

— JESSY RIBORDY'S —

# BETHEL —WOODS—

SHEM PHILLIPS



# INTRODUCTION

Dans les forêts verdoyantes d'Alpine Slopes, se tenait Bethel Woods; un orphelinat jadis animé par de jeunes esprits créatifs qui repoussaient les limites de l'espace et du temps, de la gravité et de la lumière. Mais quand une force sinistre envahit le monde, Bethel Woods devint un lointain souvenir, perdu au milieu des fourrés de la forêt.

Maintenant, un groupe de jeunes, portant la marque de l'orphelinat, retourne sur place pour finir le travail entrepris il y a longtemps. Cependant, ils doivent travailler diligemment pour réparer et reconstituer les machines dispersées à travers la forêt avant que la force sinistre ne trouve la technologie et détruise la seule chance de sauver le monde.

# BUT DU JEU

Le but de tous les joueurs est de coopérer pour déplacer les Ouvriers et utiliser leurs connaissances de l'Orphelinat pour construire la Machine à Songes et sauver les habitants de Bethel Wood. Tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

# MATÉRIEL

12 Ouvriers (3 de chaque):



Mécanicien

Ingénieur

Technicien

Electricien

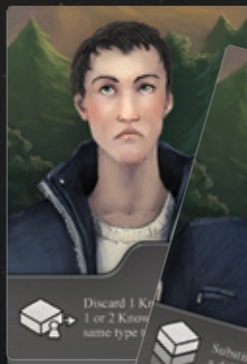
84 Dysfonctionnements



6 Espions



6 Plateaux Personnages

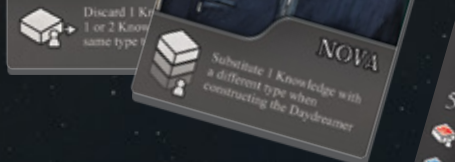


1 Plateau principal

6 Tuiles Machine à Songes



6 Tuiles Critique



## MISE EN PLACE

Suivez ces étapes simples pour mettre en place Bethel Woods :

- 1 Placez le **Plateau Principal** au centre de la zone de jeu.
- 2 Mélanger et placez aléatoirement 1 **Tuile Critique** face cachée à côté de chaque Machine entourant l'Orphelinat. Celles-ci doivent être placées le long du bord du Plateau Principal.
- 3 Empilez les **Tuiles Machine à Songes** faces cachées au centre du Plateau Principal. Les Tuiles doivent être posées dans l'ordre décroissant selon la valeur inscrite dessus (la plus grande dessous, la plus petite dessus).
- 4 Placez 2 **Ouvriers** directement sur les 6 Machines entourant l'Orphelinat. La couleur des Ouvriers doit correspondre aux couleurs indiquées à côté de chaque Machine. Par exemple, la Machine 5 doit recevoir 1 Ingénieur et 1 Electricien.
- 5 Mélangez les 6 **Espions** faces cachées. Placez -les en colonne, en dessous du Plateau Principal.
- 6 Mélangez tous les **Dysfonctionnements** faces cachées et formez une réserve à côté du Plateau Principal. Laissez aussi une place pour la défausse.
- 7 L'un après l'autre, piochez 6 Dysfonctionnements et placez-les à côté de leur machine respective (La valeur du Dysfonctionnement doit correspondre à la valeur de la Machine). Il ne peut pas y avoir plus de 3 Dysfonctionnements par Machine. Si vous devez placer un 4<sup>ème</sup> Dysfonctionnement sur une Machine, remettez-le dans la réserve et piochez-en un autre.
- 8 Mélanger et distribuez 1 **Plateau Personnage** face visible à chaque joueur. Chaque Personnage a une capacité unique qu'il peut utiliser durant toute la partie. Elles seront expliquées plus tard en détails. Remettez les Personnages non utilisés dans la boîte.
- 9 Tirez aléatoirement le 1<sup>er</sup> joueur.



## APERÇU DU JEU

En partant du 1<sup>er</sup> joueur, chaque joueur réalise à tour de rôle la totalité de son tour (dans le sens horaire).

A leur tour :

Les joueurs doivent **Déplacer des Ouvriers** et peuvent facultativement **Réparer des Dysfonctionnements** avec chaque Ouvrier qu'ils déplacent. Ils peuvent aussi utiliser le dernier Ouvrier déplacé pour, soit **Découvrir un Espion**, soit **Construire la Machine à Songes**. En plus, ils peuvent aussi utiliser la **Capacité unique de leur Personnage** 1 fois par tour.

Après chaque tour :

Ils doivent palcer de nouveaux **Dysfonctionnements**.

Ils pourraient aussi devoir **Placer un Espion** ou résoudre d'autres **Conditions Critiques**.

## DÉPLACER DES OUVRIERS

A son tour, un joueur doit prendre tous les Ouvriers placés sur 1 Machine. A partir de là, il doit "égrainer" les Ouvriers sur les machines adjacentes et l'Orphelinat dans le sens horaire ou anti-horaire (Il ne peut pas changer de sens dans un même tour).

Quand il se déplace sur une Machine adjacente (ou sur l'Orphelinat si c'est le dernier Ouvrier), il y dépose un Ouvrier de son choix. Il continue ainsi (en se déplaçant dans le même sens qu'il a commencé), jusqu'à ce qu'il ait placé tous les Ouvriers de sa main. Il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers qui peuvent être sur une Machine.

Par exemple, le joueur a pris les 2 Ouvriers situés sur la Machine 1. Il les déplace dans le sens anti-horaire. Il pose le Technicien sur la Machine 6 et l'Electricien sur la Machine 5.

Il aurait aussi pu les déplacer dans le sens horaire en posant les Ouvriers sur les Machines 2 et 3 ou alors choisir un groupe d'Ouvriers sur une autre Machine.



## TYPES D'OUVRIERS ET DE DYSFONCTIONNEMENTS

Chacun des 4 Types d'Ouvriers est capable de réparer 1 seul Type de Dysfonctionnement de Machine.

Les Mécaniciens réparent  
les Dysfonctionnements  
Mécaniques



Les Ingénieurs réparent les  
Dysfonctionnements  
Structurels



Les Techniciens réparent  
les Dysfonctionnements  
Digitaux



Les Electriciens réparent  
les Dysfonctionnements  
Electriques



Note: les valeurs sur les Dysfonctionnements de ces exemples ne sont pas importantes.

## RÉPARER DES DYSFONCTIONNEMENTS

Quand des Ouvriers sont déplacés sur une Machine, ils peuvent immédiatement réparer un certain nombre de Dysfonctionnements. En plaçant un Ouvrier, le joueur active tous les Ouvriers du même Type présents sur la Machine. Chaque Ouvrier ainsi activé peut réparer 1 Dysfonctionnement correspondant.

Par exemple, si un Electricien est posé sur un Machine où aucun autre Electricien n'est présent, il peut réparer jusqu'à 1 Dysfonctionnement Electrique. S'il y avait déjà 2 Electriciens sur la Machine, ils pourraient alors réparer jusqu'à 3 Dysfonctionnements Electriques.



Dans l'exemple précédent, à la page 4, le joueur pourrait réparer jusqu'à 2 Dysfonctionnements Digitaux sur la Machine 6 et jusqu'à 2 Dysfonctionnements Electriques sur la Machine 5 (mais il n'y a qu'1 Jeton Dysfonctionnement Electrique).

Quand il répare des dysfonctionnements, le joueur actif enlève les Jetons du Plateau Principal et les place à côté de son Plateau de Personnage. Cela correspond maintenant à de nouvelles Connaissances du Personnage. Ces Connaissances sont immédiatement à disposition du Personnage (elles peuvent être acquises et utilisées dans le même tour).

**A la fin de chaque tour, les joueurs ne peuvent conserver qu'un maximum de 7 Connaissances.** Si un joueur termine son tour avec plus que 7 Connaissances à conserver, il doit se débarrasser des Connaissances excédentaires de son choix, faces visibles, dans la défausse (elles ne doivent pas être mélangées avec celles, faces cachées, de la pioche des Dysfonctionnements).

## DÉMASQUER UN ESPION

Alors que vous réparez des Dysfonctionnements et que vous accumulez des Connaissances, des Espions essayeront d'infiltrer la forêt de Bethel Woods et de contrecarrer vos plans. A la fin de chaque tour, des Dysfonctionnements et parfois des Espions seront placés sur le Platerau Principal. L'effet des Espions sur les Machines est détaillé en page 8. Pour l'instant il vous suffit de savoir que les Espions ne sont pas bons pour votre mission.

A son tour, un joueur peut démasquer un Espion sur la Machine où il a placé son dernier Ouvrier. Pour ce faire, le joueur actif doit défausser 2 Jetons Connaissance de son Plateau de Personnage. Les Connaissances spécifiques qui doivent être défaussées sont indiquées sur l'icône Espion (1 de chaque type est exigé). Ces icônes peuvent aussi être trouvées à côté du numéro de chaque Machine sur le Plateau Principal. Les Connaissances jetées sont placées face visible dans la défausse Dysfonctionnement.

Par exemple, si un joueur a placé son dernier Ouvrier sur la Machine 6 et qu'un Espion est présent, il pourrait renoncer à 1 Connaissance Mécanique et à 1 Connaissance Digitale pour démasquer l'Espion.



Après avoir défaussé les Connaissances exigées, l'Espion peut être retiré de la Machine. L'Espion retiré est placé face cachée au bas de la colonne d'Espions (le plus éloigné du Plateau Principal).

## AU SUJET DES ESPIONS

Il fut un temps où Bethel Woods était sûr, isolé et pas affecté par le monde extérieur. Mais lorsque l'Orphelinat s'est développé et a progressé, les étrangers ont commencé à se sentir en danger et ils ont permis à leur ignorance de se nourrir de leur conscience. Comme des intensions sombres ont augmenté, beaucoup ont fui et Bethel Woods s'est dépeuplé. Mainenant, des années plus tard, les étrangers reviennent pour finir ce qu'ils ont commencé.

## CONSTRUIRE LA MACHINE Á SONGES

L'Orphelinat comporte 6 sections où les joueurs doivent placer des Ouvriers pour construire la Machinne à Songes et gagner la partie. Chaque section est connectée à une Machine adjacente par un chemin.

Plutôt que de placer leur dernier Ouvrier sur une Machine pour réparer un Dysfonctionnement et/ou démasquer un Espion, les joueurs peuvent le placer sur une section vide adjacente de l'Orphelinat.

Un Ouvrier ne peut pas être placé sur une section déjà occupée par un autre Ouvrier. Un fois qu'un Ouvrier a été placé sur une section de l'Orphelinat, il y reste jusqu'à la fin de la partie.



Pour déplacer un Ouvrier sur l'Orphelinat, les joueurs doivent l'équiper d'un certain nombre de Connaissances. Ces Connaissances doivent être présentes sur le Plateau de Personnage du joueur et doivent correspondre à l'Ouvrier placé (Electricien avec des Connaissances Electriques). Notez que chaque section de l'Orphelinat n'accepte que 2 types de Connaissances (comme indiqué par les icônes de l'Orphelinat).

Le nombre de Connaissances augmente pour chaque Ouvrier placé. Le premier Ouvrier a besoin d'1 seule Connaissance, le deuxième de 2, le troisième de 3 et ainsi de suite. Ce nombre est inscrit au dos de chaque Tuile de la Machine à Songes.

Quand il place un Ouvrier dans l'Orphelinat, le joueur doit défausser les Connaissances requises de son Plateau Personnel. Elles sont mises dans la défausse Dysfonctionnement. Ensuite, il prend la première Tuile Machine à Songes et la pose face visible à côté du Plateau Principal. Quand toutes les tuiles sont gagnées, elles doivent être placées de manière à former un puzzle de 3 pièces sur 2, représentant la Machine à Songes.

Par exemple, le joueur de droite prend les 3 Ouvriers de la Machine 5 et place un Ingénieur sur la Machine 6 et répare 1 Dysfonctionnement Structurel. Ensuite, il place un Electricien sur la Machine 1 et répare 1 Dysfonctionnement Electrique. Après, il place son dernier Ouvrier (un Electricien) sur la section du haut de l'Orphelinat (au lieu de la Machine 2). Il défausse 1 Connaissance Electrique et construit la première partie de la Machine à Songes.



## UTILISER LES CAPACITÉS DE PERSONNAGES

---

Chaque joueur a reçu un Plateau de Personnage durant la mise en place. Chaque Personnage a une Capacité unique que le joueur peut utiliser une fois par tour. Un joueur ne peut pas utiliser cette Capacité durant le tour d'un autre joueur ou quand il place un Dysfonctionnement ou un Espion (ceci étant considéré comme un "entre tour" et pas comme le tour du joueur actif).

Chaque Capacité de Personnage est décrite ci-dessous :



Nova

Elle peut remplacer 1 seule exigence de Connaissance par 1 Connaissance d'un autre type lors la construction de la Machine à Songes.



Harris

Une fois par tour, il peut défausser 1 Connaissance pour déplacer 1 Ouvrier du même type d'une Machine vers une autre. Note: Il ne peut pas réparer un Dysfonctionnement suite à ce déplacement.



Junas

Une fois par tour, il peut défausser 1 Connaissance pour donner 1 ou 2 Connaissance(s) du même type à un autre joueur. Si le joueur qui les reçoit dépasse la limite autorisée, il doit immédiatement défausser des Connaissances jusqu'à respecter cette limite.



Linny

Une fois par tour, elle peut défausser 1 Connaissance pour retirer un Dysfonctionnement de la même valeur du Plateau Principal. Le Dysfonctionnement enlevé est placé dans la défausse.



Violet

Un fois par tour, elle peut défausser 2 Connaissances d'un même type pour placer 2 Dysfonctionnements de moins à la fin de son tour.



Fenn

Il peut remplacer 1 Connaissance requise par 1 Connaissance d'un type différent pour démasquer un Espion.

## FIN DE TOUR

---

Après avoir déplacé les Ouvriers et réalisé les actions souhaitées, le joueur actif a terminé son tour. Des Dysfonctionnements supplémentaires et parfois un Espion doivent être ajoutés. Après ça, le joueur suivant (à gauche du joueur précédent) peut débiter son tour. Ce modèle continue jusqu'à ce que les joueurs gagnent ou perdent le jeu.



## PLACER DES DYSFONCTIONNEMENTS

Après chaque tour de joueur, 3 Dysfonctionnements doivent être tirés au hasard dans la réserve et ajouté sur le Plateau Principal. Ceux-ci doivent être tirés et placés les uns après les autres. Chaque Dysfonctionnement possède une valeur qui indique à côté de quelle Machine il doit être posé (il faut toujours placer les Dysfonctionnements entre la Machine et le bord du Plateau Principal).

Si un Dysfonctionnement cause une panne Critique (il y a plus de 3 Dysfonctionnements ou plus de 2 Dysfonctionnements et un Espion sur cette Machine), la Tuile Critique de cette Machine est immédiatement retournée. Ces effets seront expliqués en détail plus loin. Certaines conditions critiques peuvent modifier le placement des prochains Dysfonctionnements. C'est pour cette raison que les Dysfonctionnements doivent être tirés les uns après les autres.

Par exemple, nous pouvons voir ci-dessous que les nouveaux Dysfonctionnements ont été placés sur les Machines 1 et 4. Il en résulte que la Machine 4 a 4 Dysfonctionnements. La Tuile Critique de cette Machine a donc été retournée.

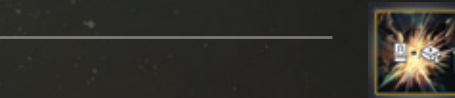
## PLACER DES ESPIONS

Un Espion est placé si le placement des Dysfonctionnements cause une panne Critique à au moins une Machine. Si c'est le cas, révélez l'Espion du haut de la colonne (le plus proche du Plateau Principal). Placez l'Espion révélé sur la Machine correspondante (la valeur imprimée sur l'Espion). Les Espions doivent être placés à côté des Dysfonctionnements. Placez un Espion uniquement après avoir placé tous les Dysfonctionnements de ce tour.

Par exemple, après que la Machine 1 ait subi une panne Critique, un Espion a profité du trouble et a réussi à se faufiler. Il s'est frayé un chemin jusqu'à la machine 5.

Un fois placé, un Espion réduit de 1a limite d'une panne Critique pour la Machine associée . Ainsi, une Machine fait une panne Critique dès qu'il y a plus que 2 Dysfonctionnements au lieu de 3.

En d'autres mots, un Espion affaiblit une Machine. Il rend son entretien plus compliqué et augmente les risques de panne Critique.



# CONDITIONS CRITIQUES

Quand une Machine a plus de 3 Dysfonctionnements (ou 2 Dysfonctionnements et 1 Espion), elle tombe en panne Critique. Quand ça arrive, retournez immédiatement la Tuile Critique. Un fois que la Machine revient à 3 Dysfonctionnements ou moins (en réparant les Dysfonctionnements ou en démasquant un Espion), vous pouvez retourner la Tuile Critique face cachée.

Les Tuiles Critiques ont des conséquences uniques détaillées ci dessous :



Les joueurs ne peuvent pas conserver plus de 6 Connaissances entre les tours. Dès que la tuile Critique est retournée, tous les joueurs doivent immédiatement défausser des Connaissances pour arriver à un maximum de 6 chacun. Tant que cette Tuile est active, les joueurs ne peuvent pas posséder plus de 6 Connaissances à la fin de leur tour.



Tous les Dysfonctionnements à venir doivent être placés sur la prochaine Machine qui n'est pas en situation Critique dans le sens horaire. Cette exigence Critique est activée immédiatement. Par exemple, la 1<sup>er</sup> Dysfonctionnement est placé sur la Machine 5, causant une panne Critique. Le 2<sup>ème</sup> Dysfonctionnement tiré sera ainsi placé sur la machine 3 car la Machine 4 est déjà en situation Critique.



Les Joueurs ont besoin d'1 Connaissance de plus quand ils envoient un Ouvrier à l'Orphelinat pour construire la Machine à Songes. Aussi longtemps que cette exigence est active, les joueurs doivent utiliser 1 Connaissance de plus du même type pour construire la Machine à Songes. Donc, s'ils planifiaient de d'envoyer un Mécanicien avec 4 Connaissances Mécaniques, ils en auront besoin de 5. Il est possible pour les joueurs de retirer cette exigence Critique (en réparant des Dysfonctionnements) et d'envoyer ensuite un Ouvrier pour construire la Machine à Songes sans payer la Connaissance supplémentaire dans le même tour.



Les joueurs ont besoin d'une Connaissance supplémentaire pour démasquer un Espion. La Connaissance supplémentaire peut être de n'importe quel type. Seules les 2 premières doivent correspondre aux types exigés. Comme pour la condition ci-dessus, les joueurs peuvent d'abord retirer cette exigence Critique et démasquer un Espion ensuite sans payer de Connaissance supplémentaire dans le même tour.



Les joueurs doivent défausser 1 Connaissance avant de pouvoir jouer la Capacité de leur Personnage.



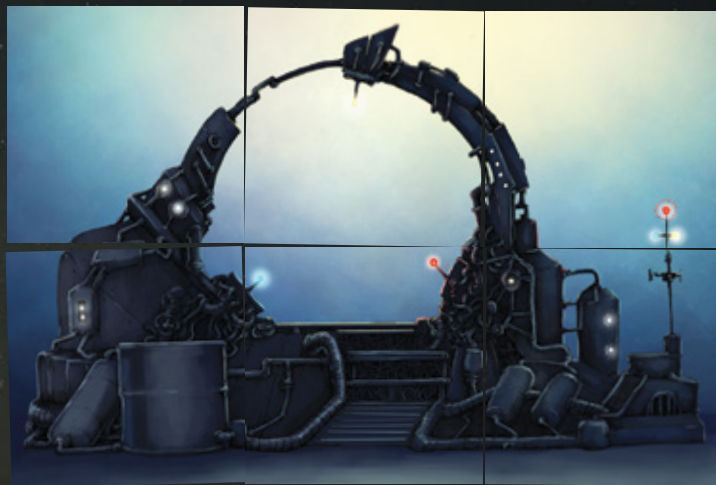
Quand vous placez les Dysfonctionnements, vous devez en placer 1 de plus. Cette exigence Critique est activée dès qu'elle est révélée. Par conséquent, le Dysfonctionnement supplémentaire doit être placé dans le même tour que celui où est révélé cette exigence Critique. Cependant, si cette exigence est révélée lors du placement d'un Espion, elle n'est pas activée pour ce tour.

## GAGNER LA PARTIE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent construire la Machine à Songes. Ils le font en déplaçant 6 Ouvriers dans l'Orphelinat avec un nombre de Connaissances croissant (1, 2, 3, 4, 5, 6).

Si les joueurs parviennent à le faire, ils gagnent immédiatement la partie, en sauvant toute la population de l'Orphelinat !

Note: Les joueurs peuvent gagner la partie en ayant plus de 3 Machines en situation Critique (la condition de victoire est active avant la condition de défaite).



## PERDRE LA PARTIE

Il y a 3 manières de perdre :

1. S'il n'y a plus assez de Dysfonctionnements dans la réserve au moment de placer des Dysfonctionnements.
2. S'il y a 4 Machines ou plus en situation Critique à la fin du tour d'un joueur.
3. Si à n'importe quel moment, les 6 Espions sont sur le Plateau Principal.

## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Si vous voulez plus de défi, ajoutez 1 ou plusieurs Espion(s) sur le Plateau Principal lors de la mise en place.

Pour le faire, suivez les étapes supplémentaires suivantes lors de la mise en place :

- 5 b Révélez et placez des Espions supplémentaires depuis la colonne d'Espions du bord du Plateau Principal. Assurez-vous de ne pas placer 2 Dysfonctionnements en même temps qu'un Espion sur une Machine. Aucune Machine ne doit être en situation Critique au début de la partie.
- 7 b

Niveau de difficulté :	Difficile	Dément	Impossible
Espion(s) ajouté(s) :	1-2	3-4	5

## L'AUTEUR

---

Jessy Ribordy est un auteur, auteur-compositeur, musicien et producteur de l'Oregon aux USA. Pendant 15 ans, il a été impliqué dans diverses aventures musicales dont *Falling Up*, *The River Empires* et *The Gloomeatcher*. Il a aussi produit des musiques pour des films, des jeux et de la publicité.

## L'HISTOIRE

---

Bethel Woods est un orphelinat du roman de Jessy Ribordy, *Hours*. L'histoire a été dévoilée dans un livre audio, parallèlement à la sortie d'un album longue durée du groupe de Jessy : *Falling Up*. Les deux supports s'associent pour raconter l'histoire mystérieuse d'un jeune garçon nommé Seth. Seth a grandi à l'Orphelinat de Behtel Woods, sans rien connaître du monde extérieur. Son esprit curieux et brillant l'a amené à explorer au-delà des limites de l'espace et du temps, de la gravité et de la lumière. Cependant, même ses plus grandes découvertes n'ont pas pu l'emporter sur les pertes qu'il a subi. Conduit par un désir de réponses et de justice, il a quitté Behtle Woods

Plusieurs années ont passé et après la prévision d'un énorme et épouvantable danger, Seth est retourné à Bethle Woods. Il a construit 6 machines gigantesques qui étaient censées protéger et soutenir l'Orphelinat du monde extérieur.

Pourtant, notre histoire commence des décennies plus tard. Les machines tombent maintenant en panne alors qu'une force sombre et sinistre cherche à s'emparer et détruire les secrets cachés dans les pentes alpines de Bethle Woods.

## L'ARTISTE

---

Originaire d'Afrique du Sud, Emma Weakley est une illustratrice qui vit maintenant à Waikanae, en Nouvelle Zélande. Son premier livre, *Jack and the Beanstalk* a été publié en 2010. Depuis, elle a écrit et illustré un certain nombre d'histoires différentes, tout en cumulant bien d'autres emplois. Elle a gagné la récompense *Sir Julius Vogel* en 2008 et en 2014, pour la Meilleure Œuvre Illustrée. Elle aime utiliser un mélange de dessin traditionnel et de peinture numérique.

## CREDITS

---

Game Design : Shem Phillips  
Story : Jessy Ribordy  
Illustrations : Emma Weakley 3D  
Modeling : Jeremy Gosser  
Traduction "libre" : Jean Dorthe

Copyright © Garphill Games 2016  
[www.garphill.com](http://www.garphill.com)

