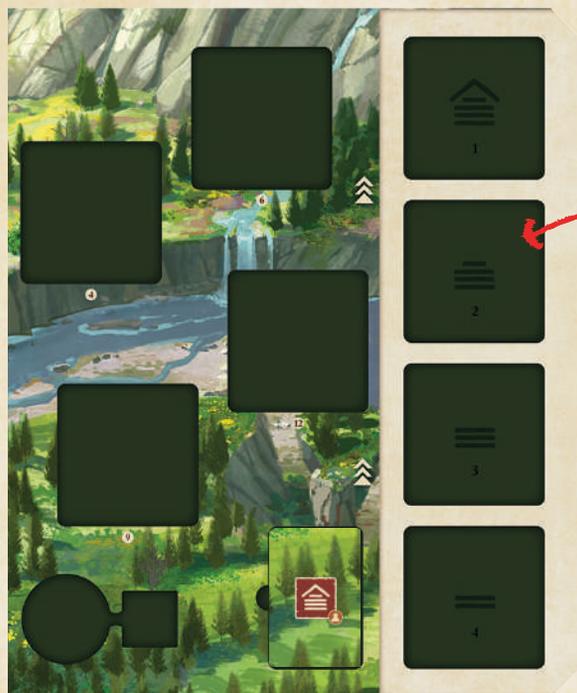
Le dos de chaque carte Bâtiment indique sur quelle case de la File de Construction elle doit être placée.

File de Construction



Si la case de la File de Construction sur laquelle vous devez placer votre carte Bâtiment est déjà occupée, placez votre carte Bâtiment sur la prochaine case libre en descendant la File de Construction (vers un numéro plus élevé), ce qui rallonge le délai de construction. Si toutes les cases suivantes sont également occupées, la carte Bâtiment ne peut pas être placée et la construction de ce bâtiment est impossible.

Au cours de la partie, la File de Construction peut avancer. Cela permet de progresser dans la construction d'un bâtiment, voire de l'achever si sa carte se trouve tout en haut de la File de Construction. Consultez la page 32 pour plus de détails. Vous trouverez un arbre de construction des bâtiments et une description de leurs effets à partir de la page 36 et certains éclaircissements à la page 46.



*Icône
de la case 2*

*Lorsque vous lancez la construction
de la Boulangerie, sa carte est placée sur la case 2
de la File de Construction.*

Démolir

Cette action vous permet de retirer un bâtiment du plateau Village. Pour effectuer cette action, choisissez une carte Bâtiment placée sur l'un des treize emplacements numérotés du plateau Village et remettez-la dans la pile de cartes Bâtiment. Les bâtiments démolis peuvent être reconstruits.

RECRUTER

Cette action permet à un personnage de recruter les ouvriers présents sur le plateau Village.

Pour effectuer cette action, votre personnage doit dépenser deux pièces pour recruter un ouvrier disponible à la Tour sur le plateau Village, ou cinq pièces pour en recruter deux.



Un personnage peut dépenser deux pièces pour recruter soit le Lutin, soit le Villageois, ou dépenser cinq pièces pour recruter les deux.

Chaque personnage dispose d'un emplacement à dés dans son insert Personnage. Après avoir recruté un ouvrier, prenez le dé Ouvrier de votre choix depuis la Tour sur le plateau Village et placez-le dans l'emplacement à dés de votre insert Personnage, sans changer sa face (sa valeur).

L'Alignement de votre personnage est basé sur le type d'ouvrier que vous recrutez. Si vous recrutez à la fois un Villageois et un Lutin, vous devez choisir l'Alignement de votre personnage.

Emplacement à dés 



ACTIVER UN BÂTIMENT

Cette action permet à un personnage de se rendre dans un bâtiment construit dans le village et de profiter de son effet.

Pour effectuer cette action, placez la figurine de votre personnage sur n'importe quel bâtiment construit du plateau Village présentant une icône Bâtiment  ET pour lequel vous êtes capable de remplir le prérequis. Ensuite, appliquez l'effet du bâtiment.

L'effet d'un bâtiment se présente sous la forme d'un prérequis suivi d'un gain. Le prérequis peut être de payer des ressources ou des pièces, ou de diminuer la valeur d'un ou plusieurs ouvriers. Après avoir rempli le prérequis, votre personnage bénéficie du gain. Si l'effet ne présente aucun prérequis, votre personnage bénéficie du gain gratuitement.

Chaque bâtiment présente une icône d'Alignement. Lorsqu'un personnage active un bâtiment, il prend l'Alignement indiqué sur la carte Bâtiment.

Un « / » dans un prérequis ou un effet de bâtiment est considéré comme « ou » exclusif.

Un personnage activant la Boulangerie prend un Alignement Lutin.

Icône Alignement



Effet du bâtiment

Pour activer la Boulangerie, un personnage doit diminuer la valeur de l'un de ses Lutins recrutés et dépenser quatre pièces. Il gagne 1 en Nourriture.

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

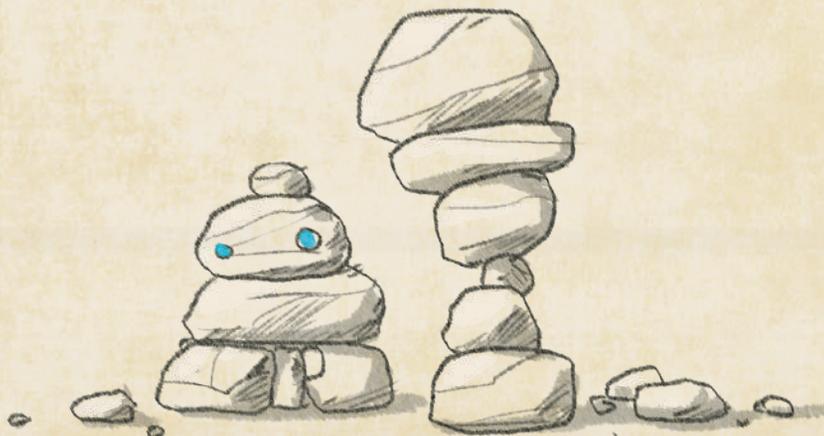
Chaque Jour finit par le Crépuscule. Les personnages, les lutins et les villageois terminent leur travail et se préparent pour le lendemain.

Lors de cette phase, les personnages effectuent simultanément les deux étapes suivantes.

1. **Retrait des personnages :** Récupérez toutes les figurines Personnage du plateau Village et remettez-les sur leur insert Personnage respectif. Ils sont prêts pour la prochaine Journée.
2. **Retrait des ouvriers :** Retirez tous les dés Lutins et Villageois de vos inserts Personnage ou de tout autre endroit sur lequel vous les avez joués et placez-les ainsi :
 - ☞ si un dé présente au moins un symbole, remettez-le dans l'emplacement à dés de votre insert Personnage ;
 - ☞ si un dé ne présente plus aucun symbole, relancez-le et placez-le sur l'emplacement Tour du plateau Village. Comme lors de la mise en place, relancez-le jusqu'à obtenir au moins un symbole.

En plus de ces deux étapes communes, les personnages peuvent avoir des étapes spécifiques à résoudre lors de cette phase (consultez les Journaux des Personnages).

Lorsque tous les personnages ont terminé la phase Crépuscule, vérifiez la pioche Météo. S'il reste au moins une carte Météo à jouer, commencez un nouveau Jour avec la phase Aube. Si la pioche Météo est épuisée, la Saison est terminée et les personnages doivent appliquer les étapes de fin de Saison.



Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient des effets des bâtiments construits, vérifient s'ils ont rempli leurs objectifs et se préparent pour la nouvelle Saison.

Lors de cette phase, les joueurs effectuent ensemble les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison
2. Vérifiez vos cartes Objectif
3. Recréez la pioche Météo
4. Changez la tuile Saison
5. Changez de personnages

Après avoir effectué toutes ces étapes, les joueurs peuvent sauvegarder la partie ou commencer une nouvelle Saison par l'Aube de son premier Jour. Pour sauvegarder la partie, consultez « Sauvegarder la Partie » en page 44.

EFFETS FIN DE SAISON

Certains bâtiments présentent des effets à résoudre à chaque fin de Saison. Lors de cette étape, appliquez les effets Fin de Saison de tous les bâtiments construits dans le village. Ces effets sont indiqués par l'icône Fin de Saison.

*Icône
Fin
de Saison*



À chaque fin de Saison, la Chapelle augmente la Culture du village de 1.

CARTES OBJECTIF

Lors de cette étape, les joueurs vérifient s'ils ont rempli leur objectif pour la Saison en cours, puis en choisissent un autre pour la nouvelle Saison. Les cartes Objectif sont double face. Le recto décrit l'objectif minimum à remplir durant la Saison, le verso indique les conséquences de la réussite ou de l'échec de cet objectif.



Lors de cette étape, lisez l'objectif au recto de votre carte Objectif pour la Saison en cours, puis appliquez l'effet correspondant au verso :

- 🦋 **Réussite** : Si vous avez rempli l'objectif, appliquez l'effet du haut au verso de la carte, puis retirez-la de la partie. Remplir un objectif vous rapporte des récompenses et vous demande généralement de mélanger une autre carte Objectif dans la pioche Objectifs.
- 🦋 **Échec** : Si vous ne remplissez pas l'objectif, appliquez l'effet du bas au verso de la carte, puis mélangez-la dans la pioche Objectifs.

Après avoir résolu votre carte Objectif, mélangez la pioche Objectifs et révéléz-en les deux premières cartes. Choisissez-en une qui sera votre objectif pour la nouvelle Saison, placez-la face visible sur la pioche Objectifs et mélangez l'autre dans la pioche.

JETONS OBJECTIFS

Les jetons Objectif vous servent à suivre vos progrès pour l'objectif en cours. Par exemple, si un objectif vous demande de construire trois bâtiments, placez un jeton sur votre carte Objectif à chaque fois que vous construisez un bâtiment. S'il y a trois jetons ou plus sur la carte en fin de Saison, l'objectif est rempli.



PIOCHE MÉTÉO

Lors de cette étape, rassemblez toutes les cartes Météo, mélangez-les et placez-les dans l'insert afin de créer une nouvelle pioche Météo pour la Saison à venir.

TUILE SAISON

Retirez la tuile Saison actuelle du plateau Village et remplacez-la par la tuile de la Saison suivante. Chacune des quatre saisons est identifiable à son icône.



CHANGER DE PERSONNAGES (OPTIONNEL)

Lors de cette étape, chaque joueur peut décider de changer de personnage pour la prochaine Saison. Lorsque vous changez de personnage, remettez tous les dés Villageois et Lutins de votre personnage actuel sur l'emplacement Tour du plateau Village. Tout le reste du matériel spécifique au personnage reste en place. L'avancement de ce personnage est conservé au cas où vous ou un autre joueur souhaiteriez le reprendre plus tard.



Règles complémentaires

Cette section décrit les compléments de règles indispensables pour jouer.

AVANCER LA FILE DE CONSTRUCTION

Pour terminer la construction d'un bâtiment, la tuile de ce dernier doit remonter jusqu'en haut de la File de Construction. Différents effets permettent de la faire avancer, la plupart d'entre eux interviennent au Crépuscule et sont liés à la Météo ou à la Saison. Un effet qui fait avancer la File de Construction présente l'icône suivante :



Avancer la File de Construction



Lorsque la File de Construction avance, chaque bâtiment présent monte d'une case dans la file. Si un bâtiment se trouve sur la case 1 lorsque la File avance, la construction de ce bâtiment est achevée.

La Cathédrale et le Tribunal montent d'une case dans la File de Construction. La construction du Saloon est achevée, il est retiré de la File et placé dans le village.

Lorsque la construction d'un bâtiment est achevée, sa carte est retirée de la File de Construction et vous bénéficiez de son **BONUS DE CONSTRUCTION** (l'effet indiqué au bas de la carte).



Lorsque la construction du Saloon est achevée, le village gagne 1 en Culture.

Après avoir gagné le Bonus de Construction, retournez la carte Bâtiment et placez-la sur n'importe quel emplacement libre du plateau Village.

Certains bâtiments présentent des **PRÉREQUIS REMPLACEMENT**. Ces prérequis fonctionnent de la même manière que les autres, mais ils contiennent une icône de remplacement.



La Carrière est un prérequis Remplacement pour construire la Forge, la Forge ne peut donc être construite qu'à l'emplacement de la Carrière.



Un bâtiment avec un prérequis Remplacement doit être construit en lieu et place du bâtiment prérequis. Le bâtiment remplacé est simplement retiré du plateau Village et remis dans la réserve.

Si un bâtiment dont la construction est achevée ne peut pas remplacer son bâtiment prérequis sur le plateau Village (parce qu'il a été détruit entre-temps), construisez-le selon les règles habituelles et placez-le sur un emplacement libre. Si le plateau Village est plein, le bâtiment reste de la File de Construction, ce qui peut créer un bouchon et empêcher les autres bâtiments de la File d'avancer.

Certains effets présentent l'icône suivante :



Ces effets font reculer la File de Construction. Descendez chaque bâtiment de la File d'une case. Les bâtiments ne peuvent pas descendre en dessous de la case 4. De la même manière que pour l'avancement de la File, cela peut créer un bouchon et empêcher que les bâtiments descendent.

Si un bâtiment est avancé ou reculé dans la File de Construction, il ne peut pas être déplacé sur une case déjà occupée. Placez-le sur la case disponible précédente.

EFFETS DE BÂTIMENTS

Il existe deux types d'effet sur les bâtiments.

 **Action** : Ces bâtiments peuvent être activés lors de votre Action Village, comme indiqué à la page 27, et présentent une icône .

 **Fin de Saison** : Ces bâtiments s'activent durant les étapes de fin de Saison, comme indiqué à la page 29, et présentent une icône .

Certains bâtiments peuvent présenter plusieurs types d'effet.

ÉVÉNEMENTS

Les événements peuvent affecter le village de manière positive ou négative. Résolez un événement lorsqu'un effet, généralement une carte Météo, vous indique de le faire. Les effets qui vous imposent de résoudre un événement présentent l'icône suivante :



Pour résoudre un événement, l'ensemble des joueurs pioche une carte Événement. L'un d'entre eux lit la carte à voix haute. Un choix leur est proposé. Les joueurs doivent se consulter pour prendre une décision collective. Après avoir résolu une carte Événement, retirez-la du jeu.

Si une carte Événement nécessite que les personnages subissent un effet négatif qu'ils ne peuvent pas subir entièrement, ils le subissent autant que possible. Par exemple, s'ils doivent perdre 2 en Nourriture, mais qu'ils n'ont que 1 sur cette piste, ils perdent seulement 1 en Nourriture.

Si un effet positif nécessite de payer un coût, les personnages doivent payer la totalité du coût pour obtenir la récompense associée. Sinon, l'effet est perdu.

COMPÉTENCES

Les compétences sont des effets spécifiques que les personnages peuvent acheter. Chaque personnage présente un ensemble de compétences uniques correspondant à ses actions spécifiques, détaillées dans son Journal du Personnage.

Les effets qui permettent aux personnages de gagner des compétences présentent l'icône suivante :



En activant la Maison Communautaire, un personnage peut gagner soit une pièce, soit une compétence.

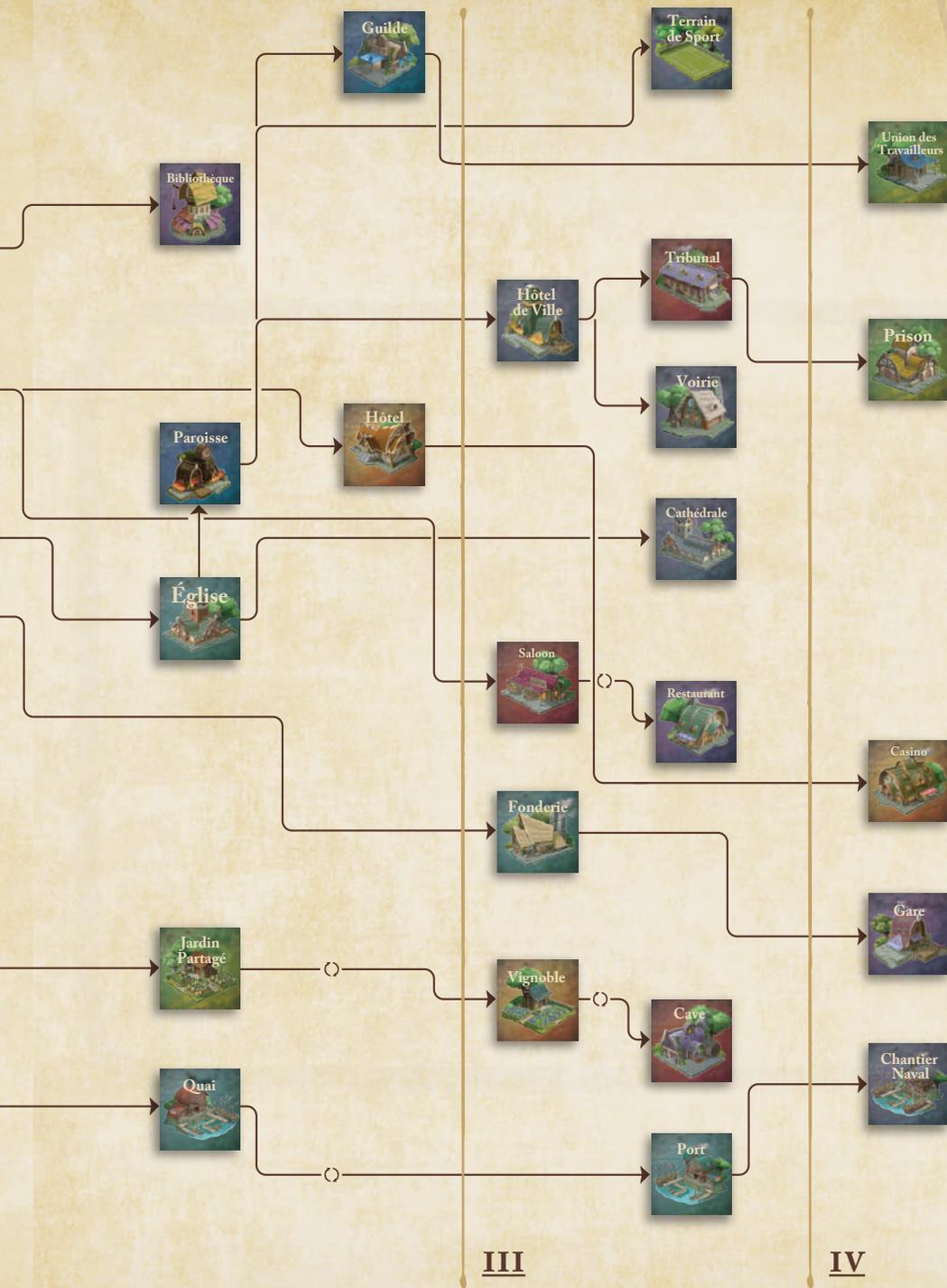
Le moyen le plus simple et le plus rapide pour gagner une compétence est la Maison Communautaire, déjà présente sur le plateau Village en début de partie. Les compétences et leurs coûts sont détaillés dans les Journaux des Personnages.

Arbre de Constructions



NIVEAU I

II



Détail Des Bâtiments

NOM (PRÉREQUIS)	NIVEAU	ACTION
Abattoir (Traiteur)	II	Diminuez 2 Lutins recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Nourriture. En fin de Saison, gagnez 1 en Nourriture.
Auberge (Taverne)	II	Payez 2 pièces pour augmenter tous les Lutins et les Villageois à la Tour.
Bazar (Maison Communautaire)	I	Payez 3 pièces pour effectuer 1 Action Personnage supplémentaire ce Jour.
Bibliothèque (École)	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Culture et chaque personnage gagne 3 pièces.
Boulangerie (Comptoir Commercial)	I	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Nourriture.
Bureau de Poste (Bazar)	I	En fin de Saison, piochez 1 carte Objectif supplémentaire avant de choisir votre objectif pour la nouvelle Saison.
Casino (Hôtel)	IV	En fin de Saison, gagnez 1 en Culture ou 1 en Nourriture pour chaque Lutin présent à la Tour au-delà du nombre de Villageois (ex. : s'il y a 3 Lutins et 1 Villageois à la Tour, gagnez 2 en Nourriture et/ou Culture).

Cathédrale (Église)	III	En fin de Saison, gagnez 2 en Culture.
Carrière (Dépôt de Bois)	I	En fin de Saison, gagnez 1 en Fabrication.
Cave (Vignoble)	III	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Culture. En fin de Saison, gagnez 2 en Nourriture.
Chantier Naval (Port)	IV	En fin de Saison, gagnez 1 en Fabrication ou 1 en Revenu pour chaque Villageois présent à la Tour au-delà du nombre de Lutins (ex. : s'il y a 3 Villageois et 1 Lutin à la Tour, gagnez 2 en Fabrication et/ou Revenu).
Chapelle	I	En fin de Saison, gagnez 1 en Culture.
Comptoir Commercial (Maison Communautaire)	I	Payez 2 pièces et dépensez 1 ressource du village pour gagner 1 autre ressource au choix.
Dépôt de Bois (Comptoir Commercial)	I	Diminuez 1 Ouvrier recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Production.
École (Chapelle)	II	En fin de Saison, chaque personnage peut effectuer une Action Personnage supplémentaire.

Église (Chapelle)	II	Diminuez 2 Lutins recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Culture. En fin de Saison, gagnez 1 en Culture.
Fonderie (Forge)	III	Diminuez 1 Villageois recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Production.
Forge (Carrière)	II	Diminuez 2 Villageois recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Production. En fin de Saison, gagnez 1 en Production.
Gare (Fonderie)	IV	Diminuez 1 Lutin recruté pour piocher et résoudre 1 carte Événement.
Gisement d'Argile	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Fabrication et chaque personnage gagne 3 pièces.
Guilde	II	Dépensez 1 en Fabrication ou en Revenu pour recruter 2 Villageois.
Hôtel (Auberge)	II	Dépensez 1 en Nourriture ou en Culture pour recruter 2 Lutins.
Hôtel de Ville (Paroisse)	III	Gagnez 1 ressource au choix lorsque vous construisez 1 bâtiment de niveau I ou II.
Imprimerie (Bureau de Poste)	II	Diminuez 2 Villageois recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Revenu. En fin de Saison, piochez 1 carte Objectif supplémentaire avant de choisir votre objectif pour la nouvelle Saison.

Jardin Partagé (Monument)	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Nourriture et chaque personnage gagne 3 pièces.
Maison Communautaire	I	Gagnez 1 pièce ou 1 compétence.
Monument (Bazar)	I	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Culture.
Paroisse (Église)	II	En fin de Saison, chaque personnage peut utiliser 1 de ses compétences.
Port (Quai)	III	Diminuez 1 Villageois recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Revenu. En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Revenu et chaque personnage gagne 3 pièces.
Prison (Tribunal)	IV	En fin de Saison, vous pouvez démolir un bâtiment pour annuler l'effet de l'objectif de la Saison.
Quai (Zone de Pêche)	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Revenu et chaque personnage gagne 3 pièces.

Restaurant (Saloon)

III

Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Nourriture. En fin de Saison, gagnez 2 en Revenu.

Voirie (Hôtel de Ville)

III

En fin de Saison, gagnez 2 en Fabrication.

Saloon (Auberge)

III

Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Nourriture.

Scierie (Dépôt de Bois)

I

Diminuez 1 Villageois recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Fabrication. En fin de Saison, gagnez 1 en Revenu.

Taverne (Bazar)

I

Diminuez 1 ouvrier recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Revenu.

Terrain de Sport (Paroisse)

III

Retirez 1 bâtiment du village pour le remplacer par une tuile Forêt et gagner 2 ressources au choix.



Traiteur (Boulangerie)	I	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Nourriture. En fin de Saison, gagnez 1 en Nourriture.
Tribunal (Hôtel de Ville)	III	Payez 10 pièces et perdez 1 ouvrier de la Tour pour gagner 1 ouvrier au choix à la Tour.
Union des Travailleurs (Guilde)	IV	Diminuez 1 Ouvrier recruté pour piocher et résoudre 1 carte Événement.
Vignoble (Jardin Partagé)	III	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Culture. En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Nourriture et chaque personnage gagne 3 pièces.
Zone de Pêche	I	N'effectuez aucune Action Personnage ce Jour. Vous pouvez dépenser 1 en Revenu ou en Fabrication pour gagner 1 en Culture ou en Nourriture.

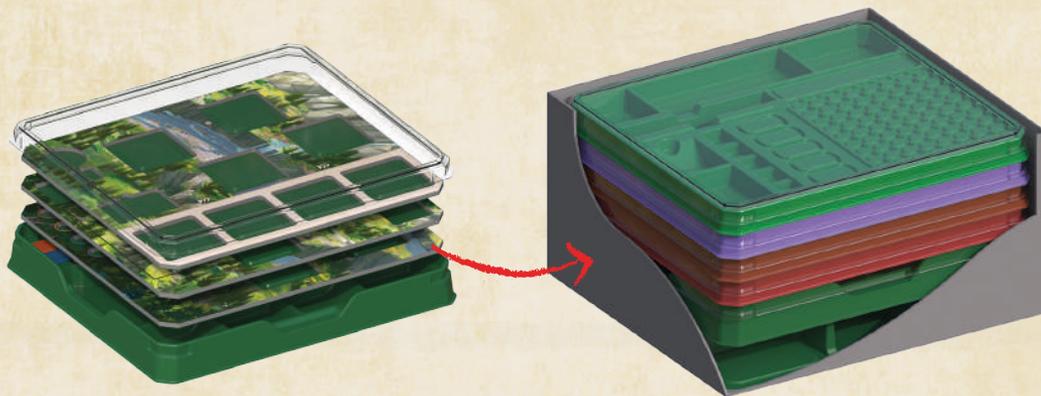
Sauvegarder la Partie

Vous pouvez sauvegarder votre partie à la fin de chaque Saison. Pour sauvegarder votre partie, placez tous les dés Ouvrier présents à la Tour dans l'insert général, en prenant soin de conserver leurs valeurs. Utilisez les séparateurs pour bien différencier vos dés disponibles à la Tour de ceux qui sont encore dans la réserve.



Lorsque vous rangez le jeu, utilisez les séparateurs pour différencier vos dés disponibles de ceux de la réserve.

Rangez les trois sections du plateau Village sur l'insert général et fermez celui-ci avec son couvercle, puis placez-le au fond de la boîte. Rangez les inserts Personnage par-dessus. Suivez les instructions « Sauvegarder la Partie » spécifiques à chaque personnage (voir les Journaux des Personnages).

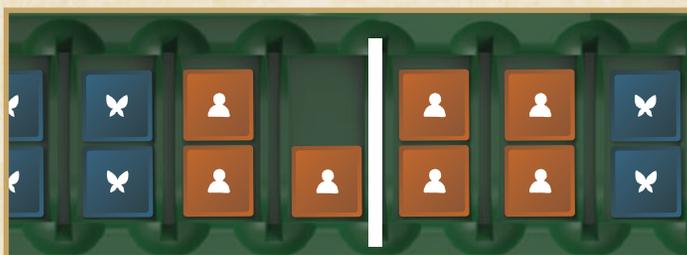


Empilez les inserts et les sections du plateau Village comme indiqué ci-dessus pour tout ranger dans la boîte.

Reprendre la Partie

Pour reprendre une partie de *Mythwind*, suivez les trois étapes ci-dessous.

1. **Recréer le plateau Village** : Assemblez les trois sections du plateau Village au milieu de la table, à portée de chaque joueur. Tous les bâtiments sont normalement restés en place depuis votre précédente session, de même pour les ressources.
2. **Sortez tous les dés Ouvrier disponibles** (du côté « ouvert » du séparateur) de l'insert général et placez-les à la Tour sur le plateau Village.



3. **Choisissez vos Personnages** : Chaque joueur peut choisir un nouveau personnage ou un déjà utilisé. Suivez les instructions « Reprendre la Partie » spécifiques à chaque personnage (voir les Journaux des Personnages).

Éclaircissements

Cette section des règles contient quelques précisions sur des questions que vous pourriez vous poser en jouant. Elles sont classées par sujet dans l'ordre alphabétique.

ACTIONS

- Les personnages peuvent choisir une Action Village uniquement pour l'Alignement qu'elle leur offre, sans forcément effectuer l'action en elle-même.

ACTIONS PERSONNAGE

- ☞ Certaines cartes permettent aux joueurs d'effectuer plusieurs Actions Personnage ou, au contraire, leur font perdre leur Action Personnage du Jour. Référez-vous aux Journaux des Personnages pour connaître les Actions Personnage, représentées par cette icône : .

BÂTIMENTS

- ☞ Un bâtiment peut être placé dans la File de Construction même si tous les emplacements du village sont occupés.
- ☞ Si un bâtiment se trouve dans la File de Construction et que le bâtiment prérequis à sa construction est retiré du plateau Village, il reste dans la File de Construction et peut être placé sur le plateau Village normalement lorsque vous en achevez la construction. Cette règle s'applique même dans le cas d'un prérequis Remplacement (voir page 33).
- ☞ Si un bâtiment fait partie des récompenses d'une carte et que la récompense n'est liée à aucun prérequis, placez directement ce bâtiment sur un emplacement libre du plateau Village. Si la récompense est liée à un prérequis que vous n'avez pas encore construit, vous ne gagnez pas le bâtiment.
- ☞ Vous ne gagnez le Bonus de Construction d'un bâtiment qu'une seule fois, lorsque sa construction est achevée la première fois.
- ☞ Si un bâtiment possède un effet Fin de Saison dépendant du succès de l'objectif de Saison, attendez d'être à la deuxième étape de la fin de Saison pour résoudre l'action de ce bâtiment.

COMPÉTENCES

- ☞ Si un personnage gagne une compétence alors que son insert Personnage est déjà plein, il doit en retirer une pour faire de la place à la nouvelle. La compétence retirée est remise dans la réserve du personnage et pourra être gagnée de nouveau plus tard.

ENVELOPPES SECRÈTES

- ☞ Au cours de la partie, le jeu vous indiquera d'ouvrir des enveloppes secrètes. N'ouvrez pas ces enveloppes avant que le jeu ne vous y invite. Les mécaniques de jeu que vous y trouverez sont détaillées dans la section « Améliorations (spoilers !) » en page 48.

OUVRIERS

- ☞ Si un joueur doit gagner un ouvrier à la Tour, mais qu'il n'y a plus aucun ouvrier du type correspondant dans la réserve, il gagne une ressource de son choix à la place.
- ☞ Si un joueur doit perdre un ouvrier et qu'il n'y a aucun ouvrier du type correspondant à la Tour, vous devez remettre dans la réserve un Ouvrier recruté de n'importe quel joueur. Si aucun joueur n'a d'Ouvrier recruté du type correspondant, ignorez cet effet.

RESSOURCES, PIÈCES ET DÉS

- ☞ Chaque ressource ne peut pas dépasser 10 ou descendre en dessous de 0. Ignorez tout gain ou perte qui ferait passer une ressource au-dessus ou en dessous de ces seuils.
- ☞ Les personnages ne peuvent pas s'échanger ou se donner de pièces ou d'ouvriers.



Améliorations (spoilers !)

AMÉLIORATIONS DE LA TOUR

Amélioration de la Tour n° 1

Gagnez 1 pièce pour chaque niveau de Fabrication et de Revenu dépensé pour construire un bâtiment.

Amélioration de la Tour n° 2

Gagnez 1 pièce pour chaque niveau de Culture et de Nourriture dépensé pour construire un bâtiment.

Amélioration de la Tour n° 3

Lorsque vous effectuez une action « Réapprovisionner le village », vous pouvez payer 1 pièce pour augmenter tous les dés Lutin présents à la Tour.

Amélioration de la Tour n° 4

Lorsque vous effectuez une action « Réapprovisionner le village », vous pouvez payer 1 pièce pour augmenter tous les dés Villageois présents à la Tour.

Amélioration de la Tour n° 5

Lorsque vous effectuez une action « Recruter », vous pouvez diminuer un Villageois recruté pour effectuer, en plus, une action Aventure.

Amélioration de la Tour n° 6

Lorsque vous effectuez une action « Recruter », vous pouvez diminuer un Lutin recruté pour effectuer, en plus, une action Aventure.

Amélioration de la Tour n° 7

Lorsque vous effectuez une action Aventure, vous pouvez diminuer un Villageois recruté pour avancer un bâtiment présentant l'Alignement Villageois dans la File de Construction.

Amélioration de la Tour n° 8

Lorsque vous effectuez une action Aventure, vous pouvez diminuer un Lutin recruté pour avancer un bâtiment présentant l'Alignement Lutin dans la File de Construction.



ACTIONS LUTIN

Les lutins viennent se placer sur une nouvelle case Action au fil des événements du jeu. Un personnage peut diminuer et placer un Lutin recruté sur la case Action Lutin lors de son étape Action Village si elle est vide. Il pourra bénéficier de la capacité offerte par le Lutin présent. Le Lutin recruté restera sur cette case jusqu'au Crépuscule où il suivra les mêmes étapes que le « retrait des ouvriers » décrit à la page 28.

Raip (Gardienne)

Payez 1 pièce pour recruter un Villageois.

Bouque (Golem de Bois)

Payez 1 pièce pour recruter un Lutin.

Rok (Golem de Pierre)

Réalisez l'action « Construire », puis gagnez 1 ressource de votre choix.

Bordin (Marais)

Réalisez l'action « Réapprovisionner le village », puis activez une compétence de votre personnage.

Elida (Fée)

Payez 2 pièces pour effectuer l'action d'un bâtiment construit .

Ponk (Créateur)

Effectuez 1 action Aventure. Vous pouvez ensuite effectuer 1 action Personnage supplémentaire.

REEMPLACER LE LUTIN

Dans la première enveloppe secrète, vous trouverez une carte Météo à mélanger dans la pioche Météo. Cette carte présente un effet Météo unique : « Remplacer le Lutin ».

Pour appliquer cet effet, retirez le jeton Lutin qui se trouve sur la case Action Lutin du plateau Village et placez-y le jeton Lutin suivant dans l'ordre des numéros (si vous retirez le jeton Lutin n° 1, placez le jeton Lutin n° 2, etc.). S'il n'y a pas de numéro au-dessus du jeton Lutin actuel, revenez au n° 1.

Succès

NOM	DESCRIPTION	DATE
Village en Expansion	Avoir 8 dés Villageois à la Tour.	
Créatures Magiques	Avoir 8 dés Lutin à la Tour.	
Bâtitseur	Construire un bâtiment sur chaque emplacement du village.	
Grand Entrepreneur	Avoir 10 en Fabrication en fin de Saison.	
Nouvelle Ère	Avoir 10 en Culture en fin de Saison.	
Abondance	Avoir 10 en Nourriture en fin de Saison.	
Richesse	Avoir 10 en Revenu en fin de Saison.	
Ciel Bleu	Déclencher 3 effets de Saison en une seule Saison.	
Grand Randonneur	Partir sur 8 aventures en une seule saison.	
Conteur	Venir à bout de la pioche Événements.	
Compétents	Remplir tous les emplacements Compétence de l'ensemble des 4 personnages.	
Grippe-Sou	Gagner 100 pièces ou plus en une seule Saison.	
Maçon	Lancer la construction de 4 bâtiments en une seule Saison (il suffit de les placer dans la File de Construction, pas besoin de les achever).	
Ami de la Vallée	Effectuer une action Lutin 10 fois en une seule Saison.	
Travail Valorisant	Avoir l'ensemble des 16 ouvriers à la Tour sur une valeur de 3.	

Credits

Brendan McCaskell
Auteur

Nathan Lige
Auteur

Babis Giannios
Auteur

Taryn Emerick
Conception graphique

Lauren Marshall
Conception graphique

Jonathan Thwaites
Développement du jeu

Marv Penner
Conception graphique

Dan Wang Creative Studios
Illustrations

Amanda Kadatz
Illustrations

Bryce Cooke
Conception des inserts

Nicholas Hein
Sculpture

Michael Raftopoulos
Localisations

Adam Baker
Édition technique

Adam J Nicolai
Édition

Andrew Jeneba
Coordination des tests

Lance Priebe
Catalyseur de la création

Aimee Ward
Financement

Don't Panic Games
Version française

Cedric Littardi
Président

Sébastien Rost
Direction éditoriale

Bruno Larochette
Traduction

Nicolas Lion
Édition française

Thomas Demongin
Correction

Vincent Joassin
Maquette

Jeanne Bucher
Coordination

Julie Debonne
Communication
et marketing

TESTEURS

Liz Thompson, Mark Yeldham, Jonathan Thwaites, Linus Cadenius, Jacob Knol, Katharina Lotz, Ricardo Nußbaum, Anna Falk et plein, plein d'autres qui ont participé aux tests !

Rien de tout cela n'aurait été possible sans le soutien de nos contributeurs sur Kickstarter.

Merci à tous !

LE VILLAGE

-  Fabrication
-  Revenu
-  Culture
-  Nourriture
-  N'importe quelle ressource
-  Dé Lutin à la Tour
-  Dé Villageois à la Tour
-  Dé Ouvrier à la Tour
-  Dé Lutin recruté
-  Dé Villageois recruté
-  Dé Ouvrier recruté
-  Réapprovisionner / Agrandir le Village
-  Aventure
-  Construction
-  Activer un bâtiment
-  Forêt
-  Objectif
-  Fin de Saison
-  File de Construction
-  Avancer la File de Construction
-  Positions dans la File de Construction
-  Recruter un Ouvrier
-  Recruter un Villageois
-  Recruter un Lutin

GÉNÉRAL

-  Charte du village
-  Journal du Personnage
-  Carte Événement
-  Aube
-  Journée
-  Crépuscule
-  Ensoleillée
-  Pluvieuse
-  Nuageuse
-  Carte Météo
-  Printemps
-  Été
-  Automne
-  Hiver
-  Personnage
-  Action Personnage
-  Action Compétence
-  Remplacer le Lutin
-  Pièces
-  Augmenter
-  Diminuer
-  Gagner
-  Perdre
-  Tous/Toutes
-  Réussite
-  Échec
-  Remplacer

Mythwind



Mythwind
JOURNAL DE L'ARTISANE



Jour 2

Il va falloir que je réorganise l'atelier. Tout le monde travaille tellement que je n'arrive pas à répondre à toutes les demandes. J'aime bien apporter une touche artistique à tout ce que je fais, mais j'ai à peine le temps d'y penser.

Wilbur, mon ancien apprenti, serait impressionné par les multiples talents des lutins. Certains travaillent la pierre, d'autres le bois. J'ai même vu un lutin à tête de champignon construire une hutte avec de la boue en à peine quelques heures. Ils ont tant de choses à m'apprendre. J'ai hâte !



Introduction

Le but de l'Artisane est de fabriquer des objets, en mettant toutes ses compétences et son savoir-faire au service du développement du village. L'Artisane renforce sa réputation en créant et en améliorant des objets qu'elle fabrique pour les vendre aux habitants du village. La qualité de son travail et sa vitesse d'exécution croissent en même temps que le village.

COMPLEXITÉ ★★☆☆☆

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

🌿 Matériaux et Objets

L'Artisane récupère des matériaux et les raffine dans son atelier. Elle peut vendre ces matériaux raffinés pour gagner de l'argent et des actions supplémentaires, ou les utiliser pour confectionner des objets.

🌿 Commandes des Clients

Les habitants du village passent commande de différents objets à l'Artisane. En répondant à ces commandes, l'Artisane gagne des récompenses et des actions supplémentaires.

🌿 Réputation

À mesure que l'Artisane répond à des commandes spécifiques, le type d'objet concerné gagne en qualité et en réputation auprès des habitants du village. Plus la réputation d'un objet est élevée, plus l'Artisane va pouvoir le vendre cher lorsqu'elle honore une commande.



Matériel

Plateaux Artisane (3)



Insert Artisane



Bandeau Artisane



Compteurs Réputation (5)



Compétences (10)



Sac en tissu



Figurine Artisane



Matériaux (30)

Tissu (6)

Cuir (6)

Cèdre (6)

Bouleau (6)

Papier (6)



Cartes Commande (25)



Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie de l'Artisane, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 27.

1. **Insert Artisane :** Placez les trois plateaux et le bandeau de l'Artisane dans son insert, comme indiqué ci-dessous.



2. **Compteurs Réputation :** Placez les cinq compteurs Réputation sous la piste Réputation de sorte à faire apparaître l'icône « 5 pièces » (indiquée par la flèche jaune) de chaque compteur à travers les ouvertures sur la droite du plateau Réputation.



3. **Figurine, pièces et compétences** : Prenez la figurine de l'Artisane, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Artisane. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



4. **Atelier** : Prenez deux matériaux au hasard et placez-les sur l'emplacement Raffinage n° 1 de l'Atelier.



5. **Matériaux** : Placez un jeton Matériau de chacun des cinq types dans le sac en tissu. Formez une réserve personnelle avec les jetons Matériau restants.



6. **Cartes Commande :** Triez les cartes Commande en cinq paquets séparés selon le numéro inscrit à leur dos.

Il y a 4 paquets portant un symbole Lutin avec un chiffre et un paquet sans symbole Lutin.

7. **Pioche**
Commandes :
Créez la pioche Commandes en mélangeant les cartes Commande sans symbole Lutin. Laissez les quatre autres paquets de côté pour le moment, ils ne serviront qu'à la fin de la première Saison.



8. **Première Commande :**
Piochez la première carte Commande et placez-la face visible à côté de l'Artisan.



Concepts De Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant l'Artisane.

MATÉRIAUX

l'Artisane utilise des **MATÉRIAUX** pour confectionner des objets (sacs, bottes, outils, etc.). Il y a cinq types de matériau représentés par des jetons : tissu, cuir, cèdre, bouleau et papier.



Tissu



Cuir



Cèdre



Bouleau



Papier

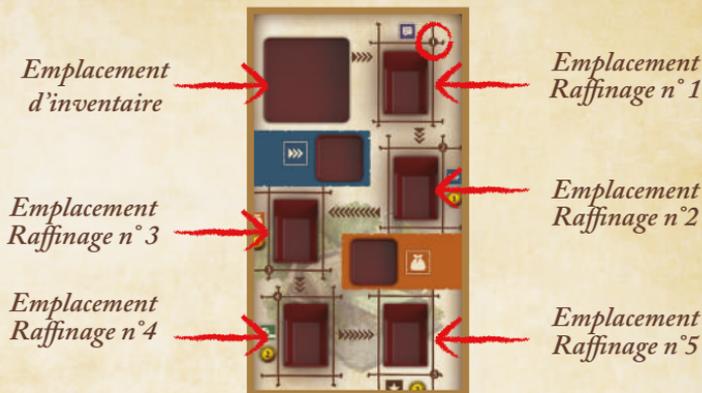
Au cours de la partie, l'Artisane récupère des matériaux et les raffine dans son atelier afin de les revendre ou de les utiliser pour confectionner les objets commandés par ses clients.

ATELIER

L'Artisane raffine ses matériaux dans son atelier. Celui-ci présente cinq emplacements de raffinage numérotés qui constituent les différentes étapes du raffinage. L'atelier présente également un emplacement d'inventaire où l'Artisane place tous ses matériaux en attente de raffinage. Il n'y a pas de limite au nombre de matériaux dans l'inventaire, mais **chaque emplacement de raffinage ne peut contenir que quatre matériaux au maximum.**

Au cours de la partie, l'Artisane peut utiliser des matériaux raffinés pour confectionner des objets. Le niveau de raffinage d'un matériau correspond au numéro de l'emplacement de raffinage où il se trouve.

Numéro de l'Emplacement



NIVEAU DE RÉPUTATION

L'Artisane peut se spécialiser dans la confection de cinq types d'objet : sac à dos, bottes, parchemins, marteau et objet décoratif.



Sac à dos

Bottes

Parchemins

Marteau

Objet Décoratif

La piste Réputation de l'Artisane indique son niveau de réputation pour chacun de ces objets. Plus l'Artisane répond aux commandes pour un type d'objet, plus sa réputation pour ce type d'objet augmente, lui permettant de gagner plus d'argent lorsqu'elle répondra aux prochaines commandes pour ce type d'objet. Répondre à une commande est détaillé page 18.

Piste Réputation



Niveau de Réputation

Bonus de Réputation

Résumé des Phases D'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques à l'Artisane sont détaillées dans les pages suivantes.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages.

À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour de l'Artisane. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques à l'Artisane et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 

PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Stocker ou Vendre
 - Utiliser une compétence
 - Récupérer des matériaux
 - Raffiner des matériaux
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Répondre aux commandes

Phase 1: Aube

L'Artisane ne réalise aucune étape spécifique lors de la phase d'Aube.

Phase 2: Journée

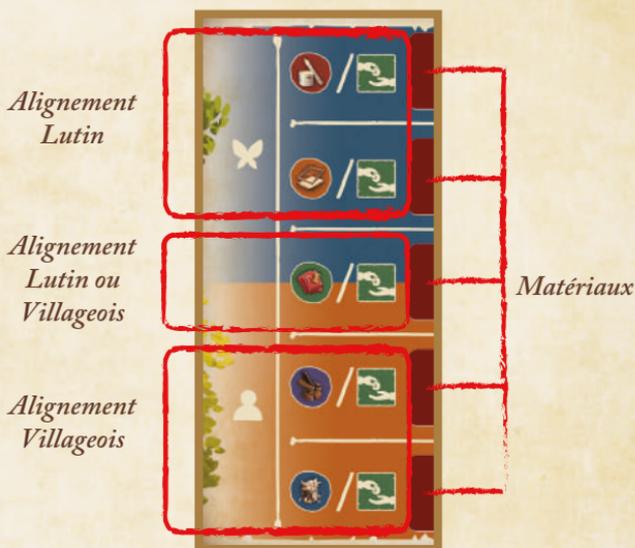
Pendant la Journée, après avoir effectué son Action Village, l'Artisane effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de stocker ou vendre des matériaux, d'utiliser une compétence, de récupérer des matériaux et enfin d'en raffiner. Puis, elle peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'elle le souhaite.

STOCKER OU VENDRE DES MATÉRIAUX

L'Artisane peut, au choix, stocker un matériau en l'ajoutant à son sac, ou bien vendre un matériau raffiné de son atelier pour gagner des pièces et effectuer une Action Atelier (voir page 22).

L'Artisane doit d'abord sélectionner l'un des cinq types de matériau présents sur son insert Personnage. L'Alignement de chaque type de matériau est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage. Par exemple, les deux types de matériau du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

L'Artisane doit choisir un type de matériau avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20). Ainsi, si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle doit choisir l'un des trois matériaux du haut. Si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, elle doit choisir l'un des trois matériaux du bas.



L'Artisane a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle peut donc choisir entre Bouleau, Papier ou Tissu.

L'Artisane doit maintenant choisir entre **stocker** ou **vendre** le matériau sélectionné.

STOCKER

L'Artisane peut prendre un matériau du type sélectionné de la réserve pour le mettre dans le sac.



L'Artisane a un Alignement Lutin et décide de stocker du Papier, elle met donc un jeton Papier dans le sac.

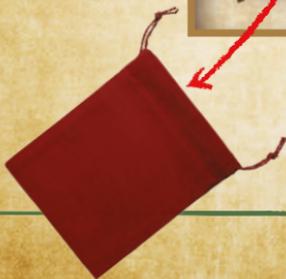
VENDRE

Pour vendre, l'Artisane doit prendre un matériau du type sélectionné d'un emplacement de raffinage de son choix dans son atelier et le remettre dans le sac.

L'Artisane gagne le nombre de pièces et effectue l'Action Atelier indiqués à côté de l'emplacement de raffinage correspondant. Les Actions Atelier sont détaillées à la page 22.



L'Artisane vend du Papier de son emplacement de raffinage n° 4. Elle remet le jeton Papier dans le sac, gagne 2 pièces, puis effectue une Action Atelier (Vendre).



UTILISER UNE COMPÉTENCE

L'Artisane peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que le matériau qu'elle a sélectionné.



L'Artisane a choisi de stocker ou vendre du Bouleau. Elle peut utiliser la compétence « Productive » qu'elle a gagnée précédemment.

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 24.

RÉCUPÉRER DES MATÉRIAUX

L'Artisane pioche trois matériaux au hasard du sac et les place sur l'emplacement d'inventaire de son atelier. Il n'y a pas de limite au nombre de matériaux que peut contenir l'inventaire.



L'Artisane pioche un Tissu, un Cuir et un Papier du sac, puis les place sur l'emplacement d'inventaire de son atelier.

RAFFINER DES MATÉRIAUX

Lors de cette étape, l'Artisane peut raffiner l'un des matériaux de son atelier. Elle doit choisir entre **commencer** ou **avancer**.

COMMENCER

L'Artisane choisit un matériau de l'emplacement d'inventaire de son atelier et le déplace vers l'emplacement de raffinage n° 1. Chaque emplacement de raffinage peut contenir quatre matériaux au maximum.



AVANCER

L'Artisane doit retirer un matériau de l'emplacement d'inventaire de son atelier et le remettre dans le sac. Puis, elle choisit un matériau du même type que celui qu'elle vient de retirer, présent sur un emplacement de raffinage de son atelier, et elle le déplace vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros (selon les flèches imprimées sur le plateau Atelier).



L'Artisane retire un Tissu de son inventaire et le remet dans le sac.



Puis, elle déplace le Tissu de son emplacement de raffinage n° 2 vers l'emplacement n° 3.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

L'Artisane dispose de sept Actions Ouvrier. Trois actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, trois actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



Lors de cette étape, l'Artisane peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'elle le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, l'Artisane prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'elle souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, l'Artisane effectue l'action correspondante. Les ouvriers permettent à l'Artisane de stocker ou vendre un matériau (selon les mêmes règles que son Action Personnage, décrite page 14). Un dé Villageois permet également d'effectuer l'action Récupérer et un dé Lutin une action Raffiner. Ces actions sont décrites page 22.

Action



Cette Action Ouvrier permet à l'Artisane de stocker ou de vendre du Papier.

Phase 3: Crépuscule



Cette section détaille l'étape du Crépuscule spécifique à l'Artisane.

RÉPONDRE AUX COMMANDES

Lors de cette étape, l'Artisane peut répondre à une seule de ses cartes Commande, qui représente la commande d'un objet spécifique pour un client. Chaque carte Commande indique les matériaux nécessaires à la confection de cet objet. Chaque matériau est accompagné d'un chiffre qui indique le niveau de raffinage minimal nécessaire pour ce matériau.

Pour chaque matériau, l'Artisane doit retirer de son atelier un matériau d'un niveau de raffinage égal ou supérieur à celui demandé.

Les matériaux retirés pour répondre à une commande sont placés dans la réserve, pas dans le sac.

*Matériaux
requis*



Pour confectionner ces bottes, l'Artisane doit utiliser deux Cuir de son emplacement de raffinage n° 2 (ou plus) et un Tissu de son emplacement de raffinage n° 1 (ou plus).

L'Artisane gagne ensuite la récompense de cette carte Commande : des pièces et une action. Si la récompense contient un bonus de réputation, l'Artisane gagne autant de pièces supplémentaires que son bonus de réputation pour ce type d'objet.

Récompense



*Piste
Réputation*



*Bonus de
réputation*

Après avoir confectionné ces bottes, l'Artisane gagne 1 pièce + 5 pièces supplémentaires grâce à son bonus de réputation.

L'Artisane peut ensuite effectuer une action Piocher une carte Commande.

Pour finir, l'Artisane place la carte Commande qu'elle vient d'honorer dans son aire de jeu. Elle pourra lui servir à augmenter son niveau de réputation pour ce type d'objet (voir l'Action Atelier « Gagner en réputation », page 23).

Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, l'Artisane effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 

Le joueur qui contrôle l'Artisane effectue son étape de maintenance avant de décider s'il change de personnage, comme indiqué dans la Charte du Village.



ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de son étape de maintenance, l'Artisane doit recréer sa pioche de cartes Commande avant de piocher de nouvelles cartes, en effectuant les étapes suivantes.

1. **Tri des cartes :** Remettez les cartes Commande non honorées dans la pioche, puis triezy ces cartes selon le numéro inscrit à leur dos (comme lors de la mise en place). L'Artisane garde les cartes Commande qu'elle a précédemment honorées.
2. **Lutins en jeu :** Comptez le nombre de dés Lutin en jeu, qu'ils soient sur le plateau Village ou sur les inserts Personnage.
3. **Nouvelle pioche :** Prenez toutes les cartes Commande présentant un numéro inférieur ou égal au nombre de dés Lutin en jeu (calculé à l'étape précédente), puis mélangez ces cartes pour créer la nouvelle pioche Commandes. Laissez de côté les autres cartes Commande, elles ne serviront pas cette Saison.
4. **Piochez des commandes :** Piochez autant de cartes Commande que le nombre de dés Villageois en jeu (présents sur le plateau Village et les inserts Personnage, comme pour les Lutins). Placez ces cartes dans l'aire de jeu de l'Artisane.



Actions Atelier

Chacune des cinq Actions Atelier de l'Artisane est présente sur l'un des emplacements de raffinage de son atelier. Après avoir vendu un matériau d'un emplacement de raffinage, l'Artisane peut effectuer l'Action Atelier correspondante.

PIOCHER UNE CARTE COMMANDE

L'Artisane pioche une carte de la pioche Commandes et la place dans son aire de jeu. Si la pioche Commandes est épuisée, cette action est ignorée.

RAFFINER

L'Artisane déplace un matériau d'un emplacement de son atelier (inventaire ou raffinage) vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros. Elle n'a pas à retirer un matériau de son inventaire dans ce cas. Un matériau sur l'emplacement de raffinage n° 5 ne peut plus être raffiné. S'il n'y a aucun matériau à raffiner dans l'atelier, cette action est ignorée.

RÉCUPÉRER

L'Artisane pioche un matériau au hasard du sac et le place sur l'emplacement d'inventaire de son atelier. Si le sac est vide, cette action est ignorée.

VENDRE

L'Artisane prend un matériau d'un emplacement de raffinage de son atelier et le remet dans le sac. Elle gagne le nombre de pièces et effectue l'Action Atelier indiqués à côté de l'emplacement de raffinage correspondant.

GAGNER EN RÉPUTATION ★

L'Artisane peut dépenser ses cartes Commande honorées afin d'augmenter son niveau de réputation pour un type d'objet.

Pour augmenter sa réputation pour un type d'objet, l'Artisane doit défausser autant de cartes Commande honorées de ce type d'objet que son niveau actuel de réputation pour ce type d'objet. Par exemple, si le niveau de réputation de l'Artisane pour les objets décoratifs est de 2, elle doit défausser 2 cartes Commande d'objet décoratif honorées afin de monter son niveau de réputation pour les objets décoratifs. Les cartes Commande défaussées sont mélangées dans la pioche Commandes.



Le niveau de réputation de l'Artisane est de 2 pour les objets décoratifs, elle doit donc défausser 2 cartes Commande d'objet décoratif honorées afin de monter son niveau de réputation.

Lorsque le niveau de réputation d'un type d'objet augmente, tournez le compteur Réputation correspondant dans le sens antihoraire sur la piste Réputation. Chaque niveau étant présent deux fois sur le compteur, vous devez faire l'action deux fois pour que le niveau augmente effectivement de 1. Les compteurs Réputation sont double face, vous devez donc les retourner pour augmenter la réputation d'un type d'objet au-delà de 3.



Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour l'Artisane, le coût d'une compétence est un mélange de matériaux de divers niveaux de raffinement minimaux. Les matériaux utilisés pour acquérir une compétence sont remis dans la réserve, pas dans le sac.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Polyvalente ».



Le coût de cette compétence est d'un Tissu d'un niveau de raffinage 5, un Bouleau d'un niveau de raffinage 3 (ou plus) et un Papier et un Cèdre d'un niveau de raffinage 2 (ou plus).

Après avoir payé le coût d'une compétence, l'Artisane retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à sa guise.

L'Artisane peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 15.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences de l'Artisane.

NIVEAU I

- 🌿 **Productive** : Piochez un matériau au hasard du sac et placez-le sur l'emplacement d'inventaire de votre atelier.
- 🌿 **Expérience** : Ajoutez un matériau de n'importe quel type dans le sac.
- 🌿 **Efficacité** : Déplacez un matériau de votre atelier (y compris depuis votre inventaire) vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros.
- 🌿 **Loyauté** : Payez 1 pièce pour augmenter un Ouvrier recruté.

NIVEAU II

- 🌿 **Toujours Ouverte** : Vendez un matériau de votre atelier.
- 🌿 **Marketing** : Retirez un matériau de votre atelier (inventaire ou raffinage) et remettez-le dans le sac pour piocher une nouvelle carte Commande.
- 🌿 **Polyvalente** : Payez 1 pièce pour échanger la position de deux matériaux dans votre atelier.

NIVEAU III

- 🌿 **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- 🌿 **Travail Bâclé** : Baissez une fois votre niveau de réputation pour un type d'objet. Gagnez immédiatement le bonus de réputation pour ce type d'objet.
- 🌿 **Au Pas de Course** : Déplacez jusqu'à deux fois un même matériau de votre atelier (y compris depuis votre inventaire) vers l'emplacement de raffinage suivant dans l'ordre des numéros.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder l'Artisane, suivez les étapes détaillées dans cette section.



1. Remettez la figurine de l'Artisane et le sac (en laissant dedans les matériaux qu'il contient) dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Artisane de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces de l'Artisane et le matériel inutilisé dans l'insert.
4. Rangez toutes les cartes Commande en haut à droite de l'insert, face cachée. Les commandes honorées sont placées face visible, au-dessus. Remettez le bandeau Artisane par-dessus.
5. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toute tuile Compétence inutilisée dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
6. Retirez le plateau Personnage du milieu et rangez les matériaux de l'atelier dans la fente correspondant à leur niveau de raffinement. Remettez le plateau par-dessus.
7. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

Reprendre la Partie

Pour reprendre l'Artisane, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez la figurine et le sac de l'Artisane de la boîte et ses pièces, compétences et cartes Commande de son insert.
2. Sortez le matériel supplémentaire de l'insert et laissez-le de côté pour le moment.
3. Séparez les cartes Commande non honorées (face visible) du reste des cartes Commande. Suivez les instructions page 21 pour créer la pioche Commandes de la nouvelle saison.



L'ARTISANE

 Tissu	 Sac à dos	 Vendre
 Papier	 Parchemin	 Récupérer des matériaux
 Cuir	 Bottes	 Raffiner des matériaux
 Bouleau	 Marteau	 Piocher une commande
 Cèdre	 Objet Décoratif	 Gagner en réputation
 N'importe quel matériau	 Bonus de réputation	

PHASES D'UN JOUR

AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 

JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Stocker ou Vendre
 - Utiliser une compétence
 - Récupérer des matériaux
 - Raffiner des matériaux
3. Actions Ouvrier

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Répondre aux commandes


Référez-vous à la Charte
du Village quand
vous voyez cette icône.

Jour 8

J'ai une chance incroyable. Le développement du village est fulgurant. Le commerce est florissant, et le commerce, c'est mon domaine !

Jour 9

C'est bien ma veine... Un concurrent s'est installé juste en face de ma boutique...



Introduction

Le but de la Marchande est d'anticiper les besoins d'un marché en perpétuelle évolution pour faire un maximum de profits ! La concurrence s'annonce rude, car d'autres marchands veulent également accaparer les richesses de la Vallée de Mythwind.

COMPLEXITÉ ★★★★★

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

🌿 **Marchandises et Marché**

La Marchande vend et achète quatre types de marchandise : Nourriture, Peau, Vin et Outil. Elle doit gérer son stock en fonction de la demande pour générer un maximum de profits !

🌿 **Rivaux**

Il y a d'autres marchands dans le village. Les rivaux influent sur l'économie en achetant et en vendant eux aussi des marchandises ! Si les échanges prospèrent, de nouveaux rivaux plus avisés viennent s'immiscer dans le marché.

🌿 **Clients et Prix**

Les habitants de la vallée viennent au marché pour acheter des marchandises au meilleur prix. La Marchande doit veiller à fixer ses prix au mieux pour faire de son échoppe une étape incontournable !

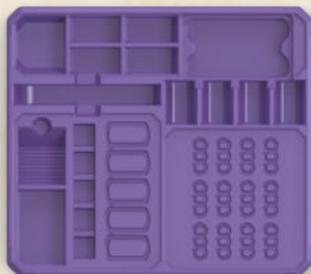


Matériel

Plateaux Marchande (2)



Insert Marchande



Bandeau Marchande



Cartes
Tendance
(14)



Compétences (10)

Améliorations du
Marché (6)



Cartes
Client (12)

Jetons Marchandise (52)

Nourriture (13)

Vin (13)

Outil (13)

Peau (13)



Figurine
Marchande



Cartes
Rival (12)

Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie de la Marchande, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 47.

1. **Insert Marchande :** Placez les deux plateaux et le bandeau de la Marchande dans son insert, comme indiqué ci-contre.



2. **Figurine, pièces et compétences :** Prenez la figurine de la Marchande, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Marchande. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



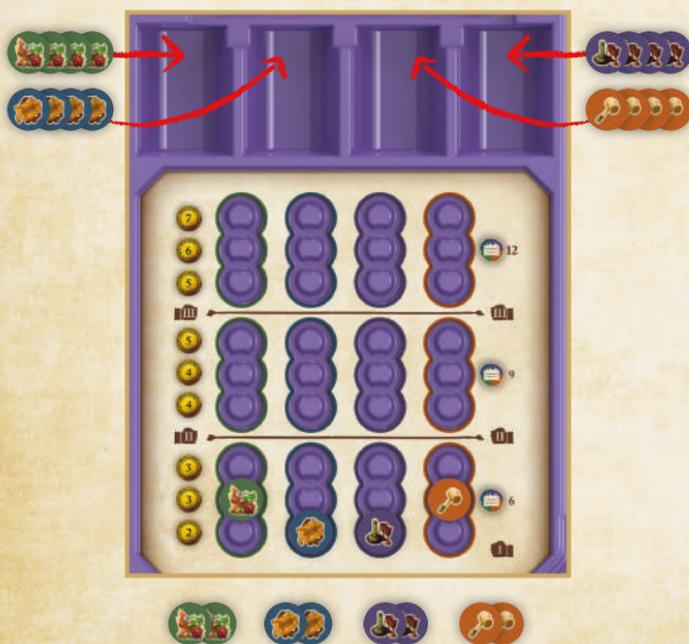
3. **Pistes Marchandises :** Pour chaque piste, lancez un dé Ouvrier de la réserve. Si vous obtenez une face vierge, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat. Puis, en fonction du résultat du dé, placez un jeton Marchandise correspondant sur la piste. Par exemple, si vous obtenez 2 symboles, placez une marchandise sur la deuxième case en partant du bas de la piste concernée. Après avoir procédé ainsi pour chaque piste, remettez le dé Ouvrier dans la réserve.





4. **Stocks** : Placez quatre jetons Marchandise de chaque type dans le stock du Marché. Placez deux jetons Marchandise de chaque type à côté de la Marchande pour former son stock personnel.

Stock du Marché



5. **Réserve** : Mélangez séparément les cartes Tendance, les cartes Client et les trois paquets de cartes Rival (niveaux I, II et III) pour constituer les pioches respectives. Placez-les de côté avec les jetons Amélioration du Marché et six jetons Marchandise de chaque type pour former la réserve.



6. **Marché** : Piochez deux cartes Rival de niveau I, et placez-les l'une en dessous de l'autre à côté de l'insert Marchande. Ensuite, placez une carte Tendance face cachée à gauche de chaque rival et une carte Client face visible à côté du rival du haut. Placez sur chaque rival les pièces et les marchandises correspondant à son stock, indiqué en haut de sa carte.



Concepts de Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant la Marchande.

MARCHANDISES

La principale tâche de la Marchande est d'acheter et de vendre des marchandises au Marché. Voici les quatre types de marchandise :



Nourriture



Peau



Vin



Outil

MARCHÉ

Le Marché et la valeur des marchandises évoluent sans cesse au cours de la partie, selon les tendances et les achats et ventes de marchandises.

Le plateau Marché sur l'insert de la Marchande lui permet de suivre l'évolution de chaque marchandise. Lorsque la valeur d'une marchandise monte ou descend, montez ou descendez le jeton Marchandise correspondant d'une case sur sa piste.

Lorsque le jeton monte ou descend, le **PRIX** de cette marchandise augmente ou diminue également.



Prix du Marché

ÉVOLUTION

L'évolution du Marché correspond à sa réaction aux achats et ventes de marchandises. Les deux principales règles de cette évolution sont :

- ☞ chaque fois que la Marchande ou un rival **achète** une ou plusieurs marchandise(s) lors d'une même action, le jeton cette marchandise **monte** d'une case sur sa piste Marché ;
- ☞ chaque fois que la Marchande ou un rival **vend** une ou plusieurs marchandise(s) lors d'une même action, le jeton cette marchandise **descend** d'une case sur sa piste Marché.

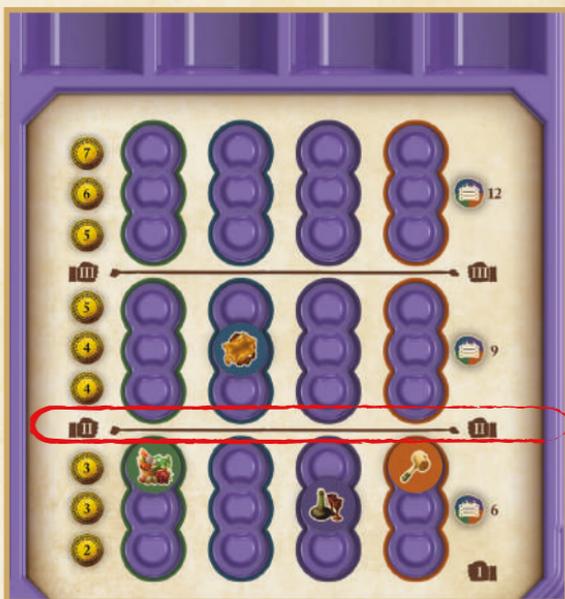
RIVAUX

Les rivaux sont d'autres marchands venus faire affaire à Mythwind. Chaque rival est représenté par sa carte Rival. Les rivaux achètent et vendent des marchandises, interagissent avec les clients et disposent de leurs propres préférences, tendances et prix. Toutes les pièces et les marchandises d'un rival sont placées sur sa carte.

Vous faites toujours face à deux rivaux, mais si le Marché se développe, des marchands plus avisés viendront se joindre à la compétition dans la vallée.



Le plateau Marché présente trois niveaux de rivaux. Si vous devez mettre un nouveau rival en jeu, prenez ce rival de la pioche correspondant plus haut au niveau de rival dépassé par au moins une des marchandises. Si la pioche Rival est vide, piochez dans le niveau en dessous. Si toutes les pioches Rival sont épuisées, prenez un rival racheté par la Marchande (voir page 37).



Si vous devez piocher une carte Rival, piochez une carte de niveau II, car les Peaux ont dépassé le seuil correspondant sur le plateau Marché.

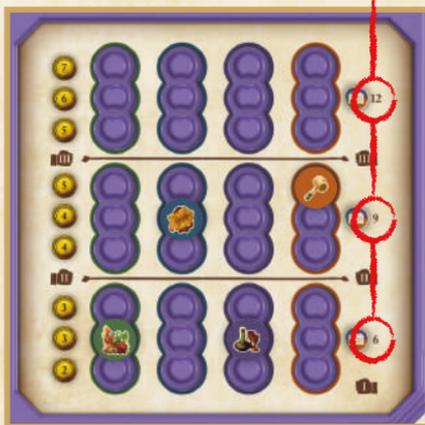
STOCKS

Il y a un nombre limité de marchandises en circulation sur le Marché. Ces marchandises peuvent se trouver dans l'un des différents **STOCKS**. Toute marchandise en surplus doit être mise dans la réserve, avec tout le matériel qui n'est pas en jeu.

La quantité de marchandises disponibles dépend, pour chaque marchandise, de la position de son jeton sur sa piste Marché. Toutes les pistes sont découpées en trois paliers, correspondant chacun à une quantité de marchandises disponibles. À la fin d'une Saison, si une marchandise atteint un palier supérieur, la disponibilité de cette marchandise augmente.

Toutes les marchandises commencent la partie dans le palier I, il y a donc 6 marchandises disponibles de chaque type. Si une marchandise atteint le palier III en fin de Saison, il y aura 12 marchandises de ce type disponibles la Saison prochaine.

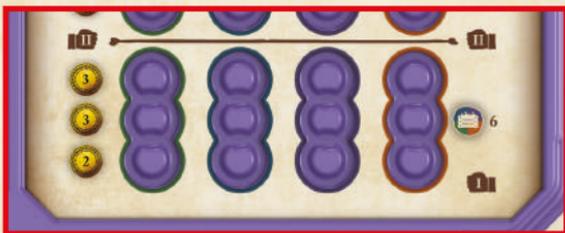
Disponibilité sur le marché



*Il y a actuellement 6 Nourritures, 6 Vins, 9 Peaux
et 9 Outils en circulation sur le Marché.*

La disponibilité d'une marchandise définit le nombre total de jetons Marchandise de ce type en circulation parmi les différents stocks du jeu. Il existe trois types de stock.

- 🦋 **Stock de la Marchande :** Le stock de la Marchande se trouve à côté de son insert Personnage. C'est ici qu'elle place toutes les marchandises qu'elle possède. En début de partie, ce stock contient deux marchandises de chaque type. Le stock de la Marchande n'est pas limité et peut contenir autant de marchandises qu'elle le souhaite.



- 🦋 **Stocks des rivaux :** Chaque rival présente son propre stock, au bas de sa carte. Stockez ici toute marchandise possédée par le rival. Le stock d'un rival a toujours une capacité limitée indiquant la quantité maximale de marchandises qu'il peut stocker.



Ce rival possède un Outil et une Peau dans son stock, qui peut accueillir jusqu'à 8 marchandises.

- **Stock du Marché :** Le stock du Marché se trouve au-dessus du plateau Marché. Stockez ici toute marchandise disponible au Marché qui n'est possédée ni par la Marchande ni par l'un de ses rivaux. Le stock du Marché n'est pas limité et peut contenir n'importe quelle quantité de marchandises.



MARCHÉ

Le **MARCHÉ** est la zone de jeu où les marchands et les clients se retrouvent pour faire des affaires.

Il contient toujours deux marchands **RIVAUX**, chacun d'eux étant lié à une carte Tendance qui définit les actions effectuées par ce rival. Les cartes Rival et Tendance sont placées verticalement dans le Marché, en deux rangées, l'une au-dessus de l'autre.

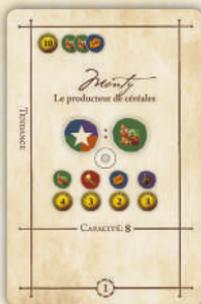
Il y a toujours un client sur le Marché, représenté par la carte Client. Elle est placée en face du rival que le client va voir. La rangée du Marché contenant le client est appelée **RANGÉE CLIENT**. Lors de l'Aube, la plupart des actions sont effectuées sur cette rangée.

Rangée Client

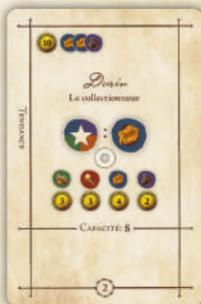
Tendance



Rival



Client



Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques à la Marchande sont détaillées dans les pages suivantes.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour de la Marchande. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques à la Marchande et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Évolution du Marché
5. Action Marché

PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Faire des affaires
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 

Phase 1 : Aube



Cette section détaille les étapes de l'Aube spécifiques à la Marchande.

ÉVOLUTION DU MARCHÉ

Pendant l'Aube, le Marché évolue en fonction de la Saison et de la météo. La Marchande doit d'abord déterminer la marchandise de Saison. Chaque Saison est liée à une marchandise spécifique, indiquée sur le bandeau de l'insert Personnage de la Marchande. Une partie commence toujours par le printemps, la marchandise de Saison pour le premier tour est donc l'Outil.

Marchandise de Saison



Lors de l'hiver, la marchandise de Saison est la Peau.

Après avoir déterminé la marchandise de Saison, la Marchande doit déterminer de quelle manière le Marché évolue pour cette marchandise, en fonction de la météo actuelle :



ensoleillée : le Marché monte d'une case ;



pluvieuse : le Marché descend d'une case ;



nuageuse : aucune évolution.

Si la météo est ensoleillée ou pluvieuse, la Marchande doit augmenter ou diminuer la valeur de la marchandise de Saison sur le plateau Marché.

ACTION MARCHÉ

Lors de cette étape, une action est effectuée par le rival ou le client présent dans la rangée Client du Marché, en fonction de la carte Météo actuelle :

- 🌿 si la carte Météo du jour présente une icône File de Construction 🏠, le client effectue une action ;
- 🌿 si la carte Météo du jour présente une icône Événement 📄, le rival effectue une action ;
- 🌿 si la carte Météo du jour ne présente aucune de ces deux icônes, n'effectuez aucune action Marché.

CHOIX DE L'ACTION RIVAL

Lors de cette action, le rival de la rangée Client peut acheter, vendre ou confectionner des marchandises.

L'action du rival dépend de sa carte Tendance. La Marchande retourne donc face visible la carte Tendance de la rangée Client.



Chaque carte Tendance présente trois Actions Rival.
Un rival n'effectue qu'une seule de ces trois actions, en
priorisant les actions de haut en bas.

Le rival privilégie toujours
l'action du haut de sa carte
Tendance. S'il ne peut pas
l'effectuer, il passe à l'action du
milieu. S'il ne peut pas effectuer
l'action du milieu, il passe à celle
du bas. Cette étape prend fin
une fois que le rival a effectué
une action ou après avoir passé
les trois actions s'il ne peut en
effectuer aucune.

Carte Tendance



Actions

EFFECTUER L'ACTION RIVAL

Il existe trois principaux types d'Action Rival : **ACHETER**,
VENDRE et **CONFECTIONNER**. La quantité et le type de
marchandise impliqués dans l'action sont indiqués par
des icônes. En plus d'icônes des quatre marchandises de
base (voir « Marchandises » en page 9), vous trouverez des
icônes Marchandise de Saison ou Préférence du Rival.



Marchandise de Saison



Préférence du Rival

L'icône Marchandise de Saison fait référence à la marchandise de Saison indiquée sur le bandeau en haut de l'insert Personnage de la Marchande (voir « Évolution du Marché » en page 18). L'icône Préférence du Rival fait référence à la marchandise préférée du rival, indiquée sur sa carte Rival.

Chacune de ces icônes peut être liée à un chiffre ou un symbole infini. Ce nombre indique la quantité maximale de marchandises impliquée dans l'action. S'il n'y a pas de chiffre, le maximum est de 1. S'il y a un symbole infini, la quantité de marchandises impliquées est aussi grande que possible. Elle sera généralement limitée par la disponibilité des marchandises ou le nombre de pièces du rival.

La marchandise préférée du Producteur de Céréales est la Nourriture.



2 Nourritures



Autant de Marchandises de Saison que possible.

Les Actions Rival peuvent aussi être conditionnées à une météo particulière. Si une action est précédée par une icône Météo, le rival ne peut effectuer cette action que si la météo actuelle correspond à cette icône. Certains effets liés à la météo sont uniques, comme la possibilité de faire évoluer le Marché. Vous trouverez un résumé des icônes au dos de ce livret.

Acheter (Rival)



Cette action permet au rival d'acheter des marchandises depuis le stock du Marché. Pour effectuer cette action, le rival dépense les pièces présentes sur sa carte Rival et il achète la quantité et le type de marchandise indiqués par l'action Acheter.

Le prix d'achat d'une marchandise correspond au prix du Marché de cette marchandise, indiqué sur le plateau Marché.

*Prix du
Marché*



*Le prix du Marché
pour la Peau est de
3 pièces*

Chaque marchandise achetée est prise dans le stock du Marché et placée dans le stock du rival, sur sa carte Rival. Les pièces dépensées sont remises dans la réserve générale.



*Le rival achète 2 Peaux. Prenez-les dans le stock du
Marché pour les placer dans son stock, sur sa carte Rival.*

Si le rival peut acheter au moins une marchandise, on considère qu'il peut effectuer cette action. Une fois que le rival a acheté une ou plusieurs marchandises, montez le prix du Marché d'une case pour ce type de marchandise.

Si le stock du rival est déjà plein avant l'achat de la moindre marchandise, on considère qu'il ne peut pas effectuer d'action Achat.

Vendre (Rival)

Cette action permet au rival de vendre des marchandises de son stock au prix indiqué sur sa carte Rival. Pour effectuer cette action, le rival vend la quantité et le type de marchandise indiqués par l'action Vendre.

Chaque marchandise vendue est prise dans le stock du rival et placée dans le stock du Marché.



Le Rival vend 2 Peaux. Elles sont prises dans son stock et placées dans le stock du Marché.

Pour chaque marchandise vendue, le rival gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix de cette marchandise, indiqué sur sa carte Rival.



Si le rival peut vendre au moins une marchandise, on considère qu'il peut effectuer cette action. Une fois que le rival a vendu une ou plusieurs marchandises, descendez le prix du Marché d'une case pour ce type de marchandise.

Confectionner (Rival)

Cette action permet au rival de gagner une marchandise. Lorsqu'il effectue cette action, le rival gagne le type de marchandise indiqué par l'action Confectionner.

Chaque marchandise confectionnée est prise dans le stock du Marché et placée dans le stock du rival. Confectionner une marchandise ne coûte aucune pièce au rival.

Si le rival peut confectionner au moins une marchandise, on considère qu'il peut effectuer cette action.

Si le stock du rival est déjà plein avant la confection de la moindre marchandise, il ne peut pas effectuer l'action Confectionner.

ACTION CLIENT

Cette action permet au client qui se trouve sur le Marché d'influencer les prix et d'acheter des marchandises.

Chaque carte Client présente deux effets : **INFLUENCER** et **ACHETER**.

Carte Client

Action Influencer



Action Acheter

Pour effectuer une Action Client, appliquez les deux effets du client, si possible. Commencez par l'effet Influencer en haut de la carte, puis appliquez l'effet Acheter en bas de la carte.

Influencer (Client)

Cet effet modifie le prix d'une marchandise sur le Marché, à la hausse ou à la baisse. Chaque effet Influencer indique le type de marchandise ciblée ainsi qu'une flèche précisant si le prix du Marché augmente (flèche vers le haut) ou diminue (flèche vers le bas).

Pour appliquer l'effet Influencer, déplacez le jeton de la marchandise ciblée d'une case dans la direction indiquée par la flèche sur le plateau Marché.



Pour appliquer l'effet Influencer, montez le jeton Peau d'une case sur le plateau Marché.

Acheter (Client)

Cet effet permet au client d'acheter des marchandises de la Marchande ou des rivaux présents au Marché. La quantité et le type de marchandise achetés par le client sont indiqués par l'effet Acheter.

Chaque client a une préférence de prix : soit il achète au moins cher, soit il achète au plus cher. Cette préférence est indiquée par une flèche liée à l'icône Marchandise de l'action.



Les 2 Nourritures les moins chères



Les 2 Nourritures les plus chères

Pour acheter une marchandise, le client applique les critères suivants.

1. **Vérifier les prix :** Déterminez qui propose la marchandise recherchée au prix le plus élevé ou le plus faible, selon la préférence du client. Lors de cette étape, ne prenez en compte que le rival se trouvant dans la rangée Client. Les prix de la Marchande sont ceux indiqués par le plateau Marché, alors que les prix du rival sont indiqués par sa carte Rival.



Le client cherche à acheter les 2 Nourritures les plus chères. Puisque les prix de la Marchande et de son rival sont identiques, le client achète d'abord chez le rival.

Si la Marchande et son rival vendent au même prix, le client achète prioritairement au rival présent dans sa rangée avant d'acheter à la Marchande.

2. **Acheter des marchandises :** Le client achète les marchandises indiquées par son effet Acheter à la Marchande ou à son rival, en fonction de sa préférence et de qui propose le prix le plus élevé ou le plus faible.

Si le client achète une marchandise de la Marchande, il prend cette marchandise du stock de la Marchande et la place dans le stock du Marché. Puis, la Marchande gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix du Marché pour cette marchandise.

Si le client achète une marchandise du rival, il prend cette



Le client achète une Peau à la Marchande. Il prend la Peau du stock de la Marchande et la place dans le stock du Marché. La Marchande gagne 4 pièces, le prix du Marché pour une Peau.

marchandise du stock du rival et la place dans le stock du Marché. Puis, le rival gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix indiqué par sa carte Rival pour cette marchandise.

Le client répète ses deux étapes (vérification des



Le client achète une Peau au rival. Il prend la Peau du stock du rival et la place dans le stock du Marché. Le rival gagne 5 pièces, le prix indiqué par sa carte Rival pour une Peau.

prix et achat) jusqu'à ce qu'il ait acheté le maximum de marchandises possible. Il peut donc acheter des marchandises à la fois à la Marchande et à son rival.

Si le client ne peut acheter les marchandises qu'il recherche ni à la Marchande ni à son rival (si ni l'un ni l'autre ne dispose de cette marchandise), le client essaie d'acheter ces marchandises auprès du rival qui se trouve dans l'autre rangée, si possible.

RÉINITIALISATION DU MARCHÉ

Après avoir résolu l'Action Marché, les cartes du Marché tournent de la manière suivante.

1. **Défausser la carte Client ou Tendance :** Défaussez la carte Client si celle-ci a été résolue. Défaussez la carte Tendance de la rangée Client si celle-ci a été résolue. Remettez les cartes défaussées sous les pioches respectives.
2. **Nouvelle carte Tendance :** Si une carte Tendance a été défaussée, remplacez-la par une nouvelle carte Tendance que vous placez, face cachée, à côté du rival correspondant.
3. **Nouvelle carte Client :** Si la carte Client a été défaussée, remplacez-la par une nouvelle carte Client que vous placez, face visible, à droite du rival qui n'était pas dans la rangée Client durant ce Jour.
4. **Mélanger :** Mélangez la pioche dont vous avez tiré une nouvelle carte (Tendance ou Client).



Phase 2 : Journée

Pendant la Journée, après avoir effectué son Action Village, la Marchande effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de faire des affaires et d'utiliser une compétence. Puis, elle peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'elle le souhaite.

FAIRE DES AFFAIRES

Cette Action Personnage permet à la Marchande, au choix, d'acheter, de vendre, de stocker ou de confectionner des marchandises, d'influencer le Marché ou de développer son commerce.

La Marchande doit d'abord sélectionner une seule option parmi les cinq à sa disposition sur son plateau Personnage.

L'Alignement de chaque option est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage. Par exemple, les deux options du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

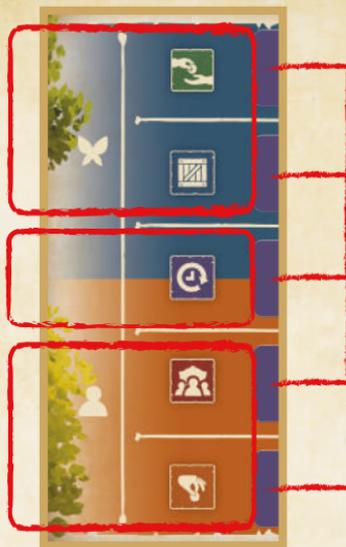
La Marchande doit choisir une option avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20). Ainsi, si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, elle doit choisir l'une des trois options du haut. Si elle a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, elle doit choisir l'une des trois options du bas.



*Alignement
Lutin*

*Alignement
Lutin ou
Villageois*

*Alignement
Villageois*



Options

La Marchande a effectué une action Village avec un alignement Lutin. Elle peut donc choisir entre Vendre, Stocker et Confectionner ou Influencer.

Chaque option permet à la Marchande de bénéficier d'un effet spécifique :



Vendre



Stocker



*Confectionner
ou Influencer*



Développer



Acheter

VENDRE



Cette action permet à la Marchande de vendre des marchandises de son stock au prix du Marché.

La Marchande choisit un type de marchandise à vendre : Nourriture, Peau, Vin ou Outil. Puis, elle vend autant de marchandises du type choisi qu'elle le souhaite. Elle prend les marchandises vendues de son stock pour les placer dans le stock du Marché.

Pour chaque marchandise vendue, la Marchande gagne autant de pièces de la réserve générale que le prix du Marché pour cette marchandise.



La Marchande vend les 2 Peaux de son stock. Elle les place dans le stock du Marché et gagne 4 pièces par Peau vendue, soit 8 pièces au total.

Une fois que la Marchande a vendu ses marchandises, descendez le jeton de ce type de marchandise d'une case sur le plateau Marché.

STOCKER

Cette action permet à la Marchande d'augmenter son stock en achetant des marchandises à un rival présent au Marché.

La Marchande doit choisir un type de marchandise à acheter.

Achat

La Marchande peut acheter autant de marchandises du type choisi qu'elle le souhaite d'un seul et même rival. Les marchandises achetées sont prises du stock du rival et placées dans le stock de la Marchande. Le prix d'achat de chaque marchandise est indiqué sur la carte du rival. La Marchande doit payer les marchandises avec ses pièces, en les plaçant sur la carte du rival. Elle ne peut pas acheter plus de marchandises que le rival n'en dispose.



La Marchande achète 2 Vins du Producteur de Céréales pour 3 pièces chacun. Elle paie donc un total de 6 pièces au Producteur de Céréales.

CONFECTIONNER OU INFLUENCER

Cette action permet à la Marchande soit de gagner des marchandises du Marché, soit d'influencer le cours d'une marchandise.

La Marchande doit choisir soit de **CONFECTIONNER**, soit d'**INFLUENCER**. Elle peut ensuite **AMÉLIORER** le Marché.

Confectionner

Si la Marchande choisit de confectionner, elle peut prendre une seule marchandise dans le stock du Marché et la placer dans son stock. Confectionner une marchandise ne coûte aucune pièce.

Influencer

Si la Marchande choisit d'influencer, elle peut monter ou descendre d'une case le jeton d'un type de marchandise sur le plateau Marché.

Améliorer

La Marchande peut acheter six jetons Amélioration à placer sur le plateau Marché pour amplifier les fluctuations de prix lorsque le Marché évolue.

Les quatre jetons standard améliorent chacun un type spécifique de marchandise et ne peuvent être placés que sur la piste de la marchandise correspondante. Les deux jetons avancés peuvent être placés sur n'importe quelle piste du plateau Marché.



Améliorations standard



Améliorations avancées

Pour améliorer le Marché, la Marchande achète une amélioration et la place sur une case vide d'une piste du plateau Marché. Le prix d'une amélioration standard est de dix pièces plus la valeur de la case où l'amélioration est placée.

Le prix d'une amélioration avancée est de dix pièces et une carte Rival racheté (voir l'option « Développer » en page 36). De plus, la Marchande doit acheter toutes les améliorations standard avant de pouvoir acheter une amélioration avancée.

Une fois placée, une amélioration ne peut plus être retirée ou déplacée. Son placement est définitif. Si un jeton Marchandise doit être déplacé sur une case de sa piste occupée par une amélioration du Marché, déplacez ce jeton d'une case de plus dans la même direction.



Le prix pour cette amélioration du Marché des Peaux est de 14 pièces (10 pièces de base et 4 pièces correspondant à la valeur de la case où elle est placée).



Le jeton Peau devait monter d'une case, mais il monte de deux cases à cause de l'amélioration présente sur sa piste.

DÉVELOPPER



Cette action permet à la Marchande de développer son commerce en **RACHETANT** l'affaire d'un rival.

Lorsque la Marchande choisit cette option, elle récupère toutes les marchandises du rival racheté et le retire du Marché, en appliquant les étapes suivantes.

1. **Valeur totale du rival** : La Marchande choisit un rival et détermine sa valeur totale en ajoutant la valeur de ses pièces à celle de l'ensemble des marchandises de son stock, en fonction des prix du Marché.

Par exemple, si le rival choisi possède cinq pièces, deux Nourritures (qui valent 3 au Marché) et deux Vins (qui valent 2 au Marché), alors sa valeur totale est de 15.

2. **Rachat** : La Marchande paie à la réserve générale autant de pièces que le double de la valeur totale du rival. Ainsi, si cette valeur est de 15, la Marchande doit payer 30 pièces.
3. **Gains** : La Marchande prend toutes les marchandises du stock du rival et les place dans son stock. Puis, elle remet toutes les pièces du rival dans la réserve générale.
4. **Renouvellement du Marché** : La Marchande prend la carte du rival et la place, face cachée, à côté de son insert Personnage. Elle remet la carte Tendance associée sous sa pioche d'origine, puis elle révèle un nouveau rival et pioche une nouvelle carte Tendance face cachée pour remplacer les cartes retirées.



La carte Rival face cachée est un **RIVAL RACHETÉ**.
 La Marchande peut dépenser ses rivaux rachetés pour acheter des compétences ou des améliorations avancées du Marché. Lorsqu'elle dépense un rival racheté, la Marchande le remet sous sa pioche d'origine.



*La Marchande a décidé de se développer en rachetant ce rival.
 Il possède 2 Nourritures et 2 Vins, ainsi que 5 pièces. Le prix du
 Marché pour la Nourriture est de 3 et celui du Vin est de 2, soit
 une valeur totale de 6 (Nourritures) + 4 (Vins) + 5 (pièces) = 15.*

*La Marchande doit donc dépenser 30 pièces
 pour racheter ce rival.*

ACHETER

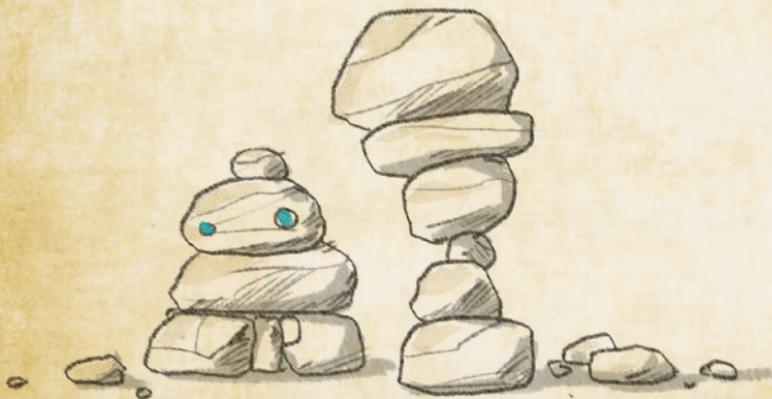


Cette action permet à la Marchande d'acheter des marchandises depuis le stock du Marché.

Pour effectuer cette action, la Marchande choisit un type de marchandise à acheter : Nourriture, Peau, Vin ou Outil. Puis, elle achète autant de marchandises du type choisi qu'elle le souhaite. Elle prend les marchandises achetées du stock du Marché pour les placer dans son stock.

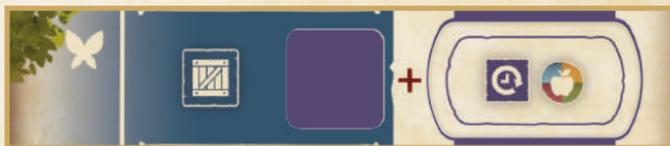
Pour chaque marchandise achetée, la Marchande paie autant de pièces à la réserve générale que le prix du Marché pour cette marchandise.

Une fois que la Marchande a acheté ses marchandises, montez le jeton de ce type de marchandise d'une case sur sur le plateau Marché.



UTILISER UNE COMPÉTENCE

La Marchande peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'action qu'elle vient d'effectuer.



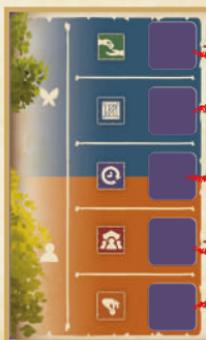
La Marchande a choisi de stocker une marchandise. Elle peut utiliser la compétence « Artisan Local » qu'elle a gagnée précédemment.

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 44.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

La Marchande dispose de cinq Actions Ouvrier.

Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



*Actions
Lutin*

*Action
Villageois
ou Lutin*

*Actions
Villageois*

Lors de cette étape, la Marchande peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'elle le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, la Marchande prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'elle souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.

Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, la Marchande effectue l'action correspondante. Les règles régissant les Actions Ouvrier sont exactement les mêmes que celles des actions Faire des affaires de la Marchande.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Action



Cette Action Ouvrier permet à la Marchande d'effectuer l'action Stocker.

Phase 3 : Crépuscule



La Marchande ne réalise aucune étape spécifique lors de la phase de Crépuscule.

Fin De Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, la Marchande effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 



ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de son étape de maintenance, la Marchande doit renouveler le Marché et mettre à jour le stock du Marché, en effectuant les étapes suivantes. Vous pouvez ignorer cette étape si vous vous apprêtez à sauvegarder la partie.

NOUVEAU MARCHÉ

La Marchande mélange toutes les cartes du Marché dans leurs pioches respectives. Toute marchandise présente sur les cartes Rival est placée dans le stock du Marché et toutes les pièces des rivaux sont remises dans la réserve générale.

Puis, la Marchande recrée le Marché en plaçant deux cartes Rival face visible, deux cartes Tendance face cachée et une carte Client face visible à droite du rival du haut, comme lors de la mise en place. Les cartes Rival sont piochées du paquet correspondant au plus haut niveau de rival dépassé par au moins une marchandise sur le plateau Marché (voir « Rivaux » en page 10).



MISE À JOUR DU STOCK DU MARCHÉ

La Marchande doit vérifier le nombre de jetons Marchandise en circulation pour chaque type de marchandise, afin qu'il corresponde à la disponibilité de cette marchandise sur le Marché.

Le nombre de jetons Marchandise en circulation pour un type de marchandise (en comptant les stocks du Marché, de la Marchande et des rivaux) doit être égal à la valeur de disponibilité de ce type de marchandise, indiquée sur le plateau Marché.

S'il y a une évolution due au fait qu'une marchandise a franchi un palier sur sa piste Marché depuis la dernière mise à jour, ajoutez ou retirez des jetons Marchandise du stock du Marché pour refléter cette évolution.

Si la Marchande et ses rivaux possèdent plus de marchandises d'un type que sa disponibilité sur le Marché, retirez ce type de marchandise du stock du Marché, mais ne touchez pas aux marchandises de la Marchande et de ses rivaux. Les stocks combinés de la Marchande et de ses rivaux peuvent dépasser la valeur de disponibilité pour un type de marchandise donné.

Disponibilité sur le Marché



La disponibilité des Peaux sur le Marché est de 6. Il y a 3 jetons Peau dans le stock du Marché et 3 autres dans le stock de la Marchande, aucun ajustement n'est nécessaire.

Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour la Marchande, le coût d'une compétence est en rivaux rachetés (voir « Développer » en page 36).

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

Après avoir payé le coût d'une compétence, la Marchande retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Connaissance de la Guilde ».



Le coût de cette compétence est de 2 rivaux rachetés.

Lorsqu'un personnage acquiert une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à volonté. La Marchande peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 39.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences de la Marchande.

NIVEAU I

- ☛ **Client Satisfait** : Piochez une nouvelle carte Client pour remplacer la première. Mélangez la carte remplacée dans la pioche Clients.
- ☛ **Transaction Équitable** : Achetez une marchandise d'un rival au prix du Marché.
- ☛ **Sous le Manteau** : Vendez une marchandise sans modifier la valeur de cette marchandise au Marché.
- ☛ **Loyauté** : Payez 1 pièce pour augmenter un Ouvrier recruté.

NIVEAU II

- ☛ **Artisan Local** : Confectionnez une marchandise de Saison.
- ☛ **Spéculation** : Descendez la valeur d'une marchandise au Marché et montez la valeur d'une autre marchandise.
- ☛ **Connaissance de la Guilde** : Révélez la carte Tendance d'un rival.

NIVEAU III

- ☛ **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- ☛ **Rachat d'Expertise** : Vendez un type de marchandise en utilisant sa valeur sur la carte d'un rival racheté. Défaussez ce rival après la vente.
- ☛ **Compréhension du Marché** : Vendez un type de marchandise au prix du Marché +1.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder la Marchande, suivez les étapes détaillées dans cette section.



1. Remettez la figurine de la Marchande dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Marchande de son insert Personnage.
3. Remettez toutes les cartes Rival, Tendance et Client dans leurs pioches respectives. Placez toutes les marchandises des rivaux dans le stock du Marché et toutes leurs pièces dans la réserve générale.
4. Rangez toutes les pièces de la Marchande et les marchandises de son stock en haut à gauche de l'insert. Les marchandises inutilisées sont rangées à droite.
5. Rangez toutes les cartes Rival, face cachée, en haut à droite de l'insert. Les rivaux rachetés sont placés face visible par-dessus les autres. Rangez les cartes Tendance et Client sur les cartes Rival. Remettez le bandeau Marchande par-dessus.
6. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toutes les tuiles Compétence et Amélioration du Marché inutilisées dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
7. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

Reprendre la Partie

Pour reprendre la Marchande, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez la figurine, les pièces, toutes les cartes, les compétences et les Améliorations du Marché inutilisées de l'insert.
2. Recréez le Marché et mettez son stock à jour selon la procédure détaillée à la page 42.



LA MARCHANDE



Outil



Peau



Nourriture



Vin



N'importe
quelle marchandise



Marchandise de Saison



Préférence du rival



Rival



Client



Vendre



Stocker



Confectionner



Développer



Acheter



Tendances



La plus chère ou
La moins chère



Augmenter ou
Diminuer la valeur

PHASES D'UN JOUR

AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Évolution du Marché
5. Action Marché

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 

JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Faire des affaires
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier


*Référez-vous à la
Charte du Village quand
vous voyez cette icône.*



Mythwind
JOURNAL DU GARDE FORESTIER



Jour 5

Je suis bientôt à court de provisions. Je vais être obligé de rentrer sans tarder. Cependant, j'ai promis à l'apothicaire de lui ramener des fleurs de jasmin. D'après lui, elles auraient des propriétés médicinales.

Il faut également que je ramène des peaux à vendre ou je n'aurai pas de quoi m'acheter des provisions pour mes prochaines excursions. Ce serait vraiment dommage. Cette vallée est certes mystérieuse et inexplorée, mais elle est encore plus belle et envoûtante. Chaque jour réserve une nouvelle surprise...



Introduction

Le but du Garde Forestier est d'explorer la région entourant la Vallée de Mythwind, qui regorge de dangers et de ressources pouvant alimenter le village. Le Garde Forestier prépare son Inventaire d'équipements avant de quitter le village pour des expéditions de plusieurs jours.

COMPLEXITÉ ★★☆☆☆

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

- 🍃 **Village et expéditions :** Contrairement aux autres personnages, le Garde Forestier n'est pas toujours au village. Lorsqu'il y est, c'est souvent pour préparer sa prochaine expédition au long cours, en utilisant les marchandises ramenées de la précédente.
- 🍃 **Équipements :** Le Garde Forestier jongle avec deux paquets de cartes Équipement : son Stock où il entrepose tous les équipements qu'il a acquis et son Inventaire qu'il emporte avec lui lors de ses expéditions. Ces cartes double face peuvent être des outils qui aident le Garde Forestier à survivre en pleine nature ou les marchandises qu'il trouve pendant ses périples.
- 🍃 **Expéditions :** Les expéditions sont des aventures se déroulant sur plusieurs jours, soumises à la météo et à de nombreuses rencontres. Les expéditions comprennent une série de cartes qui donnent au Garde Forestier quelques indices pour préparer au mieux ses sorties.



Matériel

Plateaux Garde Forestier (2)



Insert Garde Forestier



Bandeau Garde Forestier



Tuile Préparation d'Expédition (1)



Compétences (10)



Figurine Garde Forestier



Cartes Outil et
Marchandise (30)

Cartes Expédition (24)

Palier I (10)

Palier II (8)

Palier III (6)



Jeton Inventaire



Mise en Place

Lors de la mise en place du Garde Forestier, appliquez les étapes suivantes.

1. **Insert Garde Forestier :**
Placez les deux plateaux et le bandeau du Garde Forestier dans son insert, comme indiqué ci-contre.



2. **Figurine, pièces et compétences :** Prenez la figurine du Garde Forestier, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Garde Forestier. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



3. **Niveau d'Inventaire :** Placez le jeton Inventaire sur la case la plus à gauche de la piste Inventaire.



4. **Cartes Équipement** : Triez les cartes Équipement par type et créez des piles séparées.



5. **Stock** : Placez 1 Boussole, 1 Hache, 1 Piège et 1 Fusil (dans n'importe quel ordre) dans le Stock du Garde Forestier, à droite de son insert Personnage.



6. **Cartes Expédition** : Triez les cartes Expédition par palier (I, II et III) selon leur verso. Mélangez et mettez chaque pioche de côté, face cachée, près de la tuile Préparation.



Concepts De Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant le Garde Forestier.

EXPÉDITIONS

Contrairement aux autres personnages, le Garde Forestier s'absente du village lors de ses expéditions. Il peut donc jouer deux phases Journée différentes selon qu'il se trouve au village ou qu'il est parti en expédition. Elles sont détaillées en page 11.

CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement du Garde Forestier représentent ses outils et ses marchandises. Chaque carte est double face avec une face OUTIL et une face MARCHANDISE. Il y a cinq types de carte Équipement, chaque carte d'un même type présentant la même combinaison recto verso. Quatre types présentent une paire outil/marchandise, le dernier présente un outil sur chaque face, comme indiqué ci-contre.



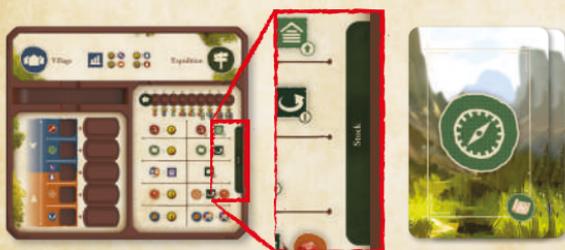
Lors d'une expédition, le Garde Forestier pourra utiliser ses outils pour gagner des marchandises. Chaque outil permet de gagner la marchandise qui se trouve à son verso. Lorsque le Garde Forestier gagne une marchandise en utilisant un outil, il retourne la carte Outil correspondante pour faire apparaître sa face Marchandise.



Lorsque le Garde Forestier utilise une hache pour gagner du bois, il retourne sa carte Hache pour faire apparaître sa face Bois.

STOCK ET INVENTAIRE

Le **Stock** du Garde Forestier est l'endroit où il entrepose les équipements qu'il a acquis. Son Stock se situe à droite de son insert Personnage et peut contenir autant de cartes qu'il le souhaite. Puisque les cartes Équipement sont recto verso, prenez soin de ne pas les retourner involontairement.



Insert Personnage

Stock

Lorsque le Garde Forestier part en expédition, il peut placer des cartes de son Stock dans son **INVENTAIRE**. Seuls les outils de son Inventaire seront disponibles lors de son expédition. L'Inventaire du Garde Forestier est placé en rangée à côté de son insert Personnage.



Le nombre de cartes Équipement que le Garde Forestier peut placer dans son Inventaire dépend de son **NIVEAU D'INVENTAIRE**, indiqué par la piste Inventaire de son insert Personnage. En début de partie, ce niveau est de 4, il peut donc emporter 4 cartes Équipement avec lui en expédition.

Niveau d'Inventaire



Le Niveau d'Inventaire du Garde Forestier est de 4, il peut donc emporter 4 cartes Équipement avec lui en expédition.

Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques au Garde Forestier sont détaillées dans les pages suivantes.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour du Garde Forestier. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques au Garde Forestier et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

Le Garde Forestier peut jouer deux phases Journée différentes, selon qu'il est parti en expédition ou qu'il reste au village. S'il souhaite partir en expédition ou s'il est déjà parti, il suit les étapes de la phase « Journée – Expédition ». S'il reste au village pour effectuer des Actions Village et Personnage , il suit les étapes de la phase « Journée – Village ».

PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Choix du lieu

PHASE 2 : JOURNÉE – EXPÉDITION

1. Préparer une expédition
2. Révéler la carte Expédition
3. Explorer
4. Fin de l'exploration

PHASE 2 : JOURNÉE – VILLAGE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Améliorer le Stock
 - Utiliser une compétence
 - Utiliser des équipements
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 

Phase 1 : Aube



Cette section détaille l'étape de l'Aube spécifique au Garde Forestier.

CHOIX DU LIEU

Pendant l'Aube, le Garde Forestier doit choisir s'il reste au village ce Jour ou s'il part en expédition. S'il choisit de rester au village, il place sa figurine Personnage sur l'icône Village du bandeau de son insert Personnage. S'il choisit de partir en expédition, il place sa figurine sur l'icône Expédition.



Le Garde Forestier choisit son lieu et place sa figurine afin de se rappeler quelle phase Journée il doit effectuer.

Si le Garde Forestier est déjà en expédition, il ne peut ni lancer une nouvelle expédition ni se rendre au village. Ignorez cette étape. Si le Garde Forestier part ou est déjà en expédition, il ne pourra pas effectuer d'Action Village lors de la Journée. Les expéditions sont détaillées plus loin.

PREMIER TOUR DU GARDE FORESTIER

Lors de son premier tour de jeu, nous conseillons au Garde Forestier de partir en expédition.

Phase 2 : Journée ~ Expédition



Lors de la Journée, si le Garde Forestier part ou est déjà en expédition, il suit les étapes indiquées dans cette section.

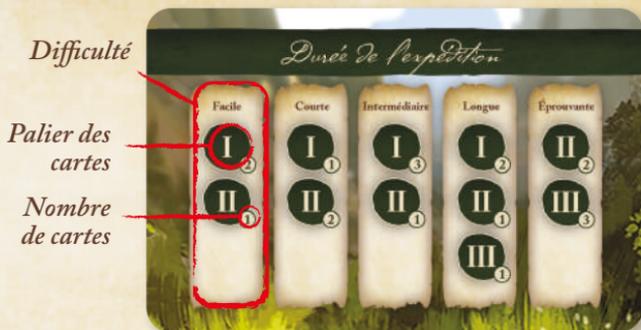
PRÉPARER UNE EXPÉDITION

Si le Garde Forestier est déjà en expédition, ignorez cette étape. Sinon, il prépare une expédition.

Pour préparer une expédition, le Garde Forestier doit respecter les étapes suivantes.

1. CHOISIR LA DIFFICULTÉ

Le Garde Forestier doit choisir la difficulté de son expédition en se référant à la tuile Préparation d'Expédition. Elle montre cinq niveaux de difficulté. Chaque niveau indique le nombre et le palier des cartes Expédition que le Garde Forestier devra explorer lors de son expédition.



Une expédition de difficulté « Facile » mettra le Garde Forestier face à deux cartes Expédition de palier I et une carte de palier II.

Chaque carte Expédition représente un segment de l'expédition. Le Garde Forestier ne peut explorer qu'un seul segment par Jour. Ainsi, plus il y a de cartes dans l'expédition, plus celle-ci sera longue à terminer. De plus, chaque palier supplémentaire augmente le nombre de rencontres dans un même segment. Les paliers les plus élevés rapportent de meilleures récompenses, mais ils sont aussi bien plus dangereux et demanderont au Garde Forestier d'être préparé au mieux s'il veut réussir.

LA PREMIÈRE EXPÉDITION DU GARDE FORESTIER

Pour la première expédition du Garde Forestier, nous lui conseillons de partir sur une expédition « Facile ».

2. PLACER LES CARTES EXPÉDITION

Le Garde Forestier pioche des cartes Expéditions des paliers indiqués par la tuile Préparation d'Expédition en fonction du niveau de difficulté choisi. Puis, il mélange ces cartes et les dispose aléatoirement en une rangée, à côté de son insert Personnage.



Le Garde Forestier dispose aléatoirement ses cartes Expédition pour une expédition facile comprenant deux cartes de palier I et une carte de palier II.

3. PLACER LA FIGURINE

Le Garde Forestier place sa figurine au-dessus de la carte Expédition la plus à gauche, qui représente le premier segment de son expédition. La figurine vous permet de repérer quelle carte Expédition le Garde Forestier est en train d'explorer. Elle avance au fur et à mesure que le Garde Forestier résout les différents segments de son expédition.



Le Garde Forestier commence chaque expédition par la carte la plus à gauche de la rangée.

4. GÉRER L'INVENTAIRE

Le Garde Forestier choisit quels outils de son Stock il souhaite placer dans son Inventaire pour cette expédition. Il peut choisir n'importe quelles cartes de son Stock (il peut prendre plusieurs exemplaires d'une même carte), mais il ne peut pas emporter plus de cartes que son Niveau d'Inventaire actuel. Cette limite ne s'applique que pendant la préparation de l'expédition ; lors de l'expédition en elle-même, le Garde Forestier peut être amené à la dépasser.



Lors de la première partie, le Niveau d'Inventaire du Garde Forestier est de 4, il ne peut donc emporter que 4 cartes Équipement pour sa première expédition.

Le Garde Forestier place toutes les cartes Équipement de son Inventaire en une rangée à côté de son insert Personnage, dans l'ordre de son choix. Toutefois, cet ordre est important puisqu'il ne pourra plus le modifier à moins qu'un effet ne l'autorise clairement à le faire.

Chaque carte dans l'Inventaire se voit assigner un numéro qui dépend de sa position dans la rangée, en comptant de la gauche vers la droite. Au cours de la partie, certains effets sont liés à la position d'une carte spécifique.



L'Inventaire du Garde Forestier contient quatre cartes Équipement placées en rangée. À chaque carte correspond une position.

Le dos de chaque carte Expédition présente une ou plusieurs icônes dans son coin inférieur droit, donnant des indications quant aux outils à prévoir pour résoudre cette carte. Le Garde Forestier peut utiliser ces informations pour décider des cartes Équipement qu'il emporte en expédition et de leur position dans son Inventaire.

Cette carte Expédition nécessite principalement le Boussole.



Outil conseillé



RÉVÉLER LA CARTE EXPÉDITION

Le Garde Forestier commence cette étape en révélant la carte Expédition au-dessus de laquelle se trouve sa figurine. Il retourne simplement la carte correspondante face visible.



Le Garde Forestier retourne la carte Expédition sur laquelle il se trouve.

Le recto de chaque carte Expédition présente une icône Météo dans son coin supérieur gauche. Si cette icône correspond à la météo du Jour, le Garde Forestier doit immédiatement appliquer l'effet Météo indiqué sur la carte Expédition. Ces effets sont détaillés dans la section « Effets du Garde Forestier » en page 34.



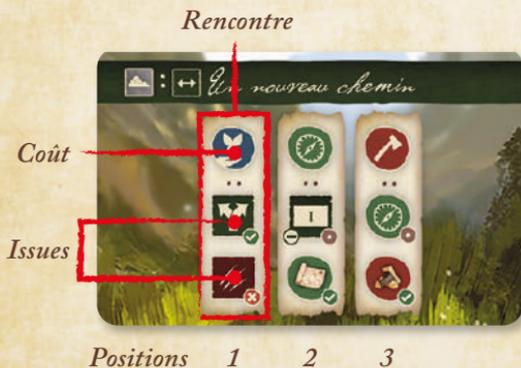
Si la météo du Jour est nuageuse, le Garde Forestier peut échanger la position de deux des cartes Équipement de son Inventaire.

EXPLORER

Lors de cette étape, le Garde Forestier explore la carte Expédition qu'il vient de révéler. Chaque carte Expédition présente plusieurs colonnes, appelées **RENCONTRES**. Pour explorer une carte Expédition, le Garde Forestier devra résoudre chaque rencontre l'une après l'autre, de la gauche vers la droite, jusqu'à ce que chaque rencontre soit résolue ou que le Garde Forestier soit épuisé (voir « Fin de l'Exploration » en page 26).



Chaque rencontre présente un coût, généralement un outil ou un ouvrier, et une ou plusieurs issue(s). Comme pour l'Inventaire, chaque rencontre a une position spécifique que le Garde Forestier peut déterminer en les comptant, de la gauche vers la droite.



Il y a deux types d'issue possibles : les **ISSUES PRÉPARATION** et les **ISSUES EXPLORATION**. Elles sont indiquées par les icônes suivantes :



Issue Préparation



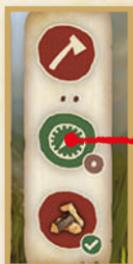
Issues Exploration

Pour résoudre une rencontre, le Garde Forestier doit respecter les étapes suivantes.

I. RÉSOUDRE LES ISSUES PRÉPARATION

Le Garde Forestier commence par vérifier si la rencontre en cours présente une Issue Préparation . Dans ce cas, il doit vérifier s'il est **PRÉPARÉ** à cette issue.

Le Garde Forestier est préparé s'il possède dans son Inventaire l'outil correspondant au coût de la rencontre et que la position de celui-ci dans l'Inventaire correspond à celle de la rencontre sur la carte Expédition (voir « Exemple d'Issue Préparation » en page suivante).



Issue Préparation

Lorsqu'il résout cette rencontre, si le Garde Forestier est « préparé », il gagne un Boussole.

EXEMPLE D'ISSUE PRÉPARATION

1. Le Garde Forestier résout la troisième rencontre de la carte Expédition « Surveillance Continue ». Elle présente une Issue Préparation.



2. La rencontre est en troisième position sur la carte et son coût est un Boussole.



1 2 3

3. Le Garde Forestier a un Boussole dans son Inventaire qui se trouve également en troisième position.



1



2



3



4

4. Puisque le Garde Forestier possède le bon outil (correspondant au coût de la rencontre) à la bonne position (correspondant à celle de la rencontre sur la carte Expédition), il est « préparé » et peut résoudre l'Issue Préparation de cette rencontre.
5. Le Garde Forestier gagne un Piège, qu'il place à la fin de la rangée de cartes Équipement de son Inventaire.



2. RÉSOUDRE LES ISSUES EXPLORATION

Le Garde Forestier doit d'abord choisir s'il paie ou non le coût de la rencontre. Il n'est pas obligé de le faire, même s'il en a les moyens. Après avoir pris sa décision, le Garde Forestier résout l'issue Exploration.

- ✓ **Payé** : Si le Garde Forestier a payé le coût de la rencontre, il résout toute Issue Exploration de cette rencontre présentant l'icône « payé ».
- ✗ **Non Payé** : Si le Garde Forestier n'a pas payé le coût de la rencontre, il résout toute Issue Exploration de cette rencontre présentant l'icône « non payé ».

Les effets de ces Issues sont détaillés dans la section « Effets du Garde Forestier » en page 34.

PAYER LE COÛT D'UNE RENCONTRE

Le coût d'une rencontre est soit un outil, soit un ouvrier.
Pour payer un outil, le Garde Forestier doit défausser l'outil correspondant de son Inventaire. Cela peut provoquer un changement dans les positions de ses cartes Équipement.



Lorsque le Garde Forestier défausse son Boussole, sa Hache passe en troisième position dans son Inventaire.

Si le Garde Forestier gagne une marchandise d'une Issue Exploration et que cette marchandise correspond à l'outil utilisé pour payer le coût de la rencontre, le Garde Forestier retourne sa carte Équipement au lieu de la défausser, pour faire apparaître sa face Marchandise. Il peut ainsi conserver les positions des cartes Équipement de son Inventaire.

1



2



Le Garde Forestier a utilisé un Boussole pour gagner un Plan, la carte reste donc à la même position dans son Inventaire.

Pour payer un coût en ouvrier, le Garde Forestier doit prendre un ouvrier du type approprié dans son emplacement à dés, diminuer sa valeur de 1, puis le placer sur la carte Expédition en cours.



Pour payer le coût de la première rencontre de cette carte Expédition, le Garde Forestier diminue la valeur d'un Lutin et le place sur la carte.

FIN DE L'EXPLORATION

Lors de cette étape, le Garde Forestier termine sa phase Journée. Elle intervient s'il décide de se reposer, s'il est épuisé ou si l'expédition est terminée.

REPOS

Lorsque le Garde Forestier a résolu la dernière rencontre de sa carte Expédition en cours, il se repose jusqu'au soir et prépare sa phase Crépuscule. Lorsqu'il se repose, le Garde Forestier place sa figurine au-dessus de la prochaine carte de son expédition. Son exploration reprendra sur cette carte lors du prochain Jour.



Le Garde Forestier déplace sa figurine vers le prochain segment de son expédition.

ÉPUISEMENT

Si le Garde Forestier n'a plus aucune carte dans son Inventaire et qu'il doit en défausser une, il est **ÉPUIsé**.

Lorsque le Garde Forestier est épuisé, son expédition échoue. Il déplace sa figurine vers l'icône Village sur le bandeau de son insert Personnage et mélange toutes les cartes Expédition dans leurs pioches respectives.

EXPÉDITION TERMINÉE

Si le Garde Forestier vient à bout de la dernière rencontre de sa dernière carte Expédition, l'expédition est terminée. Le Garde Forestier remet tous les équipements de son Inventaire dans son Stock, puis il place sa figurine sur l'icône Village du bandeau de son insert Personnage et mélange toutes les cartes Expédition dans leurs pioches respectives.

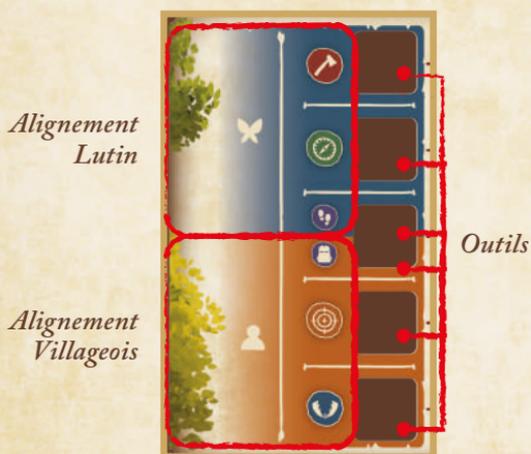
Phase 2 : Journée ~ Village

Si le Garde Forestier a décidé de se rendre au village, il effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet d'améliorer son Stock, d'utiliser une compétence et d'utiliser ses équipements. Puis, il peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'il le souhaite.

AMÉLIORER LE STOCK

Cette Action Personnage permet au Garde Forestier d'ajouter un outil à son Stock. Il choisit l'un des six outils disponibles sur son insert Personnage. Chacun des six outils correspond à un Alignement Villageois ou Lutin.

L'Alignement des outils est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur l'insert Personnage. Par exemple, les trois cases Action du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin). Le Garde Forestier doit choisir un outil avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20).



Le Garde Forestier a effectué une Action Village avec un Alignement Lutin. Il peut donc choisir entre Hache, Boussole et Progression.

Chaque action permet au Garde Forestier de gagner la carte Outil correspondante. Cette carte est placée dans son Stock.

UTILISER UNE COMPÉTENCE

Le Garde Forestier peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'outil qu'il a sélectionné.



*Le Garde Forestier a choisi de gagner un Boussole.
Il peut utiliser la compétence « Travail Supplémentaire »
qu'il a gagnée précédemment.*

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 36.

UTILISER DES ÉQUIPEMENTS

Cette Action Personnage permet au Garde Forestier de vendre ou d'acheter des marchandises ou des outils pour gagner des pièces et bénéficier d'autres effets. Les équipements que le Garde Forestier revend sont remis dans leurs piles respectives depuis son Stock.

Lorsqu'il effectue cette action, le Garde Forestier peut activer jusqu'à deux effets différents. Ils sont définis par l'outil que le Garde Forestier a sélectionné lors de sa dernière action Améliorer le Stock. Ces effets sont indiqués sur son insert Personnage, dans la même rangée que l'équipement sélectionné.



*Le Garde Forestier a gagné un Boussole.
Il peut résoudre les deux effets (ou un seul s'il le souhaite)
du Boussole, indiqués dans sa rangée.*

HACHE

-  :  Vendez autant de Bois que vous le souhaitez pour 2 pièces chacun.
-  :  Dépensez 2 Bois pour avancer un bâtiment dans la File de Construction.

BOUSSOLE

-  :  Vendez autant de Plans que vous le souhaitez pour 5 pièces chacun.
-  :  Dépensez 1 Plan pour révéler n'importe quelle carte Expédition de palier I (retournez-la face visible). Mélangez-la ensuite dans sa pioche en la laissant face visible. Lorsque vous préparez une expédition, si vous piochez cette carte, elle est placée déjà révélée dans votre expédition.

SAC À DOS OU PROGRESSION

-   Une fois que tous les personnages ont choisi leur Action Village, diminuez un Ouvrier recruté (de votre emplacement à dés) pour effectuer l'action d'un bâtiment inoccupé. Le bâtiment doit avoir le même Alignement que l'ouvrier diminué. Placez l'ouvrier en question sur le bâtiment que vous activez.
-  Payez le coût d'amélioration indiqué pour avancer d'une case sur votre piste Inventaire. Le coût de chaque amélioration se trouve en dessous du niveau que vous atteignez sur la piste.

Pour avancer sur la quatrième case de la piste Inventaire, le Garde Forestier doit payer 7 pièces et 1 plan.



FUSIL



Vendez autant de Viandes que vous le souhaitez pour 3 pièces chacune.



Dépensez 1 Viande pour révéler la première carte Expédition de palier I. Pour chaque icône Viande dans les Issues de cette carte, gagnez 1 Viande que vous placez dans votre Stock. Mélangez ensuite la carte Expédition face cachée dans sa pioche.

PIÈGE



Vendez autant de Peaux que vous le souhaitez pour 4 pièces chacune.



Dépensez 1 Peau et 1 outil au choix pour gagner 2 outils au choix.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

Le Garde Forestier dispose de cinq Actions Ouvrier. Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.

Ces actions lui permettent d'effectuer une action Améliorer le Stock (voir page 28) pour gagner l'outil correspondant.



*Outils
Lutin*

*Outils
Villageois
ou Lutin*

*Outils
Villageois*

Pour utiliser un Ouvrier recruté, le Garde Forestier prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case à côté de l'outil sélectionné. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier, mais le Garde Forestier gagne l'outil correspondant au type d'ouvrier placé.

Après avoir placé un dé sur l'une de ces cases Action Ouvrier, le Garde Forestier effectue l'action Améliorer le Stock.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Action



Cette Action Ouvrier permet au Garde Forestier de gagner un Boussole.

Phase 3 : Crépuscule



Le Garde Forestier ne réalise aucune étape spécifique lors de la phase de Crépuscule.

Fin de Saison

Le Garde Forestier ne réalise aucune étape spécifique lors de la fin de Saison.

Effets du Garde Forestier

Cette section détaille tous les effets spécifiques au Garde Forestier présents sur les cartes Expédition.

 **Dégâts :** Le Garde Forestier retire de son Inventaire une carte Équipement de son choix et la remet sur la pile correspondante. Si le Garde Forestier ne peut retirer aucune carte Équipement et que son Inventaire est vide, il est épuisé (voir « Fin de l'exploration » en page 26).

 **Perdre une Marchandise :** Le Garde Forestier retire de son Inventaire une carte Marchandise de son choix, si possible, et la remet sur la pile correspondante. Si le Garde Forestier ne peut retirer aucune carte Marchandise de son Inventaire, il est épuisé (voir « Fin de l'exploration » en page 26).



 **Trajet Raccourci** : Le Garde Forestier retire la dernière carte Expédition de son expédition en cours (celle de droite). S'il se trouve déjà sur cette dernière carte, ignorez cet effet.

 **Trajet Rallongé** : Le Garde Forestier ajoute une carte Expédition à la fin de son expédition en cours. L'icône de cet effet indique le palier de la carte à ajouter.

 **Itinéraire Alternatif** : Vérifiez les cartes Expédition restantes dans l'expédition en cours (à droite de celle où se trouve le Garde Forestier). Piochez le même nombre de cartes des mêmes paliers, mélangez-les et créez une nouvelle rangée de cartes Expédition en parallèle de celle existante. Vous aurez le choix entre les deux rangées (l'ancienne ou la nouvelle) pour continuer votre expédition. Ensuite, défassez la rangée inutilisée face cachée.

 **Réassort** : Le Garde Forestier peut échanger autant de cartes Équipement qu'il le souhaite de son Inventaire contre le même nombre de cartes Équipement de son Stock.

 **Réarrangement** : Le Garde Forestier peut échanger la position de deux cartes Équipement de son Inventaire.

 **Éclaireur** : Le Garde Forestier révèle la prochaine carte Expédition de son expédition en cours.

 **Fabriquer un Outil** : Le Garde Forestier peut défassez deux cartes Outil de son Inventaire pour gagner un outil différent de son choix. L'outil ainsi fabriqué peut être placé à n'importe quelle position de son Inventaire.

Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour le Garde Forestier, le coût d'une compétence est un mélange de pièces et d'équipements.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Connaissance de la Vallée ».



*Le coût de cette compétence est de 10 pièces,
1 Plan et 1 Bois.*

Après avoir payé le coût d'une compétence, le Garde Forestier retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à volonté.

Le Garde Forestier peut utiliser une de ses compétences lors de l'étape « Utiliser une compétence » détaillée à la page 29.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences du Garde Forestier.

Le Garde Forestier présente également des compétences qui peuvent seulement être activées par des ouvriers lorsqu'il est en expédition. Ces dés sont remis dans l'emplacement à dés lors du Crépuscule.



Exemple : Travailleur Communautaire.

NIVEAU I

- ✦ **Travail Supplémentaire** : Révélez une carte Expédition de palier I. Mélangez cette carte dans sa pioche, face visible.
- ✦ **Travailleur Communautaire** : Pendant une expédition, diminuez un Lutin recruté et placez-le sur la case action pour effectuer l'action d'un bâtiment inoccupé avec un Alignement Lutin.
- ✦ **Déléataire** : Pendant une expédition, diminuez un Villageois recruté et placez-le sur la case action pour effectuer l'action d'un bâtiment inoccupé avec un Alignement Villageois.
- ✦ **Loyauté** : Payez 1 pièce pour augmenter un Villageois ou un Lutin recruté.

NIVEAU II

- ✦ **Un Dernier Truc** : Pendant une expédition, diminuez un Villageois recruté et placez-le sur cette compétence pour prendre un Fusil ou un Piège de votre Stock et le placer dans votre Inventaire.
- ✦ **Expert du Coin** : Pendant une expédition, diminuez un Lutin recruté et placez-le sur cette compétence pour prendre un Boussole ou une Hache de votre Stock et le ou la placer dans votre Inventaire.
- ✦ **Connaissance de la Vallée** : Révélez une carte Expédition de palier II. Mélangez cette carte dans sa pioche, face visible.

NIVEAU III

- ✦ **Marché :** Le Bois, la Viande, les Peaux et les Plans valent tous 1 pièce de plus lorsque vous les vendez.
Une fois gagnée, cette compétence s'applique chaque fois que vous vendez une marchandise.
- ✦ **Provisions :** Vendez 1 Viande et 1 Peau pour 15 pièces.
- ✦ **Comme à la Maison :** Révélez une carte Expédition de palier III. Mélangez cette carte dans sa pioche, face visible.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder le Garde Forestier, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Remettez la figurine du Garde Forestier dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Garde Forestier de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces du Garde Forestier avec les cartes Expédition et Équipement inutilisées en haut de l'insert. Remettez le bandeau Garde Forestier par-dessus.
4. Retirez le plateau Personnage de droite et placez les cartes Équipement de votre Stock dans l'insert.
5. Si vous êtes en Expédition, placez toutes les cartes Expédition dans l'insert, en commençant par la première (la plus à gauche) dans le fond. Placez par-dessus toutes les cartes Équipement de votre Inventaire, en commençant par la première. Remettez le plateau par-dessus.

6. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toutes les tuiles Compétence inutilisées dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
7. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.



Reprendre la Partie

Pour reprendre le Garde Forestier, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez la figurine, les pièces, les compétences et les cartes Expédition et Équipement inutilisées de l'insert.
2. Sortez les cartes Équipement du Stock et mettez-les en place.
3. Sortez les cartes de l'expédition en cours. Réinstallez les cartes Expédition et les cartes Équipement de votre Inventaire dans le bon ordre (celle du bas sur la gauche, et ainsi de suite).

LE GARDE FORESTIER

 Bois	 Hache	 Dégât
 Viande	 Fusil	 Itinéraire Alternatif
 Plan	 Boussole	 Réassort
 Peau	 Piège	 Perdre une Marchandise
 Progression	 Sac à dos	 Réarrangement
 Issue payée		 Révéler
 Issue non payée		 Inventaire
 Issue Préparation		 Trajet Raccourci
 N'importe quel outil		 Trajet Rallongé
 Fabriquer un outil		 Éclairer

PHASES D'UN JOUR

AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Choix du lieu

JOURNÉE VILLAGE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Améliorer le Stock
 - Utiliser une compétence
 - Utiliser des équipements
3. Actions Ouvrier

JOURNÉE

EXPÉDITION

1. Préparer une expédition
2. Révéler la carte Expédition
3. Explorer
4. Fin de l'exploration

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 



Référez-vous à la Charte
du Village quand vous
voyez cette icône.



Mythwind
JOURNAL DU FERMIER



Jour 3

J'ai trouvé un super terrain à cultiver. La végétation est abondante grâce à une belle exposition et à l'écoulement naturel des eaux.

Certains s'inquiètent, mais ils ne voient que l'incroyable quantité de travail à fournir. Les lutins semblent avoir d'autres préoccupations. Je ne pense pas qu'ils aient déjà vu la terre cultivée comme nous le faisons, mais ils semblent avoir une affinité particulière avec la nature, j'ai sans doute beaucoup à apprendre d'eux.

On aura bien besoin de tout le monde si on veut subvenir à nos besoins.



Introduction

Le but du Fermier est de cultiver la terre et de récolter de quoi nourrir les habitants de la Vallée de Mythwind. Le Fermier cultive, récolte, gère son bétail et achète des équipements dans le but de faire tourner sa ferme de manière efficace et rentable.

COMPLEXITÉ ★☆☆☆☆

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

🌿 Récoltes

Le Fermier est un spécialiste des plantations, de l'agriculture et de la récolte. Ses plants sont représentés par des polyominos qu'il dispose dans la partie Terres de son insert Personnage. Le Fermier doit les placer de sorte à créer des champs pour chaque type de plant.

🌿 Bétail et Équipement

Le Fermier peut acheter du bétail et des équipements pour améliorer le fonctionnement de sa ferme. Ils sont représentés par des jetons que le Fermier doit également placer dans la partie Terres de son insert Personnage.

🌿 Effets Météo et Saison

Le Fermier bénéficie d'effets Météo uniques selon la Saison. Il peut profiter de la météo de chaque Saison pour effectuer des actions supplémentaires.

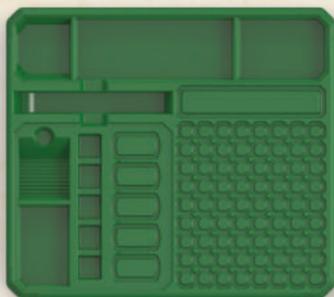


Matériel

Plateau Fermier



Insert Fermier



Bandeau Fermier



Sac en tissu



Équipement
(18)



Tuiles
Friche (8)



Bétail (15)



Piste Météo



Figurine
Fermier



Tuiles
Plants (24)



Compétences (10)



Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie du Fermier, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 35.

1. **Insert Fermier** : Placez la piste Météo ainsi que le plateau et le bandeau du Fermier (face Marché visible) dans son insert, comme indiqué ci-contre.



2. **Figurine, pièces et compétences** : Prenez la figurine du Fermier, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Fermier. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



3. **Réserve du Fermier** : Placez les 15 tuiles Bétail et les 18 tuiles Équipement en réserve à côté de l'insert Fermier. Mettez les 24 tuiles Plants dans le sac en tissu et placez-le à côté de l'insert Fermier.



4. **Marché aux plants** : Pour créer le marché aux plants, tirez quatre tuiles Plants du sac et placez-en une sur chaque icône Planter du marché aux plants. La face visible de la tuile Plants n'est pas importante.

Icône Planter



Marché aux plants

5. **Tuiles Friche** : Placez les huit tuiles Friche sur la partie Terres de l'insert Fermier. Les tuiles Friche peuvent être placées dans n'importe quel sens, mais elles ne doivent pas être adjacentes entre elles (les règles d'adjacence figurent en page 8). Nous vous recommandons de laisser une zone de terres libre afin de pouvoir lancer votre exploitation en début de partie.



Concepts De Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant le Fermier.

TERRES

La partie droite de l'insert Fermier représente ses **TERRES**. C'est ici qu'il place ses plants, son bétail et ses équipements au cours de la partie. En début de partie, les terres sont partiellement recouvertes de tuiles Friche que le Fermier pourra retirer pour agrandir ses terres cultivables.



Terres

PLANTS, BÉTAIL ET ÉQUIPEMENT

Tous ces éléments sont représentés par des tuiles que le Fermier place sur ses terres.

PLANTS

Le Fermier peut planter trois types de plant : haricots, patates et fraises. Chaque tuile Plants présente deux faces : une face **JEUNES PLANTS** et une face **PLANTS CULTIVÉS**. La face visible n'a pas d'importance à la mise en place, mais en aura plus tard, lorsque le Fermier les plante.

Plants de Haricots



Jeunes



Cultivés

Plants de Patates



Jeunes



Cultivés

Plants de Fraises



Jeunes



Cultivés

BÉTAIL ET ÉQUIPEMENT

Le Fermier peut acheter et vendre du bétail et des équipements qui lui permettent de travailler plus efficacement. Toutes les tuiles Bétail sont identiques. Les tuiles Équipement sont recto verso et présentent toutes des coûts et des effets différents.



Bétail



Équipement

FERME

Le Fermier doit gérer le placement de ses tuiles Plants, Bétail et Équipement sur ses terres. Si deux tuiles d'un même type ont un bord en commun, on considère qu'elles sont adjacentes.



Les deux tuiles Plants de Haricots sont adjacentes. La tuile Plants de Patates n'est pas adjacente aux autres tuiles Plants.

Un groupe de plusieurs tuiles Plants adjacentes de la même espèce (que les plants soient jeunes ou cultivés) est considéré comme un **Champ**. Un Champ peut être adjacent à un autre Champ. Une tuile Plants isolée est considérée comme un Champ à part entière.

Champ de Haricots

Les haricots font tous partie du même Champ, les patates font partie d'un autre Champ.

Champ de Patates



MARCHÉ AUX PLANTS

Le verso du bandeau Fermier en haut de son insert Personnage contient le **MARCHÉ AUX PLANTS** où le Fermier peut acheter les plants qu'il cultive sur ses terres. Le marché aux plants présente quatre emplacements correspondant aux quatre icônes Planter. Chaque emplacement peut contenir une seule tuile Plants. Le marché est complété au Crépuscule.

Emplacements (Icônes Planter)



Marché aux plants





Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.

En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques au Fermier sont détaillées dans les pages suivantes.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour du Fermier. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques au Fermier et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.

PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Effet Météo du Fermier

PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Ferme
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Compléter le marché aux plants

Phase 1 : Aube

Cette section détaille l'étape de l'Aube spécifique au Fermier.

EFFET MÉTÉO DU FERMIER

Les changements de saison et de météo qui affectent le village ont aussi un impact sur les activités du Fermier. Un bon Fermier sait toujours profiter des possibilités offertes par une météo favorable.

L'insert Fermier présente une **PISTE MÉTÉO** qui indique des météos spécifiques pour le printemps, l'été et l'automne, permettant au Fermier d'effectuer des actions supplémentaires. Il n'y a aucun effet Météo pour l'hiver, le Fermier peut donc ignorer cette étape pendant cette Saison.



Lors de cette étape, le Fermier vérifie la Saison en cours en consultant la tuile Saison du plateau Village. Puis, il compare la météo du Jour à l'icône correspondante de sa piste Météo.

Tuile Saison (automne)



Si la météo du Jour correspond à l'icône de la piste Météo du Fermier pour la Saison en cours, le Fermier peut immédiatement effectuer l'action indiquée. Les actions sont détaillées dans les pages suivantes.

Météo du Jour



Piste Météo (automne)



Météo

Action

En automne, si la dernière carte Météo révélée correspond à la météo automnale de la piste Météo du Fermier, ce dernier peut effectuer une action Récolter ou Nettoyer.



Phase 2: Journée



Lors de la Journée, après avoir effectué son Action Village, le Fermier effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de travailler à la ferme et d'utiliser une compétence. Puis, il peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'il le souhaite.

FERME

Cette Action Personnage permet au Fermier de travailler dans sa ferme. Il peut nettoyer de nouvelles terres, planter des cultures, cultiver les plants existants, récolter et gérer son bétail et ses équipements.

Le Fermier doit d'abord sélectionner une seule option parmi les cinq à sa disposition sur son plateau Personnage. L'Alignement de chaque option est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage. Par exemple, les deux options du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

Le Fermier doit choisir une option avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20).

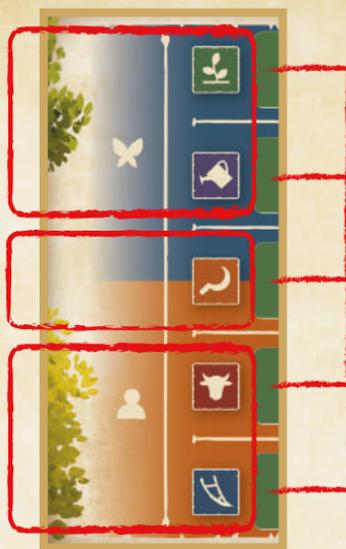
Ainsi, s'il a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, il doit choisir l'une des trois options du haut. S'il a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, il doit choisir l'une des trois options du bas.



*Alignement
Lutin*

*Alignement
Lutin ou
Villageois*

*Alignement
Villageois*



Options

Le Fermier a effectué une Action Village avec un Alignement Lutin. Il peut donc choisir entre Planter, Cultiver et Récolter ou Nettoyer

Chaque option permet au Fermier de bénéficier d'une action spécifique :



Planter



Cultiver



*Récolter ou
Nettoyer*



Bétail



Équipement

PLANTER

Cette action permet au Fermier de placer ses tuiles Plants sur ses terres. Pour planter, le Fermier doit d'abord prendre une tuile Plants du marché aux plants. Celle de droite est gratuite, mais, pour prendre l'une des trois autres, le Fermier doit payer le nombre de pièces indiqué à la réserve générale avant de prendre la tuile Plants correspondante.

*Pour acheter la tuile Plants de 2 Haricots,
le Fermier doit payer 2 pièces.*



Prix

Puis, le Fermier place cette tuile Plants sur ses terres. Le placement d'une tuile doit répondre aux règles suivantes :

-  la tuile Plants doit être placée face Jeunes Plants visible ;
-  la tuile Plants peut être orientée de n'importe quelle manière ;
-  la tuile Plants doit être placée de manière à être adjacente à un Champ de la même espèce (plants jeunes et/ou cultivés). Si le Fermier n'a pas encore planté cette espèce, ignorez cette restriction.

*Le Fermier pivote
la tuile Plants de
Haricots et la place
adjacente à son
Champ de haricots.*



CULTIVER

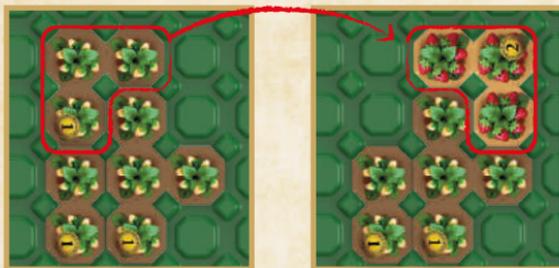
Cette action permet au Fermier de cultiver ses plants pour leur faire prendre de la valeur.

Le Fermier choisit une tuile Jeunes Plants de ses terres et la retourne face Plants Cultivés visible. Les plants cultivés ont une valeur plus élevée que les jeunes plants lorsqu'ils sont récoltés.



Lorsqu'il retourne la tuile, le Fermier peut réorienter cette tuile en respectant les règles suivantes :

- la tuile Plants doit toujours faire partie du même Champ et son repositionnement ne doit pas couper un Champ en deux ;
- au moins une case de la tuile doit recouvrir une des cases de terres qu'elle occupait précédemment.



Le Fermier retourne, pivote et replace la tuile Plants de Fraises.

RÉCOLTER OU NETTOYER

Cette action permet au Fermier de vendre ses récoltes ou de rendre de nouvelles terres cultivables.

Récolter

Pour récolter, le Fermier choisit une tuile Plants de ses terres, gagne le nombre de pièces indiqué sur cette tuile et retire la tuile de ses terres pour la remettre dans la réserve.

Le Fermier peut récolter n'importe quelle tuile Plants, qu'elle soit cultivée ou non. Récolter des plants peut séparer les tuiles d'un Champ.



Le Fermier gagne 4 pièces et retire la tuile Plants de Haricots de ses terres.

Nettoyer

Pour nettoyer de nouvelles terres, le Fermier choisit une tuile Friche de ses terres, paie le nombre de pièces indiqué sur cette tuile et la retire de ses terres pour la remettre dans la réserve.



Le Fermier paie 3 pièces pour retirer cette tuile Friche de ses terres.

BÉTAIL



(ACHETER, VENDRE, DÉPLACER, REPRODUIRE)

Cette action permet au Fermier de gérer son bétail. Il peut acheter, vendre, déplacer et faire reproduire son bétail. Le Fermier peut effectuer chacune de ces tâches une fois, dans l'ordre de son choix

Acheter

Pour acheter une bête, le Fermier dépense 3 pièces, puis prend une tuile Bétail de la réserve et la place sur n'importe quel emplacement libre de ses terres.

Vendre

Pour vendre une bête, le Fermier prend une tuile Bétail de ses terres et la remet dans la réserve, puis gagne 2 pièces.

Déplacer

Pour déplacer une bête, le Fermier prend une tuile Bétail de ses terres et la place sur n'importe quel emplacement libre de ses terres.



Reproduire

Pour faire naître une nouvelle bête, le Fermier choisit deux tuiles Bétail adjacentes qui ne sont pas utilisées par un équipement actif. Puis, il place une nouvelle tuile Bétail adjacente à au moins l'une des deux tuiles choisies. Cette nouvelle tuile Bétail est gratuite, le Fermier ne paie aucune pièce pour la placer.



ÉQUIPEMENT (ACHETER, VENDRE)

Cette action permet au Fermier de gérer ses équipements.

Fonctionnement des équipements
Chaque tuile Équipement présente une face **ACTIF** et une face **INACTIF**. La face Inactif indique un coût en pièces et une valeur de Bétail, la face Actif indique l'effet de l'équipement.

Un équipement est toujours placé dans les terres face Inactif visible. Dès que le nombre de tuiles Bétail adjacentes à un équipement atteint ou dépasse la valeur de Bétail de cet équipement, le Fermier retourne cet équipement sur sa face Actif. Une même tuile Bétail peut être adjacente à plusieurs équipements. Si le nombre de tuiles Bétail adjacentes à un équipement descend en dessous de la valeur de Bétail de cet équipement, le Fermier retourne cet équipement sur sa face Inactif.

Face Actif



Face Inactif



Coût *Valeur de Bétail*



*Le Fermier achète du bétail et le place adjacent à sa charrue.
La valeur de Bétail de la charrue est de 1, le Fermier peut donc
la retourner sur sa face Actif.*

Le Fermier peut bénéficier de l'effet d'un équipement actif présent sur ses terres à chaque fois qu'il est susceptible de s'appliquer. Les effets des équipements sont détaillés dans l'index des équipements en page 32.

Action Équipement

L'action Équipement permet au Fermier d'acheter et de vendre des équipements. Il peut acheter un seul équipement et en vendre autant qu'il le souhaite, dans l'ordre de son choix.

Acheter

Pour acheter un équipement, le Fermier choisit une tuile Équipement de la réserve, paie le nombre de pièces indiqué sur cette tuile, puis la place sur un emplacement libre de ses terres, face Inactif visible. Le Fermier n'a plus le droit de déplacer une tuile Équipement une fois qu'elle est placée sur ses terres.



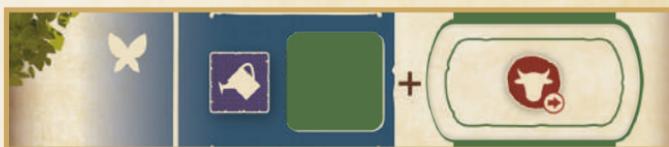
Vendre

Pour vendre un équipement, le Fermier prend une tuile Équipement de ses terres, gagne un nombre de pièces équivalent à la moitié du montant indiqué sur cette tuile (arrondi à l'inférieur), puis il remet cette tuile dans la réserve. Le Fermier peut aussi bien vendre des équipements actifs qu'inactifs.



UTILISER UNE COMPÉTENCE

Le Fermier peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'action qu'il vient d'effectuer.



Le Fermier a choisi de cultiver ses plants. Il peut utiliser la compétence « Cow-boy » qu'il a gagnée précédemment.

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 30.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

Le Fermier dispose de cinq Actions Ouvrier.

Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



*Actions
Lutin*

*Action
Villageois
ou Lutin*

*Actions
Villageois*

Lors de cette étape, le Fermier peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'il le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, le Fermier prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'il souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.

Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, le Fermier effectue l'action correspondante. Les règles régissant les actions Ouvrier sont exactement les mêmes que celles des actions Ferme du Fermier.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Action



Cette Action Ouvrier permet au Fermier de cultiver ses plants.

Phase 3 : Crépuscule



Cette section détaille l'étape du Crépuscule spécifique au Fermier.

COMPLÉTER LE MARCHÉ AUX PLANTS

Lors de cette étape, le Fermier remplit le marché aux plants en ajoutant de nouvelles tuiles Plants qui viennent remplacer celles qu'il a plantées.

Pour compléter le marché aux plants, le Fermier commence par déplacer toutes les tuiles restantes du marché vers la droite, de sorte à combler les éventuels emplacements libres. Puis, il pioche de nouvelles tuiles Plants du sac pour compléter les emplacements libres.



Le Fermier déplace toutes les tuiles Plants vers la droite pour combler les emplacements libres.



Le Fermier ajoute une nouvelle tuile Plants au marché pour remplir l'emplacement libre

Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, le Fermier effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 

Le joueur qui contrôle le Fermier effectue son étape de maintenance avant de choisir s'il change de personnage, comme expliqué dans la Charte du Village.

ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de l'étape de maintenance du Fermier, la nature magique et mystérieuse des lutins peut provoquer une croissance anormale de la végétation.

Végétation envahissante

Pour résoudre cette étape, le Fermier choisit un dé Lutin de la Tour ou de la réserve générale et le lance. Il replace le dé à l'endroit où il l'avait pris, à la Tour ou dans la réserve, puis il place sur ses terres autant de tuiles Friche que le résultat du dé.

Ces tuiles Friche peuvent être placées n'importe où sur les terres, même adjacentes entre elles. Si le Fermier n'a pas assez d'espace pour placer ces tuiles Friche, il doit retirer des tuiles Plants, Bétail ou Équipement pour en libérer. Les tuiles retirées ainsi ne font pas gagner de pièces au Fermier. Si le Fermier ne peut placer aucune de ces tuiles Friche parce qu'elles sont déjà toutes en jeu ou à cause de la disposition des autres tuiles Friche sur ses terres, il ne place aucune nouvelle tuile Friche.



Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour le Fermier, le coût d'une compétence est un nombre de tuiles Plants Cultivés.

Pour payer ce coût, le Fermier doit retirer les tuiles Plants Cultivés de ses terres et les remettre dans la réserve. Ces tuiles ne sont pas récoltées et ne rapportent aucune pièce au Fermier.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Débrouillard ».



Le coût de cette compétence est de 2 tuiles Fraises Cultivées, 3 tuiles Patates Cultivées et 1 tuile Haricots Cultivés.

Après avoir payé le coût d'une compétence, le Fermier retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à sa guise.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences du Fermier.

NIVEAU I

- 🌿 **Pouce Vert** : Si la météo du Jour est nuageuse, effectuez une action Planter.
- 🌿 **Rancher** : Effectuez une fois l'action Reproduire.
- 🌿 **Anticipation** : Si la météo du Jour est pluvieuse, effectuez une action Cultiver.
- 🌿 **Moissonneur** : Si la météo du Jour est ensoleillée, effectuez une action Récolter ou Nettoyer.

NIVEAU II

- 🌿 **Almanach du Fermier** : Consultez les deux prochaines cartes de la pioche Météo, puis replacez-les dans l'ordre de votre choix.
- 🌿 **Cow-boy** : Déplacez une tuile Bétail vers n'importe quel emplacement libre de vos terres.
- 🌿 **Débrouillard** : Achetez une tuile Équipement pour la moitié de son coût (arrondi au supérieur).

NIVEAU III

- 🌿 **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- 🌿 **Main Verte** : Récoltez une tuile Plants et cultivez une autre tuile Plants du même Champ.
- 🌿 **Botanique** : Déplacez une ou plusieurs tuiles Plants.

Index Des Équipements



 **Ruche** : En fin de Saison, gagnez 5 pièces.



 **Distributeur** : Toute tuile Plants plantée dans un Champ adjacent au Distributeur est immédiatement cultivée.



 **Distributeur Amélioré** : Toute tuile Plants plantée dans un Champ adjacent au Distributeur est immédiatement cultivée.



 **Fertilisant** : Chaque fois que vous récoltez une tuile Plants dans un Champ adjacent au Fertilisant, vous gagnez 1 pièce supplémentaire.



 **Fertilisant Amélioré** : Chaque fois que vous récoltez une tuile Plants dans un Champ adjacent au Fertilisant, vous gagnez 2 pièces supplémentaires.



 **Ferme Pédagogique** : En fin de Saison, gagnez 15 pièces.



Charrue : Après avoir effectué une action Planter, vous pouvez planter une tuile Plants supplémentaire dans un Champ adjacent à la Charrue en respectant les règles de placement habituelles.



Charrue Améliorée : Après avoir effectué une action Planter, vous pouvez planter deux tuiles Plants supplémentaires dans un Champ adjacent à la Charrue en respectant les règles de placement habituelles.



Faucille : Après avoir effectué une action Récolter, vous pouvez récolter une tuile Plants supplémentaire dans un Champ adjacent à la Faucille.



Faucille Améliorée : Après avoir effectué une action Récolter, vous pouvez récolter deux tuiles Plants supplémentaires dans un Champ adjacent à la Faucille.



Tourniquet : Après avoir effectué une action Cultiver, vous pouvez cultiver une tuile Plants supplémentaire dans un Champ adjacent au Tourniquet.



Tourniquet Amélioré : Après avoir effectué une action Cultiver, vous pouvez cultiver deux tuiles Plants supplémentaires dans un Champ adjacent au Tourniquet.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder le Fermier, suivez les étapes détaillées dans cette section.



1. Remettez la figurine du Fermier et le sac (en laissant dedans les plants qu'il contient) dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Fermier de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces, tuiles Plants, Équipement et Bétail inutilisées dans l'insert. Remettez le bandeau Fermier par-dessus.
4. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toutes les tuiles Compétence et Friche inutilisées dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
5. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

Reprendre la Partie

Pour reprendre le Fermier, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez les pièces et les tuiles Plants, Bétail, Équipement, Friche et Compétence inutilisées de l'insert.
2. Sortez la figurine et le sac du Fermier de la boîte et mettez les tuiles Plants inutilisées dans le sac.
3. Recréez le marché aux plants selon la procédure détaillée à la page 6.



LE FERMIER

 Récolter ou Nettoyer

 Cultiver

 Planter

 Bétail

 Équipement

 Adjacent(e)

PHASES D'UN JOUR

AUBE 

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Effet Météo du Fermier

JOURNÉE 

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Ferme
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier

CRÉPUSCULE 

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Compléter le Marché aux Plants


*Référez-vous à
la Charte du Village
quand vous voyez
cette icône.*