Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

> Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

> > ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme * * * modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 ieux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com



















Tim Eisner

Illustré par

Mr. Cuddington

Et développé par Ian Allen

Traduction Française

MeepleRules.fr

Le Roi Réginald le Cupide a pour projet de développer des milliers d'hectares de terre dans la sombre et mystérieuse Forêt des Frères Grimm. Son cœur avare bouillonne à la simple idée de tout l'or qu'il pourra amasser dans sa salle du trésor une fois que ce terrain sera dégagé et que les constructions auront commencé. Hélas, les Bâtisseurs Royaux, aussi connus sous le nom des Trois Petits Cochons, sont devenus vieux et séniles et les derniers plans qu'ils lui ont présentés consistaient en une étrange série de maisons en forme de citrouilles.

Suite à sa dispute avec ces vieux acariâtres de frères Cochons, le Roi s'est mis en quête de quelqu'un d'assez compétent pour concevoir des maisonnettes simples, utilisant uniquement les matériaux de base des temps anciens. Les neveux et les nièces des fameux frères Cochons ont commencé à affluer aux portes du Palais Royal, impatients de démontrer leurs talents. Le concours est simple : quiconque parviendra à construire trois maisons plus rapidement que ses adversaires obtiendra le titre de Bâtisseur Royal et sa fortune sera faite...

Aperçu du jeu

Dans La Forêt des Frères Grimm, vous incarnez une nièce ou un neveu de l'un des Trois Petits Cochons à la renommée légendaire, en compétition pour construire le plus rapidement possible un groupe de trois maisons en Paille, en Bois ou en Brique. Les joueurs planifient en secret leurs déplacements vers certains lieux de la Forêt des Frères Grimm afin d'y Collecter les ressources limitées qu'ils recèlent. Si plusieurs Cochons se rendent dans un même Lieu, ils devront partager les ressources qui s'y trouvent, mais si un Cochon parvient à y être seul, il obtient toutes les ressources du site. Les cartes Fable vous permettent de duper les autres Cochons alors que tous se bousculent pour rassembler suffisamment de ressources pour bâtir leurs maisons. Tout au long de la partie, les cartes Ami dévoilent toutes sortes d'alliés étranges qui sortent de la Forêt des Frères Grimm pour vous aider à atteindre vos objectifs. Le premier joueur à construire 3 maisons (quelle que soit la combinaison de Paille, de Bois et/ou de Brique) remporte la partie!

Matériel

4 plateaux Lieu de Collecte



16 cartes Collecte

4 sets de 4 cartes : chaque set est identifié par une couleur spécifique, au dos des cartes. Les cartes Collecte servent à planifier vos voyages dans les Lieux de Collecte.











Collecte de la Paille

Collecte du Bois

Collecte de Briques

Collecte au Marché

4 cartes Aide de Jeu

Elles vous rappelleront les étapes de base de chaque phase.



Face

Dos

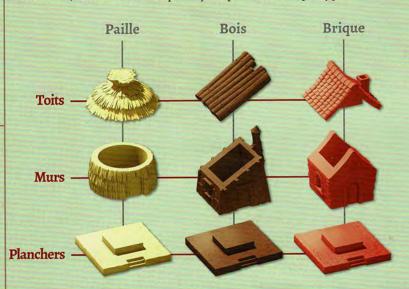
4 plateaux Joueur

Chaque plateau Joueur dispose d'une réserve dans laquelle stocker vos ressources et de 5 Sites de Construction sur lesquels vous pouvez bâtir vos maisons (les Sites de Construction ne sont pas matérialisés sur votre plateau, cela signifie simplement que vous ne pouvez construire que 5 maisons en même temps).



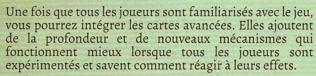
45 sections de Maison

Ce sont les pièces que vous allez assembler pour bâtir vos maisons de Paille, de Bois et de Brique. Il y a 5 pièces de chaque type.



56 cartes Fable

Les Fables sont des cartes à usage unique vous permettant de jouer des tours pendables pour tenter de surpasser vos adversaires. Conservez vos cartes Fable secrètes dans votre main jusqu'à ce que vous vouliez les utiliser. Chaque carte dispose d'un effet et précise le moment où vous pouvez l'utiliser (déclencheur).





Symbole Types Spéciaux

Certaines Fables disposent d'un symbole Type Spécial dans leur coin supérieur gauche:



Monstre: Cette Fable représente un résident maléfique de la forêt se rendant dans un Lieu et v semant quelques troubles. Plus de détails page 5.



Prochain tour : Cette Fable s'active à la prochaine manche et pas lors de la manche en cours. Plus de détails page 9.



Lieu Unique : Cette Fable représente un Lieu spécial qui est attaché à un Lieu et modifie son fonctionnement jusqu'à ce que certains critères soient vérifiés. Plus de détails page 9.

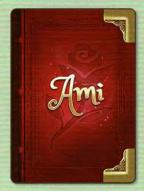
25 cartes Ami



Chaque carte Ami vous octroie une capacité spéciale permanente, mais vous ne pouvez en avoir qu'une seule à la fois : placez-la sur la table, face visible, devant vous. Chaque carte dispose d'un effet et précise le moment où vous pouvez l'utiliser.



Une fois que tous les joueurs sont familiarisés avec le jeu, vous pourrez intégrer les cartes Ami avancées.



Symbôle Ami / Avancé Nom de Géant Déclencheur Effet)éfaussez Jack le Chasseur de Géar our annuler les effets du Géant.

Dos

Face (Exemple)

50 Ressources Uniques

20 Pailles, 15 Bois et 15 Briques. Lorsque « une ressource » est mentionnée dans les règles, cela indique l'une de ces ressources.



1 Paille







1 Brique

15 Tas de Ressources

5 jetons de chacune des 3 Ressources : Paille, Bois et Brique. Attention, chacun de ces tas ne contient pas la même quantité de ressources! Au cours de la partie, vous pouvez librement échanger vos jetons Tas avec des ressources de la







4 Bois



3 Briques

3 tuiles Bonus Premier Bâtisseur

Ces récompenses spéciales sont accordées aux joueurs construisant en premier chaque type de maison.



Au dos de chacune sont indiquées les récompenses correspondantes :



4 figurines Cochon





Violet Vert

6 figurines Monstre



Grand Méchant Loup

Dragon

Géant



Troll du Pont



Loup



Loup

1 jeton Premier Joueur

Le joueur détenant ce jeton est le Premier Joueur.





Lorsqu'un effet doit être résolu « dans l'ordre du tour », il s'applique tout d'abord au Premier Joueur puis à chaque joueur dans le sens horaire, en ignorant les joueurs non impliqués.

1 dé Ressource « Prince Régal »

Ce dé contrôle le joueur neutre, pour vos parties à 2 joueurs.



Mise en place



- 1 Placez les 3 plateaux Lieu de Collecte (Champs, Forêt & Briqueterie), en ligne, au centre de l'aire de jeu.
- À 4 joueurs, ajoutez le Lieu Marché à côté des 3 autres. À moins de joueurs, ce plateau est retiré du jeu.
- 2 Regroupez les Ressources (Uniques et Tas) par type à proximité des Lieux de Collecte afin de former la réserve.
- 3 . Placez 1 jeton Tas de Paille (valant 5 Pailles) sur le plateau Champs, 1 jetons Tas de Bois (valant 4 Bois) sur le plateau Forêt et 1 jeton Tas de Briques (valant 3 Briques) sur le plateau Briqueterie.
- À 4 joueurs, placez 1 Ressource Unique de chaque type (Paille, Bois et Brique) sur le plateau Marché.
- 4 Placez les 3 tuiles Bonus 1er Bâtisseur en dessous des Lieux de Collecte correspondants.
- **5** Formez une réserve avec les Sections de Maison (Planchers, Murs et Toits) près des Lieux de Collecte.
- 6 Mélangez séparément les cartes Fable et les cartes Ami et formez 2 pioches distinctes, face cachée, près des Lieux de Collecte.
- 7 Formez une réserve avec les figurines Monstre.
- 8 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le plateau Joueur, les 3 cartes Collecte (Collecte de Paille, Collecte de Bois et Collecte de Briques) et la figurine Cochon correspondants.
- À 4 joueurs, chaque joueur reçoit également une carte Marché à sa couleur. À moins de joueurs, ces cartes sont retirées du jeu.
- **9** Le dernier joueur à avoir mangé du bacon reçoit le jeton Premier Joueur. Vous pouvez commencer la partie!



Déroulement de la partie



La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche se compose de 3 phases, résolues dans cet ordre :

1. Collecte | 2. Construction

3. Entretien

Déroulement d'une manche 1. Phase de Collecte

Lors de cette Phase, vous allez visiter les différents Lieux dans lesquels vous collecterez les ressources dont vous avez besoin pour construire vos maisons.



Assurez-vous de vérifier les capacités des Amis et Fables activées à chaque étape. Chaque carte indique à quel moment son effet se déclenche.

- 1. Chaque joueur doit sélectionner 1 carte Collecte de sa main (il peut également choisir 1 carte Fable s'il le souhaite) : il la ou les pose, face cachée, devant lui (avec la carte Fable sur le dessus).
- 2. Révélez toutes les cartes Fable jouées et résolvez celles s'activant "Lorsque Révélée"



Si plusieurs cartes Fable et/ou Ami doivent être activées en même temps, résolvez-les dans l'ordre du Tour.



Si une Fable dispose du symbole Monstre, lorsqu'elle est révélée, le joueur qui l'a jouée doit prendre la figurine correspondante dans la réserve et la placer sur un Lieu de son choix. Maximum: 1 Monstre par Lieu.

S'il y a plus de Monstres joués que de figurines à placer, placez la carte correspondante sur le Lieu à la place.

Seul : Un Cochon est considéré comme seul s'il n'y a aucun autre Cochon avec lui, même si un Monstre est présent.

- **3.** Révélez **toutes** les **cartes Collecte** : chaque Joueur place son Cochon sur le Lieu de Collecte indiqué par sa carte. Résolvez ensuite tous les effets des **Fables** s'activant "Avant la Collecte".
- **4.** Si un Cochon est seul dans un Lieu, le joueur correspondant récupère **toutes** les Ressources qui s'y trouvent. Si plusieurs Cochons sont dans un même Lieu, les Ressources de ce Lieu sont **équitablement réparties** entre tous leurs joueurs, en arrondissant le nombre de Ressources à l'inférieur (faites de la « monnaie » si nécessaire). Les éventuelles Ressources restantes restent sur ce Lieu pour la prochaine Phase de Collecte.
- 5. Résolvez tous les effets de Fable restants, s'activant "Après la Collecte".
- 6. Chaque Joueur reprend en main la carte Collecte qu'il a jouée. Toutes les cartes Fable résolues sont défaussées en une pile, face visible, à côté de la pioche Fable. Certaines Fables indiquent qu'elles restent en jeu plus longtemps que la normale : ne les défaussez pas avant le moment indiqué. Toutes les figurines Monstre présentes sur les Lieux sont replacées dans la réserve.

Exemple de Collecte – Étape par Étape

Les 3 joueurs posent, face cachée, les cartes qu'ils souhaitent jouer. Bleu et Verte ont tous deux joué 1 carte Fable en plus de leur carte Collecte, alors qu'Orange n'a joué qu'une carte Collecte.







Les 2 Fables sont révélées. Bleu révèle 1 Troll du Pont (c'est un Monstre qu'il doit placer dans un Lieu) et Verte révèle Par le poil de mon menton (qui s'active avant la Collecte). Bleu place le Troll du Pont dans la Briqueterie, espérant attraper les autres Cochons qui s'y rendent.



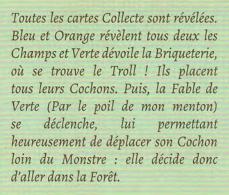














Verte étant seule dans la Forêt, elle récupère les 5 Bois qui s'y trouvent. Bleu et Orange étant tous deux dans les Champs, ils doivent se partager la Paille. Comme il y en a 5, ils en prennent 2 chacun et en laissent 1 pour la manche suivante.

À ce stade, le Troll du Pont s'active, mais il n'y a plus aucun Cochon à malmener dans la Briqueterie.



Tous les joueurs récupèrent la carte Collecte qu'ils ont jouée. Les deux Fables (incluant le malheureux Troll du Pont qui n'a rien pu faire à cause d'un poil des plus opportuns) sont défaussées. La figurine du Troll du Pont est replacée dans la réserve.

2. Phase de Construction

Durant cette Phase, vous allez réaliser des actions afin d'obtenir des Ressources, de piocher des cartes Fable et d'utiliser vos ressources pour construire des Sections de Maison. Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue deux actions. Vous pouvez réaliser deux fois la même action ou deux actions différentes. Pour chacune de vos actions, vous pouvez choisir l'une de ces trois options :

A) Piocher 1 carte Fable

Prenez la première carte de la pioche Fable et ajoutez-la à votre main. Il n'y a aucune limite au nombre de Fables que vous pouvez avoir dans votre main.



B) Gagner 1 Ressource

Collectez 1 Ressource Unique de votre choix dans la **réserve**. Il n'y a aucune limite au nombre de Ressources que vous pouvez stocker.



C) Construire

Construisez une Section de Maison. Pour cela, payez les Ressources correspondantes (elles sont placées dans la réserve), puis ajoutez votre nouvelle Section de Maison à votre plateau Joueur. Vous devez utiliser les Ressources correspondantes au type de la Section construite : par exemple, vous devez payer de la Paille pour bâtir une Section de Maison en Paille.

TYPE DE SECTION	COÛT	ET
PLANCHER	2	
MURS	4	Piochez 1 Ami puis conservez-le ou donnez-le à un autre joueur (voir ci-dessous).
TOIT	6	Vérifier l'attribution du Bonus 1 ^{er} Bâtisseur (voir ci-dessous).

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Chacune de vos Maisons doit être construite dans l'ordre : Plancher, puis Murs, puis Toit.
- Vous pouvez travailler sur plusieurs Maisons à la fois, mais vous ne pouvez pas débuter une nouvelle Maison si vous possédez une Maison inachevée du même type.
- Une fois que vous avez achevé une Maison, vous **pouvez** entamer la construction d'une nouvelle Maison du même type.
- Il y a suffisamment de Sections de Maison pour bâtir 5 Maisons de chaque type. Une fois épuisées, vous ne pouvez plus construire de Section de ce type.
- Vous ne pouvez débuter la construction d'une nouvelle Maison que si vous disposez d'un Site de Construction libre sur votre plateau Joueur : chaque joueur dispose de 5 Sites de Construction.



Vous décidez d'utiliser l'une de vos Actions pour Construire. Vous possédez 4 Bois et 3 Pailles, vous permettant de faire 1 Plancher de Paille, ou 1 Plancher de Bois, ou 1 Mur en Bois qui pourrait compléter le Plancher de Bois que vous avez bâti lors d'un tour précédent (même si vous avez suffisamment de Ressources pour construire un Plancher de Bois, vous ne le pouvez pas, car vous avez déjà une Maison de Bois en construction). Vous décidez d'acheter le Mur en Bois : vous payez les 4 Bois qui sont placés dans la réserve, prenez 1 Section Murs en Bois de la réserve, et placez-la sur votre Plancher de Bois.

Comme vous avez bâti 1 Section de Murs, vous piochez 1 Ami et avez le choix soit de le garder, soit de le donner à un autre joueur (suite de l'exemple en haut à droite de la page suivante).

D) Actions Spéciales

Certaines cartes Ami vous permettent de réaliser des Actions Spéciales. Chaque carte vous indique comment cette Action Spéciale fonctionne. Une Action Spéciale compte comme l'une des deux actions de votre Phase de Construction et vous ne pouvez réaliser chaque Action Spéciale qu'une seule fois par tour. Il est possible et autorisé d'utiliser l'Action Spéciale d'un Ami pour faire l'acquisition d'un nouvel Ami puis d'utiliser l'Action Spéciale de ce nouvel Ami lors du même tour.



L'Action Spéciale de Marraine la Fée permet de piocher 2 cartes Fable... plutôt intéressant comme pouvoir!

AMIS

Les Amis sont des personnages d'autres contes de fées qui vous aideront avec leurs pouvoirs spéciaux. Vous gagnez des Amis lorsque vous construisez une Section de Murs, mais également en utilisant les effets de certaines cartes Ami ou Fable, ou lorsque vous gagnez le Bonus 1er Bâtisseur. Chaque fois que vous gagnez un Ami, révélez-le et décidez si vous souhaitez le garder pour vous ou si vous le donnez à un autre joueur (l'autre joueur ne peut pas le refuser). Voir Cartes Amis pour plus de détails.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Ami à la fois. Lorsque vous gagnez un Ami (que vous choisissiez de le garder ou parce qu'un autre joueur vous en donne un), vous devez défausser l'Ami précédent (si vous en avez un) et conserver le nouveau à la place.

Actions Spéciales: Certains Amis vous octroient des Actions Spéciales. Chaque Action Spéciale d'un Ami ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour lors de la Phase de Construction. Il est possible et autorisé d'utiliser l'Action Spéciale d'un Ami pour faire l'acquisition d'un nouvel Ami puis d'utiliser l'Action Spéciale de ce nouvel Ami lors du même tour.

Vous avez construit une Section de Murs et pioché 1 Ami : le Nain Tracassin. Vous avez déjà Boucle d'Or comme Amie et vous souhaitez la garder. Vous décidez donc de donner le Nain Tracassin à un autre joueur. Ce joueur est obligé de défausser son Ami actuel et de conserver le Nain Tracassin.



BONUS DU 1ER BÂTISSEUR

Lorsque vous achevez 1 Maison, si c'est la **première** Maison de ce type (Paille, Bois ou Brique) à avoir été bâtie par n'importe quel joueur, vous gagnez le Bonus du 1er Bâtisseur de ce type : prenez la Tuile correspondante et placez-la devant vous puis collectez l'une des récompenses suivantes (vous choisissez) :

- 3 Ressources : 1 Paille, 1 Bois et 1 Brique, prises dans la réserve.
- 2 cartes Fable, prises au sommet de la pioche Fable.
- 1 carte Ami, prise au sommet de la pioche Ami. (Appliquez les règles normales, ci-dessus, lorsque vous gagnez un Ami)

Chaque Bonus 1er Bâtisseur n'est attribué qu'une seule fois pour chaque type de Maison, même si une Maison a été soufflée par le **Grand Méchant Loup** ou tout autre effet.



3. Phase d'Entretien

Au cours de cette phase, vous allez finaliser la manche en cours et préparer la suivante.

- 1. Passez le jeton Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire.
- 2. Les Cochons présents sur les Lieux de Collecte sont récupérés par leurs joueurs (qui s'assurent également d'avoir toutes leurs cartes Collecte en main).
- **3.** Approvisionnez chacun des trois Lieux de Collecte en y plaçant un Tas de **Ressources** du type correspondant, pris dans la réserve (ces jetons s'ajoutent à toutes les Ressources restantes de la manche précédente).
- À 4 joueurs, placez une Ressource Unique de chaque type (Paille, Bois, Brique) sur le plateau Marché.



Fin de partie

À la fin de la Phase de Construction, si au moins l'un des joueurs a achevé la construction de trois maisons complètes, la partie se termine (il n'est pas nécessaire de bâtir une maison de chaque type... toutes les combinaisons sont valides)!

Si un seul joueur termine la partie avec 3 Maisons complètes, il l'emporte!

· Si plusieurs joueurs ont achevé leurs 3 Maisons complètes, le vainqueur est le Cochon ayant construit les Maisons les plus solides. Les Maisons de Brique sont plus solides que celles en Bois, elles-mêmes plus solides que celles en Paille. Si deux Cochons ou plus sont toujours à égalité, celui des deux jouant le premier dans l'ordre du tour (ou détenant le jeton Premier Joueur) est déclaré vainqueur.



Le premier à achever ses 3 maisons l'emporte... mais la solidité des maisons départage les égalités!





Exemple de départage : Orange a construit 2 Maisons de Brique et 1 Maison de Paille. Bleu de son côté a bâti 1 Maison de Brique et 2 Maisons de Bois. Orange ayant bâti plus de Maisons de Brique, il remporte cette partie!

Ajustements pour une partie à 2 joueurs

À 2 joueurs, on ajoute 1 joueur neutre, nommé le Prince Régal. À chaque tour, il collectera la moitié des ressources de l'un des lieux afin de remplir sa réserve personnelle. Ainsi, il pourra un jour quitter le Palais Royal et créer son propre petit Palais.

Lors de la Mise en Place, placez le dé Ressource du Prince Régal à proximité des plateaux Lieu de Collecte.

Au début de chaque Phase de Collecte, lancez le dé Ressource. Le Prince collecte immédiatement la moitié des Ressources présentes sur le Lieu indiqué (arrondie à l'inférieur): placez les Ressources ainsi collectées dans la réserve. Les deux joueurs choisissent ensuite leurs cartes Ami et Fable, et jouent normalement.

Si n'importe quel Lieu dispose de plus de 10 Ressources, le Prince Régal ne lance pas de dé et il prend automatiquement la moitié des Ressources du Lieu en ayant le plus. Si plusieurs Lieux disposent de plus de 10 Ressources et qu'elles sont en mêmes quantités, le Prince Régal préfère la Brique, puis le Bois et enfin la Paille.

• Le Prince Régal n'est pas considéré comme étant « dans » le Lieu qu'il collecte : il n'affecte donc pas les cartes Fable demandant si un joueur est seul ou non, et il n'est jamais attrapé par les Monstres.



Exemple du Prince Régal : Au début de la manche, le Prince Régal lance le dé et obtient Brique. La Briqueterie dispose de 5 Briques. Comme la moitié de 5 arrondie à l'inférieur est égale à 2, les 2 Briques du Prince Régal sont remises dans la réserve. Il en reste désormais 3 sur le Lieu.

4 Ajustements pour une partie 4 joueurs

Les règles à 4 Joueurs sont présentées tout au long de ce livret. Il nous a semblé pratique de les rassembler également ici. Tous les ajustements à 4 joueurs concernent l'ajout d'un Lieu Marché à la partie. Lors de la Mise en Place, placez le Marché à côté des autres Lieux (placez-y une Ressource de chaque type) et assurez-vous que tous les joueurs aient leur carte Collecte au Marché en plus de leurs trois cartes habituelles.

Le Marché est considéré comme n'importe quel autre Lieu. Si plusieurs Cochons s'y retrouvent lors de la phase de Collecte, les Ressources sont réparties par un draft : dans l'ordre du tour, les joueurs présents choisissent une Ressource à la fois. Tous les joueurs présents vont collecter un même nombre de Ressources, laissant celles en excès pour la manche suivante. (Ex : S'il y a trois joueurs et 5 Ressources, chaque joueur collectera 1 Ressource et les deux autres resteront.)

Lors de la Phase d'Entretien, placez 1 Ressource de chaque type (Paille, Bois et Brique) sur le Marché, en plus des éventuelles Ressources restantes de la manche précédente.



Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main, mais il ne peut en jouer qu'une seule par manche: il la choisit en même temps que sa carte Collecte lors de la Phase de Collecte. Une fois qu'une Fable est révélée, suivez ses instructions pour savoir quand elle est déclenchée et ce qu'elle octroie. Généralement, les Fables vous prodiguent une Capacité Spéciale, utilisable une fois, puis sont défaussées.



Match Amical ~ Fin de la Phase de Collecte

Prenez 2 ressources de votre choix à l'un des adversaires sur votre Lieu.



Grand Méchant Loup ~ Fin de la Phase de Collecte

Monstre! Pour chaque joueur sur le Lieu du Grand Méchant Loup, vous devez choisir l'une de leurs Maisons en Bois ou en Paille (partiellement ou complètement achevée) et replacer la section supérieure de cette Maison dans la réserve.



Troll du Pont ~ Fin de la Phase de Collecte

Monstre! Choisissez un joueur sur le Lieu du Troll du Pont. Ce joueur doit vous donner la moitié des ressources qu'il collecte à ce tour (arrondie à l'inférieur).



Par le poil de mon menton ~ Avant la Collecte

Si vous êtes sur un Lieu avec un Monstre, vous pouvez aller sur un autre Lieu de votre choix, une fois par tour uniquement. Si aucun Monstre n'a été joué lors de cette manche, piochez 1 carte Fable.



Consulter l'Oracle ~ Fin de la Phase de Collecte

Si vous êtes seul sur votre Lieu, vous pouvez prendre au hasard 1 carte Fable dans la main de chaque autre joueur.



Boule de Cristal ~ Lorsque Révélée

Choisissez un joueur et consultez sa carte Collecte face cachée. Si vous le souhaitez, vous pouvez changer votre carte Collecte.



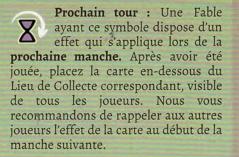
Malédiction des Ténèbres ~ Lorsque Révélée

Tous vos adversaires doivent mélanger toutes leurs cartes Collecte (incluant celle qu'ils ont jouée) et en choisir une nouvelle au hasard. Vos adversaires peuvent consulter leur nouvelle carte Collecte aléatoire avant de résoudre les cartes Fable restantes.



Vite Fait ~ Fin de la Phase de Collecte

Si vous êtes seul sur votre Lieu, placez cette carte sur votre plateau Joueur où elle devient un Site de Construction supplémentaire. Le coût de chaque Section de Maison que vous construisez sur ce site est diminué de 1 ressource.



Lieu Unique: Une Fable ayant ce symbole est jouée sur un Lieu spécial et reste en jeu jusqu'à ce que la condition de Défausse soit remplie. Il ne peut y avoir qu'un seul Lieu Unique par Lieu de Collecte. Si la condition de Défausse est remplie, la carte est défaussée à la toute fin de la Phase de Collecte, une fois que tous les autres effets ont été résolus.



Dragon ~ Avant la Collecte

Monstre! Tous les joueurs sur le Lieu du Dragon doivent défausser toutes les ressources de leur plateau Joueur.



Jardin des Fées ~ Prochain Tour

➤ Prochain Tour! Au début de la prochaine manche, placez cette carte sur l'un des Lieux de votre choix. À la fin de la Phase de collecte, tous les joueurs dans ce Lieu gagnent 3 ressources de leur choix prises dans la réserve. Défaussez cette carte à la fin du tour.



Murmures Fantômes ~ Fin de la Phase de Collecte

Si vous êtes seul sur votre Lieu, piochez 4 cartes Fable. Conservez-en 2 et défaussez les autres.



Géant ~ Fin de la Phase de Collecte

Monstre! Tous les joueurs sur le Lieu du Géant doivent défausser leur Ami (s'ils en ont un), toutes les cartes Fable de leur main (s'ils en ont) et 1 ressource de chacun des types qu'ils ont sur leur plateau Joueur.



Maison de Mère-Grand ~ Lorsque Révélée, Fin de la Phase de Collecte

Lieu Unique! Lorsque Révélée, jouez-la sur un Lieu de votre choix. Tant que la Maison de Mère-Grand est en jeu, n'importe quel Monstre joué doit être envoyé sur ce Lieu (annule la limite de 1 Monstre par Lieu). À la fin de la Phase de Collecte, tous les joueurs sur ce Lieu gagnent 2 ressources de leur choix prises dans la réserve. Défaussez cette carte à la fin du tour s'il y a au moins un Monstre sur ce Lieu.



Pleine Lune ~ Fin de la Phase de Collecte

Tous les joueurs (vous inclus) sur votre Lieu gagnent 2 ressources, prises dans la réserve, de l'un des types produits par ce Lieu (si le Lieu est le Marché, chaque joueur peut choisir le type de son choix).



Grenier Secret ~ Fin de la Phase de Collecte

Tous les joueurs (vous inclus) sur votre Lieu gagnent 2 ressources, prises dans la réserve, de l'un des types produits par ce Lieu (si le Lieu est le Marché, chaque joueur peut choisir le type de son choix).



Saisonnier ~ Lorsque Révélée, Prochain Tour

Z Prochain Tour! Lorsque Révélée, vous devez soit payer 2 ressources de votre choix (dans la réserve), soit défausser immédiatement cette carte. Si vous payez les 2 ressources, au prochain tour, vous doublez le nombre de ressources que vous Collectez : prenez les mêmes ressources que celles collectées dans la réserve.



Petites Mains ~ Fin de la Phase de Collecte

Si vous êtes seul sur votre Lieu, gagnez 2 actions supplémentaires lors de la Phase de Construction de cette manche.



Château Solitaire ~ Lorsque Révélée, Fin de la Phase de Collecte

Lieu Unique! Lorsque Révélé, placez-le sur le Lieu de votre choix. À la fin de la Phase de Collecte, n'importe quel joueur qui est seul sur ce Lieu gagne 1 ressource de chaque type, prise dans la réserve. Défaussez cette carte à la fin du tour s'il y a 3 joueurs ou plus sur ce Lieu (ou les deux joueurs dans une partie à 2 joueurs).



Flûte Enchantée ~ Lorsque Révélée

Toutes les cartes Monstre jouées lors de ce tour sont immédiatement placées dans votre main avant d'être résolues. Ces cartes Monstre n'ont aucun effet lors du tour actuel, mais elles pourront être jouées normalement plus tard.



Mystérieux Inconnu ~ Fin de la Phase de Collecte

Si vous êtes seul sur votre Lieu, gagnez 1 Ami pris dans la pioche. Suivez les règles normales qui s'appliquent lorsque vous gagnez un Ami.



Nuit à la Taverne ~ Lorsque Révélée

Piochez 1 carte Ami par joueur, choisissez-en une pour vous puis distribuez aléatoirement les autres aux autres joueurs. Tous les joueurs (vous inclus) doivent défausser leur Ami actuel (s'ils en ont un) et accepter le nouvel Ami.



Amis Puissants ~ Fin de la Phase de Collecte

Chaque adversaire sur votre Lieu perd l'une de ses actions de la Phase de Construction de cette manche. Pour chaque adversaire affecté, vous gagnez 1 action pour la Phase de Construction de cette manche.



Rugissement ~ Avant la Collecte

Tous les adversaires sur votre Lieu doivent mélanger toutes leurs cartes Collecte (incluant celle qu'ils ont jouée), en choisir une nouvelle au hasard et se rendre immédiatement sur ce nouveau Lieu (s'ils obtiennent leur Lieu actuel, ils ne bougent pas).



Noces Royales ~ Lorsque Révélée, Fin de la Phase de Collecte

Lieu Unique! Lorsque Révélée, jouez cette carte sur un Lieu de votre choix. À la fin de la Phase de Collecte, chaque joueur qui n'est pas sur ce Lieu doit défausser 1 ressource de son choix, prise sur son plateau Joueur. Défaussez cette carte à la fin d'un tour où aucun joueur n'est sur ce Lieu.



Souvenirs du Passé ~ Fin de la Phase de Collecte

S'il y a au moins un adversaire sur votre Lieu, consultez la défausse Fable: prenez-y 2 Fables de votre choix et ajoutez-les à votre main.



Partage des Richesses ~ Fin de la Phase de Collecte

Tous vos adversaires qui ont Collecté 5 ressources ou plus lors de ce tour doivent vous donner 2 de ces ressources (s'ils ont collecté des ressources de plusieurs types, ils choisissent les types qu'ils vous donnent).



Réseau d'Espions ~ Fin de la Phase de Collecte

Gagnez 1 carte Fable de la pioche pour chaque joueur (vous inclus) sur votre Lieu.



Impôts ~ Prochain Tour

▼ Prochain Tour! À la fin de la Phase de Collecte, tous vos adversaires qui ne sont pas sur votre Lieu doivent défausser la moitié des ressources de leur plateau Joueur (arrondie à l'inférieur). Ils doivent défausser toutes les Briques disponibles avant de défausser du Bois, et tout le Bois disponible avant de défausser de la Paille.



Cadeau Rusé ~ Fin de la Phase de Collecte

Choisissez un adversaire et donnez-lui jusqu'à 3 ressources d'un même type. Cet adversaire doit vous donner en échange le même nombre de ressources d'un type différent (de son choix).

Vous ne pouvez choisir qu'un adversaire ayant suffisamment de ressources (d'un type différent à celui que vous donnez) pour finaliser cet échange. Vous pouvez choisir de n'échanger aucune ressource.



Marchand Ambulant ~ Fin de la Phase de Collecte

Tous les joueurs sur votre Lieu (vous inclus) peuvent défausser 2 ressources d'un même type pour prendre 3 ressources d'un type différent dans la réserve.



Puits aux Souhaits ~ Lorsque Révélée

Sans les consulter, échangez 2 cartes Collecte de votre choix avant qu'elles ne soient révélées. Poursuivez comme si les joueurs avaient joué les cartes échangées. (À la fin de la manche, les joueurs récupèrent les cartes à leur couleur.)

Les joueurs dont les cartes Collecte ont été échangées peuvent consulter leur nouvelle carte avant de résoudre les cartes Fable restantes.



Loup ~ Avant la Collecte

Monstre! S'il y a au moins un joueur sur le Lieu du Loup, défaussez toutes les ressources de ce Lieu avant qu'un joueur ne les collecte.



Si plusieurs cartes Ami et/ou Fable devaient être activées en même temps, résolvez-les dans l'ordre du tour.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Ami à la fois (maximum!). Si vous avez une carte Ami, elle reste face visible devant vous et vous octroie un bonus spécial qui se répète à chaque manche tant que vous l'avez. Chaque carte Ami dispose d'un effet et précise quand il se déclenche. C'est à vous de penser à activer votre Ami au bon moment.



Aladin ~ Début de la Manche

Vœux: Annoncez à voix haute si vous allez Collecter seul ou avec d'autres joueurs. À la fin de la Phase de collecte, gagnez 1 ressource de chaque type (prises dans la réserve) si vous aviez raison.



Ali Baba ~ Début de la Manche

Sournois : Volez 1 ressource de votre choix du plateau Joueur de l'un de vos adversaires. Si vous Collectez dans le même Lieu que lui, vous devez lui rendre la ressource volée.



Cendrillon ~ Après la révélation des cartes Collecte

Carrosse Magique: Allez sur votre Lieu de Collecte et gagnez 2 ressources de ce Lieu avant que vos adversaires ne se déplacent. Ensuite, tous les joueurs (vous inclus) Collectent normalement.

Cendrillon gagne 2 ressources avant que le Loup ne les vole. Les ressources gagnées par Cendrillon ne font pas partie de la Collecte et ne comptent donc pas pour le Troll du Pont ni le Partage des Richesses.



Méchante Reine ~ Début de la Manche

Sorcellerie: Attendez que tous les autres joueurs aient choisi leurs cartes Collecte et Fable puis choisissez 1 adversaire et consultez soit sa carte Collecte soit sa carte Fable. Jouez ensuite vos propres cartes Collecte et Fable.



Marraine la Fée ~ Action Spéciale

Baguette Magique: Action Spéciale! Gagnez 2 cartes Fable.

Vous pouvez défausser Marraine la Fée pendant votre tour afin de défausser 2 cartes Fable de votre main et gagner 2 ressources (dans la combinaison de types de votre choix), prises dans la réserve.



Prince Grenouille ~ Fin de la Phase de Collecte

Le sort est rompu: Si vous n'êtes pas seul dans votre Lieu, défaussez le **Prince Grenouille** et gagnez un nouvel Ami de la défausse. Ne repiochez pas le Prince Grenouille. Gagnez **ensuite** 1 ressource de votre choix, prise dans la réserve.



Le Petit Bonhomme de Pain d'Épices ~ Après la révélation des cartes Collecte Attrape-moi si tu peux : A la place d'aller sur votre Lieu (et avant que les

autres joueurs n'aillent sur leur Lieu), vous pouvez choisir de prendre 1 ressource de votre choix sur chaque Lieu.

Si vous utilisez cet effet, vous **ne Collectez rien** lors de cette manche. Vous n'êtes **pas** considéré comme étant seul ni avec d'autres joueurs pour les effets des cartes Fable.



L'Oie d'Or ~ Fin de la Phase de Collecte

Œufs Dorés: Si vous êtes seul sur votre Lieu, gagnez 1 ressource de votre choix, prise dans la réserve.

Vous pouvez défausser L'Oie d'Or pendant votre tour pour gagner 2 ressources de votre choix, prises dans la réserve.



Boucle d'Or ~ Action Spéciale

Celui-là est parfait: Action Spéciale! Piochez et consultez les 3 premières cartes de la pioche Fable. Choisissez-en 1 que vous ajoutez à votre main et placez les deux autres au sommet de leur pioche, dans l'ordre de votre choix.



Hansel & Gretel ~ Phase de Construction

Affamés: Le coût de toutes les Sections de Murs de vos adversaires est augmenté d'une ressource (du type correspondant). Ils doivent vous donner cette ressource supplémentaire au lieu de la payer à la réserve.



Le Chasseur ~ Début de la Manche

Pourfendeur de Monstres : Au début de la manche, **tous** vos adversaires **doivent** jouer une carte Fable, s'ils en ont. Si un Monstre est présent sur votre Lieu, annulez son effet et gagnez 1 ressource de chaque type, prise dans la réserve.



Jack le Chasseur de Géant ~ Après la révélation des cartes Collecte Haricot Magique: Ajoutez 2 ressources à votre Lieu, de l'un des types produits par ce Lieu. Vous pouvez défausser Jack le Chasseur de Géant pour annuler les effets du Géant.



La Petite Sirène ~ Lorsque Gagnée, Action Spéciale

Cruel Dilemme:: Lorsque gagnée, choisissez 2 de vos cartes Collecte que vous conservez en main et placez les autres, face cachée, sous **La Petite Sirène**: vous ne pouvez pas utiliser ces cartes tant que **La Petite Sirène** reste votre Ami (mais vous les récupèrerez si vous la perdez en gagnant un nouvel Ami). **Action Spéciale!** Gagnez 1 ressource de chaque type.



Pinocchio ~ Début de la Manche

Menteur, Menteur...: Annoncez à voix haute la carte Collecte que vous allez jouer. À la Fin de la Phase de Collecte, si vous avez dit la vérité, gagnez 2 ressources de l'un des types produits par le Lieu que vous avez annoncé.



Le Chat Botté ~ Action Spéciale

Irrésistible: Action Spéciale! Construisez une Section de Maison, en suivant les règles normales. Vous pouvez utiliser 1 ressource correspondante du plateau Joueur de l'un de vos adversaires pour payer une partie de son coût.



Raiponce ~ Début de la Manche, Action Spéciale

Enfermée: Au début de la manche, prenez 2 ressources d'un type de votre choix dans la réserve et placez-les sur Raiponce. Action Spéciale! Si vous êtes seul sur votre Lieu, gagnez toutes les ressources présentes sur Raiponce. Si Raiponce n'est plus votre Amie alors qu'il reste des ressources sur sa carte, ces ressources sont remises dans la réserve.



Le Petit Chaperon Rouge ~ Action Spéciale, Défausse

Histoire de Loup: Action Spéciale! Défaussez, face visible, les 5 premières cartes de la pioche Fable. S'il y a une ou plusieurs cartes Loup parmi les cartes défaussées, prenez-les dans votre main, si aucune des cartes défaussées n'est un Loup, piochez 1 carte de la pioche Fable.

Vous pouvez défausser Le Petit Chaperon Rouge pour annuler les effets d'un Loup ou du Grand Méchant Loup.



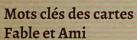
Robin des Bois ~ Phase de Construction

Voler aux Riches: À la Fin de la Phase de Construction, chaque adversaire qui a strictement plus de ressources que vous sur son plateau Joueur doit vous donner 1 ressource de son choix.



Nain Tracassin ~ Début de la Phase de Construction, Action Spéciale

Maître Artisan: Au Début de la Phase de Construction, gagnez 1 Paille de la réserve. Action Spéciale! Vous pouvez défausser toutes vos Pailles pour prendre dans la réserve la même quantité de Bois ou de Brique (vous choisissez l'un de ces deux types).



Gagnez des Ressources : Sauf

Seul: Un joueur est seul si aucun autre joueur n'est présent dans le Lieu,

d'une carte Ami ou Fable.



Tunnels Secrets: Si vous êtes seul sur votre Lieu, vous pouvez réaliser à votre tour 1 action supplémentaire lors de la Phase de Construction.



La Belle au Bois Dormant ~ Début de la Manche

Les Sept Nains ~ Fin de la Phase de Collecte

Rêves Éternels: Choisissez un joueur (vous inclus): ce joueur doit piocher la première carte de la pioche Fable et la jouer comme sa seule carte Fable de cette manche, comme s'il l'avait jouée de sa main.

Le joueur ne peut pas consulter cette carte Fable avant qu'elle soit révélée : il doit jouer sa carte Collecte sans savoir quelle carte Fable il joue.



Blanche-Neige ~ Fin de la Phase de Collecte

La plus belle du Royaume : Tous les adversaires sur votre Lieu doivent vous donner une carte Fable de leur choix, prise dans leur main. Si l'un des adversaires sur votre Lieu n'a aucune carte Fable, il doit vous donner 1 ressource de votre choix, prise sur son plateau Joueur.



Poucelina ~ Après la révélation des cartes Collecte

Amis Ailés: Vous pouvez (une fois par Phase de Collecte) mélanger vos cartes Collecte non jouées, en révéler une au hasard et aller sur ce Lieu plutôt que sur celui que vous aviez initialement joué.



Tom Pouce ~ Début de la Manche

Ramasse-miettes: Vous pouvez prendre 1 ressource du Lieu de votre



Le Bûcheron ~ Action Spéciale, Défausse

Hache Aiguisée: Action Spéciale! Gagnez 2 Bois et placez 2 Bois dans la

Vous pouvez défausser le Bûcheron pour annuler les effets de n'importe quel Monstre.

indication contraire, toutes les Ressources gagnées sont prises dans la réserve.

même si un Monstre est présent.

Collecte: Fait référence aux Ressources collectées dans un Lieu lors de la Phase de Collecte. N'inclut pas les Ressources gagnées par l'intermédiaire du bonus

Crédits & Remerciements

Auteur Tim Eisner

Design & Illustrations Mr. Cuddington

Weird City Games Équipe de Design & Développement Ben Eisner, Ryan Swisher, Stephen Karmol

Livret de Règles Josh Cappel

Développeur en Chef Ian Allen Testeur le plus influent

Mac Nelson Chef de Projet

James Hudson **Directeur Financier** alias Dumbledore

Doug Butler

Nous souhaitons remercier tous nos fantastiques testeurs ainsi que la communauté ludique qui ont permis de rendre ce jeu aussi bon! Keith Eisner, Marty Butzen, Gamelab, KC Humphrey, Robert Lacosse, Anthony Gallela et le Kublacon Design Contest, Cal Davidson, Jeremy DeBottis, Herky Gottfried, Ben Harris, Timothy Mattes, Dave Hanley, Stumptown Gamecrafters, Pigsquad, Gamecrafters, Mohammed Ali, Scott Biersdoff, Joe Sturgis, Ryan Spangler, Jodi Sweetman, Chase Van Epps, Dk Reinemer, Jordan Donovan. Conception Artistique Originale: Ryan Swisher et Jay Reynolds.



Published by Druid City Games www.druidcitygames.com ©2017 All rights reserved



Distribué en France et au Canada par Lucky Duck Games www.luckyduckgames.com info@luckyduckgames.com











Un Jeu de **Tim Eisner**

Illustrations de

Mr. Cuddington
Développement
Ian Allen

Traduction

Cyrunicorn

Le Roi Réginald le Cupide a des plans pour développer des milliers d'acres de terre dans la sombre & mystérieuse Forêt de Grimm. Son cœur est empli d'avarice en pensant à tout l'or qu'il pourra amasser dans sa salle au trésor une fois que le terrain sera dégagé & la construction commencée. Hélas, les Bâtisseurs Royaux, aussi connus sous le nom des 3 Petits Cochons, sont devenus vieux & séniles; & les derniers plans de construction qu'ils lui ont présenté étaient pour une série de maisons en forme de citrouilles.

Depuis une dispute avec ces vieux acariâtres de frères Cochons, le Roi est en quête de quelqu'un assez compétent pour concevoir des unités de logement de base, en utilisant seulement les matériaux standard des temps anciens. Les neveux & nièces des fameux frères Cochons ont commencé à affluer au Palais Royal, désireux de prouver leurs compétences. Le concours est simple : quiconque pourra construire 3 maisons plus rapidement que ses adversaires obtiendra le titre de Bâtisseur Royal & sa fortune sera faite...

Aperçu du Jeu

Dans La Forêt de Grimm, vous êtes une nièce ou un neveu d'un des 3 Petits Cochons à la renommée légendaire, en compétition pour bâtir rapidement un ensemble de 3 maisons en Paille, Bois ou Brique. Les joueurs font des plans secrets pour se rendre dans certaines zones de la Forêt de Grimm afin d'y recueillir des quantités limitées de ressources, Si plusieurs Cochons se rendent au même endroit, vous devez partager les ressources qui s'y trouvent, mais si vous vous y retrouvez seul, vous obtenez toutes les ressources du site. Les Cartes Fable vous permettent de duper les autres Cochons alors que tous se bousculent pour rassembler suffisamment de ressources pour bâtir leurs maisons. À différents moments de la partie, les Cartes Ami révèlent toutes sortes d'alliés étranges qui sortent de la Forêt de Grimm pour vous aider à atteindre vos objectifs. Le 1er Joueur à bâtir 3 maisons (dans n'importe quelle combinaison de Paille, de Bois et/ou de Brique) gagne la partie!

Composants

4 Lieux de Récolte



16 Cartes Récolte

4 séries de 4 Cartes ; chaque série se distingue par une couleur. Les Cartes Récolte servent à planifier vos déplacements vers les Lieux de Récolte.









Récolte de Paille

Récolte de Bois

Récolte de Brique Récolte au Marché

4 Cartes Aide de Jeu

Elles résument les étapes de base impliquées dans chaque Phase.



Recto

Verso

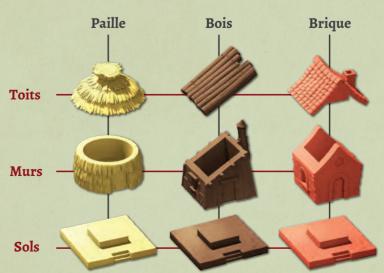
4 Plateaux Joueur

Chaque Plateau unique vous permet d'y stocker vos Ressources, & affiche 5 Sites de Construction où vous allez construire vos maisons (les Sites de Construction ne sont pas des points spécifiques sur votre plateau, cela signifie simplement que vous pouvez construire un maximum de 5 maisons sur votre plateau en même temps).



45 Sections de Maison

Ce sont les pièces que vous assemblerez pour bâtir vos maisons de Paille, Bois & Brique. Il y a 5 exemplaires de chaque pièce.



56 Cartes Fable

Les Fables sont des Cartes à usage unique vous permettant d'user de ruse pour tenter de déjouer vos adversaires. Vos Cartes Fable sont gardées secrètes dans votre main jusqu'à ce que vous soyez prêt à les utiliser. Chaque Carte vous indique quand elle s'active et ce qu'elle fait.



Les Cartes Avancées ne doivent être utilisées que dans les parties où tous les joueurs connaissent le jeu de base. Elles ajoutent de la profondeur & de nouvelles mécaniques qui fonctionnent mieux avec des joueurs expérimentés pouvant réagir à leurs effets.



Verso



Fables de Type Spécial

Certaines Fables ont un Symbole de Type Spécial dans le coin supérieur gauche :



Monstre. Cette Fable est un méchant habitant de la forêt qui se rend dans un Lieu pour y causer des problèmes (cf. détails Page 5).



Round suivant. Cette Fable s'activera au prochain Round, pas dans le Round en cours (cf. détails Page 9).



Lieu Unique. Cette Fable est une zone spéciale qui est attachée à Lieu & affecte fonctionnement jusqu'à ce que certains critères soient remplis (cf. détails Page 9).

25 Cartes Ami



Chaque Carte Ami vous donne une Capacité Spéciale persistante, mais vous ne pouvez en avoir qu'une seule à la fois & elle est gardée face visible sur la table devant vous. Chaque Carte vous indique quand elle s'active & ce qu'elle fait.



Les Cartes Ami Avancées doivent être traitées avec la même considération que les Cartes Fable Avancées.



Ami/ Symbole Avancé Nom Quand il After Gather Cards Are Revealed: s'active one type produced there. Discard Jack to cancel the effects of Ce qu'il fait

Verso

Exemple de Recto

50 Ressources unitaires

20 de Paille, 15 de Bois & 15 de Brique. Quand "1 Ressource" est mentionnée dans les règles, elle fait référence à l'une d'elles.



1 Paille





1 Brique 1 Bois

15 Paquets de Ressources

5 Pions de chaque type (Paille, Bois & Brique). Notez que chaque type vaut une quantité différente de cette Ressource! Pendant la partie, vous pouvez librement échanger les pions de même type.



5 Pailles





4 Bois 3 Briques

3 Pions Bonus 1er Bâtisseur

Récompenses spéciales pour les joueurs qui construisent chaque type de maison en premier.



Le verso de chacun indique les options de récompenses qu'il offre.



4 Figurines Cochon



Pourpre Vert

6 Figurines Monstre



Grand Méchant Loup



Dragon

Géant



Troll du Pont

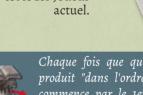


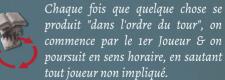
Loup

Loup

1 Pion 1er Joueur

Son détenteur est le 1er Joueur





1 Dé Ressource "Prince Royal"

Ce Dé contrôle le Joueur Neutre dans les parties à 2 joueurs.







Mise en Place Générale

- 1 Placez les 3 **Lieux de Récolte** (*Champs, Forêt & Carrière*) au centre de l'aire de jeu, côte à côte.
- Dans une partie à 4 joueurs, ajoutez le Marché à côté des 3 autres Lieux. À moins de joueurs, laissez ce Lieu dans le boîte.
- Regroupez tous les Pions Ressources (Unitaires & Paquets) à côté des *Lieux de Récolte* pour constituer la Réserve.
- Placez 1 Pion Paquet de Paille (valant 5 Pailles) sur le Lieu Champs, 1 Pion Paquet de Bois (valant 4 Bois) sur le Lieu Forêt, & 1 Pion Paquet de Brique (valant 3 Briques) sur le Lieu Carrière.
- Dans une partie à 4 joueurs, placez 1 Pion Ressource Unitaire de chaque type (Paille, Bois & Brique) sur le Lieu Marché.
- Placez les 3 Pions **Bonus 1er Bâtisseur** en bas de leur **Lieu de Récolte** correspondant.
- Faites un stock de **Sections Sol**, **Mur** & **Toit** à côté des Lieux de Récolte.
- Mélangez les **Cartes Fable** & **Ami** dans des paquets séparés & placez-les face cachée à côté des Lieux de Récolte.
- 7 Mettez les Figurines des Monstres à proximité.
- Chaque joueur sélectionne une couleur & prend son Plateau Joueur, ses 3 Cartes Récolte (de Paille, de Bois & de Brique) & la Figurine Cochon de cette couleur.
- Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur prend également sa **Carte Récolte au Marché**. À moins de joueurs, laissez cette Carte dans le boîte.

Chaque joueur prend aussi 1 Carte Aide de Jeu.

9 Donnez le **Pion** *1er Joueur* à celui ayant mangé du lard le plus récemment. Vous êtes prêt à commencer!





11 y a quelques petites différences pour les parties à 2 ou 4 joueurs (cf. détails Page 6). Déroulement du Gen

Le jeu se déroule en plusieurs Rounds. Chaque Round est composé de 3 Phases, jouées dans cet ordre :

1. Récolte 2. Construction 3. Nettoyage

Le Round de Jeu 1. Récolte

Dans cette Phase, vous vous rendrez dans les Lieux de Récolte pour collecter les Ressources nécessaires à la construction de vos maisons.



Vérifiez bien les Capacités des Amis & Fables s'activant à chaque étape ; chaque Carte vous indique quand elle fait effet.

- 1. Chaque joueur doit sélectionner 1 Carte Récolte (& peut en plus sélectionner 1 Carte Fable s'il le souhaite) de sa main. Tout le monde place sa(ses) Carte(s) choisie(s) face cachée sur la table (Fables au-dessus).
- 2. Révélez toutes les Cartes Fable jouées. Résolvez les Cartes Fable qui s'activent "Quand Révélée".



Chaque fois que plusieurs Cartes **Fable** et/ ou **Ami** s'activent au même moment, résolvez-les dans l'ordre du tour.



De plus, si une **Fable** affiche l'icône d'un **Monstre**, lorsqu'elle est révélée, le joueur qui l'a joué doit prendre cette **Figurine** dans la réserve & la placer dans un Lieu de son choix (Maximum 1 Monstre par Lieu).

S'il y a plus de **Monstres** joués que de **Figurines** à placer sur les Lieux, mettez à la place la **Carte** correspondante sur ce Lieu.

Seul: 1 Cochon est considéré Seul s'il n'y a pas d'autres Cochons, même si 1 Monstre est présent.

- 3. Révélez toutes les Cartes Récolte ; chaque joueur place son Cochon sur le Lieu indiqué par sa Carte Récolte. Puis résolvez tous les effets des Fables qui s'activent "Avant de Collecter des Ressources".
- 4. Si 1 Cochon est Seul sur 1 Lieu, son joueur collecte toutes les Ressources de la zone. Si plusieurs Cochons sont présents, les Ressources sont divisées également parmi ces joueurs, en arrondissant vers le bas (faites la monnaie au besoin). Tout surplus de Ressources reste sur ce Lieu pour la prochaine Phase de Récolte.
- 5. Résolvez tous les effets de Fable restants, qui s'activent en "Fin de Phase Récolte".
- 6. Chaque joueur reprend sa Carte Récolte en main. Toutes les Cartes Fable résolues sont placées dans 1 pile de défausse face visible. Certaines Fables indiquent qu'elles restent en jeu plus longtemps; ne les défaussez pas avant le moment indiqué. Tous les Monstres sur les Lieux retournent en réserve.

Exemple de Récolte - Pas à Pas

Les 3 joueurs posent les Cartes qu'ils souhaitent jouer. Bleu & Vert ont tous deux joué 1 Carte Fable avec leur Carte Récolte, alors qu'Orange n'a joué qu'une Carte Récolte.







Les 2 Fables sont révélées. Bleu révèle 1 Troll de Pont (c'est 1 Monstre, sa Figurine doit être placée sur 1 Lieu maintenant), & Vert révèle "Je te tiens par la barbichette!" (qui s'activera avant la Récolte). Bleu place le Troll de Pont sur la Carrière, dans l'espoir d'attraper les joueurs qui s'y rendront.



Toutes les Cartes Récolte sont révélées : Bleu & Orange révèlent tous deux les Champs, & Vert révèle la Carrière, où se trouve le Troll! Ils placent tous leur Cochon. Puis la Fable de Vert (Je te tiens par la barbichette!) s'active, lui permettant heureusement d'éloigner son Cochon du Monstre ; elle décide de se diriger vers la Forêt.



Vert étant Seul dans la Forêt, il collecte les 5 bois. Bleu & Orange étant ensemble dans les Champs, ils doivent diviser la Paille entre eux. Comme il y a 5 Pailles, ils en prennent 2 chacun & en laissent 1 pour le prochain Round.

À ce stade, le Troll du Pont s'active, mais il n'a aucun Cochon à terroriser.



Tous les joueurs récupèrent leur Carte Récolte. Les 2 Fables (y compris l'infortuné Troll du Pont, qui n'a jamais pu faire quoi que ce soit grâce à un "Je te tiens par la barbichette!" opportun) sont défaussées. La Figurine du Troll retourne en réserve.

2. Construction

Dans cette Phase, vous allez effectuer des Actions pour gagner des Ressources, piocher des Cartes Fable, & utiliser vos Ressources pour bâtir des Sections de Maison.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur joue 1 Tour. À votre Tour, vous effectuez 2 Actions. Vous pouvez effectuer la même Action 2 fois, ou 2 Actions différentes.

À chaque Action, vous pouvez choisir 1 des 3 options suivantes:

A) Piocher 1 Carte Fable

Prenez la 1ère Carte du Paquet Fable & ajoutez-la à votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de Fables que vous pouvez avoir en main.



B) Gagner 1 Ressource

Collectez 1 Ressource unitaire de votre choix dans la **Réserve**. Il n'y a pas de limite au nombre de **Ressources** que vous pouvez détenir.



C) Bâtir

Bâtissez **1 Section de Maison**. Pour ce faire, payez les **Ressources** appropriées en les remettant en **Réserve**, & ajoutez votre nouvelle Section de Maison sur votre **Plateau Joueur**. Vous devez utiliser le type de Ressource correct pour bâtir la Section ; par exemple, vous devez payer en Paille pour bâtir 1 Section de Paille.

TYPE DE SECTION	COÛT	PUIS
SOL	2	
MURS	4	Piochez 1 Ami & gardez-le ou donnez-le à 1 autre Joueur (cf. ci-dessous).
TOIT	6	Vérifiez le Bonus 1er Bâtisseur (cf. ci-dessous).

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Chaque Maison doit être construite dans l'ordre : Sol, puis Murs, puis Toit.
- Vous pouvez travailler sur **plusieurs Maisons** à la fois, **mais** vous ne pouvez **pas** commencer 1 nouvelle Maison **si vous avez 1 Maison inachevée du même type**.
- Lorsque que vous avez **terminé 1 Maison**, vous êtes **autorisé** à commencer 1 nouvelle Maison **du même type**.
- Il y a suffisamment de **Sections pour bâtir 5 Maisons de chaque type**. Lorsqu'elles sont épuisées, vous ne pouvez plus bâtir ces Sections de Maison.
- Vous ne pouvez commencer 1 **nouvelle Maison** que si vous avez 1 **Site de Construction vide** sur votre Plateau Joueur (chaque joueur dispose de 5 Sites de Construction).



Vous décidez d'utiliser 1 de vos Actions pour **Bâtir**. Vous avez **4 Bois** & **3 Pailles**, ce qui signifie que vous pourriez débuter **1 Sol de Paille**, ou ajouter des **Murs en Bois** sur le **Sol de Bois** que vous avez construit lors d'un tour précédent (Notez que bien que vous ayez assez de **Ressources** pour bâtir **1 Sol de Bois**, vous ne pouvez pas car que vous avez déjà **1 Maison de Bois** en cours). Vous décidez de bâtir les **Murs en Bois**. Vous remettez **4 Bois** en **Réserve** & y prenez **1 Section de Murs en Bois** que vous empilez sur votre **Sol de Bois**.

Comme vous avez construit **1 Section de Murs**, vous piochez **1 Ami** & décidez de le garder ou de le donner à quelqu'un d'autre... (l'Exemple se poursuit ci-après...)

D) Actions Spéciales

Certaines Cartes Ami permettent des Actions Spéciales. Chaque Carte vous indique comment elles fonctionnent. 1 Action Spéciale compte comme 1 de vos 2 Actions dans la Phase de Construction, & vous pouvez effectuer chaque Action Spéciale 1 seule fois par Tour. Il est possible & légal d'utiliser l'Action Spéciale d'1 Ami, puis d'acquérir 1 nouvel Ami & d'utiliser son Action Spéciale au même Tour.



L'Action Spéciale de la Carte Fée Marraine vous permet de piocher 2 Cartes Fable ... un truc assez puissant!

AMIS

Les Amis sont des personnages d'autres Contes de Fées qui vous aideront avec des pouvoirs spéciaux. Les Amis sont gagnés chaque fois que vous bâtissez des Murs, & peuvent également être gagnés en utilisant certaines Cartes Ami & Fable, ou en obtenant le Bonus 1er Bâtisseur. Chaque fois que vous gagnez 1 Ami, révélez-le & décidez si vous voulez le garder ou le donner à 1 autre Joueur (l'autre Joueur ne peut pas le refuser). Voir les Cartes Ami pour plus de détails.

Chaque joueur peut avoir 1 seul Ami à la fois. Quand vous obtenez 1 Ami (que vous ayez choisi de le garder ou qu'un autre Joueur vous l'ait donné), vous devez défausser de votre Ami précédent (le cas échéant) & conserver le nouveau à la place.

Actions Spéciales: Certains Amis octroient des Actions Spéciales. L'Action Spéciale de chaque Ami peut être utilisée 1 seule fois par Tour durant la Phase de Construction. Il est parfois possible & légal d'utiliser l'Action Spéciale d'1 Ami, d'acquérir 1 nouvel ami, puis d'utiliser l'Action Spéciale du nouvel Ami au même Tour.

Vous avez pioché 1 Ami (le Nain Tracassin) puisque vous avez construit 1 Section de Murs. Vous avez déjà Boucle d'Or en tant qu'Ami & voulez la garder, c'est pourquoi vous donnez le Nain Tracassin à 1 autre Joueur. Ce dernier est forcé de défausser son Ami actuel & de garder le Nain Tracassin.



BONUS 1er BÂTISSEUR

Lorsque vous complétez 1 Maison, si c'est la 1ère Maison de ce type (Paille, Bois ou Brique) construite dans la partie, vous gagnez le Bonus du 1er Bâtisseur pour ce type. Prenez le Pion Bonus de ce type & conservez-le devant vous, puis collectez 1 des Récompenses suivantes (de votre choix):

- Prendre 1 Paille, 1 Bois & 1 Brique dans la Réserve.
- · Piocher 2 Cartes Fable.
- · Piocher 1 Carte Ami.

(Suivez les règles normales en gagnant **1 Ami**, comme décrit ci-dessus.)

Chaque **Bonus 1er Bâtisseur** est donné **1 seule fois** pour chaque type de

Maison, même si 1 Maison a été détruite par le **Grand Méchant Loup** ou 1

autre effet de jeu.



3. Nettoyage

Dans cette Phase, vous allez conclure le **Round** & préparer le suivant.

- 1. Passez le Pion 1er Joueur au joueur suivant en sens horaire.
- **2.** Tout le monde récupère son **Cochon** se trouvant sur 1 Lieu (& tout le monde s'assure qu'il a toutes ses **Cartes Récolte** en main).
- 3. Réapprovisionnez les 3 Lieux de Récolte en y plaçant 1 Paquet de Ressources du type correspondant provenant de la Réserve. (s'ajoute aux éventuelles Ressources restantes du Round précédent.)
- Dans une partie à 4 joueurs, placez 1 Pion Ressource Unitaire de chaque type (*Paille, Bois & Brique*) sur le **Marché**.



Fin de Partie

À la fin de la **Phase Construction**, si au moins **1 Joueur a 3 Maisons complètes**, la partie est terminée! (On n'est pas obligé d'avoir 1 Maison de chaque type ... n'importe quelle combinaison est valable.)

Si 1 seul Joueur a 3 Maisons complètes, il gagne la partie!

• Si plusieurs joueurs ont 3 Maisons complètes, le gagnant est le Cochon ayant construit les plus robustes. Les Maisons en Brique sont les plus robustes, suivies du Bois, puis de la Paille

Le gagnant est celui qui a construit le plus de Maisons en Brique. En cas d'égalité, c'est celui qui a construit le plus de Maisons en Bois. Si l'égalité persiste, c'est celui qui possède le Pion Bonus 1er Bâtisseur du plus robuste type de Maison.



Le **premier** à **finir 3 Maisons** (peu importe le type) est le gagnant ... mais les Maisons les plus robustes comptent en cas d'égalité!





Exemple d'égalité à briser : Le Joueur Orange a construit **2 Maisons en Brique** & **1 Maison en Paille**. Le **Joueur Bleu** a construit **1 Maison en Brique** & **2 Maisons en Bois. Orange** ayant construit **plus de Maisons en Brique**, c'est le gagnant!

2

Différences dans les Parties à 2 Joueurs

À 2 joueurs, on ajoute **1 Joueur Neutre** nommé *Prince Royal* à la partie. À chaque Tour, il prendra la moitié des Ressources d'1 des Lieux, les accumulant afin qu'un jour il puisse sortir du Palais Royal & créer son propre petit Palais.

Durant la Préparation, placez le Dé Ressources du Prince Royal à côté des Lieux de Récolte.

Au début de chaque Phase de Récolte, jetez le **Dé Ressources**. Le **Prince** collecte immédiatement la **moitié des Ressources de ce Lieu** (arrondi à l'inférieur) ; remettez les **Ressources** qu'il collecte dans la **Réserve**. Les 2 joueurs choisissent ensuite leur **Cartes Récolte** (& **Fable**, le cas échéant) & le jeu se poursuit normalement.

Si 1 Lieu contient plus de 10 Ressources, le *Prince Royal* ne jette pas le Dé, mais se sert automatiquement dans le Lieu ayant le plus de Ressources. Si plusieurs Lieux ont plus de 10 Ressources en quantités égales, le *Prince Royal* préfère d'abord la Brique, puis le Bois, & enfin la Paille.

• Le *Prince Royal* n'est pas considéré «se trouver» au **Lieu** qu'il pille ; par conséquent, il n'affecte pas les Cartes *Fable* spécifiant si 1 Joueur est Seul ou non, & il ne se fait pas attraper par les *Monstres*.



Exemple avec le Prince Royal : Au début du Round, le **Dé**Ressources est jeté, & affiche la Brique. La Carrière comporte
5 Briques. Le Prince Royal s'empare donc de 2 Briques qui
retournent en Réserve, en laissant 3 sur place.



Différences dans les Parties à 4 Joueurs

Les règles à 4 joueurs apparaissent tout au long du livre des règles, mais sont également rassemblées ici par commodité. Toutes les règles à 4 joueurs concernent l'ajout du Lieu Marché au jeu. Durant la Préparation, mettez le Marché avec les autres Lieux (avec 1 de chaque Ressource dessus), & assurez-vous que chaque Joueur a sa Carte Récolte au Marché en plus de ses 3 habituelles.

Le *Marché* est traité comme n'importe quel autre Lieu. Si plusieurs Cochons se retrouvent au Marché durant la Phase de Récolte, les Ressources sont divisées ainsi : dans l'ordre du Tour, ces joueurs choisissent à tour de rôle 1 Ressource à la fois. Chaque Joueur collectera un nombre égal de Ressources, laissant toutes Ressources restantes sur place. (*Par exemple, s'il y a 3 Joueurs & 5 Ressources*, chaque Joueur en recevra 1, en laissant 2 sur place.).

Durant la Phase de Nettoyage, placez 1 de chaque Ressource (Paille, Bois & Brique) sur le Marché, s'ajoutant aux Ressources restantes du Round précédent.



Chaque joueur peut avoir n'importe quel nombre de Cartes Fable en main à la fois, mais peut en jouer 1 seule par Round avec sa Carte Récolte durant la Phase de Récolte. Quand 1 Fable est révélée, elle vous indique quand elle s'active & ce qu'elle fait. Les Fables octroient généralement 1 Capacité Spéciale à usage unique avant d'être défaussées.



Prochain Tour - 1 *Fable* avec ce symbole a 1 effet qui agira au **prochain Round**.

Après l'avoir jouée, placez la **Carte** en bas des **Lieux** de Récolte afin qu'elle soit visible par tous les joueurs. Il est important & courtois de rappeler à tous les joueurs l'effet du **Prochain Tour** au début du Round suivant.



Lieux Uniques - 1 Fable avec ce symbole est jouée sur 1 Lieu de Récolte & reste en jeu jusqu'à ce

que sa condition de défausse soit remplie.

1 seul Lieu Unique peut se trouver sur chaque Lieu de Récolte. Si la condition de défausse est remplie, elle est défaussée à la toute fin de la Phase de Récolte, après que tous ses autres effets aient été résolus.



Match Amical ~ Fin de la Phase Récolte

Prenez 2 Ressources de votre choix à 1 Adversaire dans votre Lieu.



Grand Méchant Loup ~ Fin de la Phase Récolte

Monstre! Vous devez sélectionner 1 des Maisons en Bois ou en Paille (partiellement ou complètement construite, le cas échéant) de chaque Joueur sur le Lieu du Grand Méchant Loup. Remettez sa plus haute Section en Réserve.



Troll du Pont ~ Fin de la Phase Récolte

Monstre! Choisissez 1 Joueur dans 1 Lieu avec votre Troll du Pont. Ce joueur doit vous donner la moitié de toutes les Ressources qu'il a Récolté ce Tour (arrondi à l'inférieur).



Je te tiens par la Barbichette! ~ Avant de Collecter les Ressources

Si vous êtes dans 1 **Lieu** avec 1 *Monstre*, vous pouvez vous déplacer sur 1 **autre Lieu** de votre choix, 1 seule fois par Tour. Si **aucun** *Monstre* n'a été joué ce Round, piochez 1 **Carte Fable**.



Consultez l'Oracle ~ Fin de la Phase Récolte

Si vous êtes **Seul** dans 1 **Lieu**, vous pouvez piocher au hasard **1 Carte Fable** dans la main **de chaque autre Joueur**.



Boule de Cristal ~ Quand Révélée

Choisissez **1 Joueur** & jetez un coup d'œil à **sa Carte Récolte** face cachée. Si vous le souhaitez, vous pouvez ensuite changer **votre Carte Récolte**.



Malédiction des Ténèbres ~ Quand Révélée

Tous les Adversaires doivent mélanger toutes leurs Cartes Récolte (y compris celle qu'ils ont jouée) & en jouer 1 au hasard. Vos Adversaires peuvent jeter un œil à leur nouvelle Carte Récolte, avant de résoudre les éventuelles Cartes Fable restantes.



Réserve de Chutes ~ Fin de la Phase Récolte

Si vous êtes Seul dans 1 Lieu, placez cette Carte sur votre Plateau Joueur, où elle devient 1 Site de Construction supplémentaire. Chaque Section de Maison que vous bâtissez sur ce Site coûte 1 Ressource de moins que d'habitude.



Dragon ~ Avant de Collecter les Ressources

Monstre! Tous les Joueurs sur le Lieu du Dragon doivent défausser toutes les Ressources de leur Plateau Joueur.



Fairy Food ~ Prochain Tour

Prochain Tour! Au début du Round, placez cette Carte sur 1 Lieu de votre choix. À la Fin de la Phase de Récolte, tous les joueurs dans ce Lieu gagnent 3 Ressources de leur choix provenant de la Réserve. Défaussez-la à la fin du Tour.



Murmures Fantomatiques ~ Fin de la Phase Récolte

Si vous êtes **Seul** dans 1 **Lieu**, piochez **4 Cartes Fable**. Conservez-en **2** & défaussez le reste.



Géant ~ Fin de la Phase Récolte

Monstre! Tous les joueurs sur le Lieu du Géant doivent défausser leur Ami (le cas échéant), toutes les Cartes Fable de leur main (le cas échéant) & 1 Ressource de chaque type qu'ils ont sur leur Plateau Joueur.



Maison de Mère-Grand ~ Quand Révélée, Fin de la Phase Récolte

Lieu Unique! Une fois révélée, jouez-la dans 1 Lieu de votre choix. Tant que la Maison de Mère-Grand est en jeu, tout Monstre joué doit être envoyé dans ce Lieu (pouvant briser la règle de 1 Monstre par Lieu). À la Fin de la Phase Récolte, tous les joueurs sur ce Lieu gagnent 2 Ressources de leur choix provenant de la Réserve. Défaussez-la à la fin du Tour s'il y a des Monstres dans ce Lieu.



Lune des Moissons ~ Fin de la Phase Récolte

Choisissez **1 Lieu** où aucun joueur n'a Récolté ce Tour (*le cas échéant*) & prenez la **moitié des Ressources** de ce Lieu (*arrondi à l'inférieur*).



Réserve Cachée ~ Fin de la Phase Récolte

Tous les joueurs (y compris vous) dans votre Lieu gagnent 2 Ressources de la Réserve du type produit en ce Lieu (si c'est le Marché, chaque joueur peut choisir son propre type).



Aide de Camp à Louer ~ Quand Révélée, Prochain Tour

Prochain Tour! Une fois révélée, vous devez soit payer 2 Ressources à la Réserve, soit défausser immédiatement cette Carte. Si vous payez, vous doublerez le montant de vos Ressources Récoltées au prochain Tour en prenant le reliquat du même type dans la Réserve.



Petits Assistants ~ Fin de la Phase Récolte

Si vous êtes **Seul** dans 1 **Lieu**, gagnez **2 Actions supplémentaires** durant la **Phase de Construction** de ce Round.



Château Solitaire ~ Quand Révélée, Fin de la Phase Récolte

Lieu Unique! Une fois révélée, jouez-la dans 1 Lieu de votre choix. À la Fin de la Phase Récolte, tout Joueur Seul dans ce Lieu gagne 1 de chaque Ressource de la Réserve. Défaussez-la à la fin du Tour s'il y a 3 joueurs ou plus dans ce Lieu (ou les 2 joueurs dans une partie à 2).



Flûte Enchantée ~ Quand Révélée

Toute **Carte Monstre** jouée ce Tour va immédiatement dans votre main avant d'être placé ou résolu. Ces **Cartes Monstre** n'ont aucun effet durant ce Tour mais pourront être joués normalement par vous plus tard.



Mystérieux Étranger ~ Fin de la Phase Récolte

Si vous êtes **Seul** dans 1 **Lieu**, piochez **1 Carte Ami** (en suivant les règles normales).



Une Nuit à la Taverne ~ Quand Révélée

Piochez 1 Carte Ami par Joueur, choisissez-en 1, puis distribuez le reste aléatoirement aux autres Joueurs. Tous les joueurs (y compris vous) doivent défausser leur Ami actuel (le cas échéant) & accepter le nouveau.



Amis Puissants ~ Fin de la Phase Récolte

Chaque Adversaire dans votre Lieu perd 1 de ses Actions dans la Phase de Construction ce Round. Vous gagnez 1 Action par Adversaire affecté dans la Phase de Construction du Round.



Rugissement ~ Avant de Collecter les Ressources

Tous les Adversaires dans votre **Lieu doivent** mélanger toutes leurs **Cartes Récolte** (y compris celle qu'ils ont jouée), en prendre 1 aléatoirement & se rendre immédiatement sur ce **Lieu** (si c'est leur **Lieu** actuel, ils restent simplement là).



Mariage Royal ~ Quand Révélée, Fin de la Phase Récolte

Lieu Unique! Une fois révélée, jouez-la sur 1 Lieu de votre choix. À la Fin de la Phase Récolte, tout joueur qui n'est pas dans ce Lieu doit défausser 1 Ressource de son choix de son Plateau Joueur. Défaussez-la à la fin du Tour s'il n'y a aucun joueur sur son Lieu.



Recherche dans le Passé ~ Fin de la Phase Récolte

S'il y a **au moins 1 Adversaire** dans votre **Lieu**, fouillez la **pile de défausse des Cartes Fable** & récupérez **2 Fables** de votre choix dans votre main.



Partage des Richesses ~ Fin de la Phase Récolte

Tous les Adversaires ayant Récolté 5 Ressources ou plus ce Tour doivent vous donner 2 de ces Ressources (s'ils ont Récolté plusieurs types, ils peuvent choisir les types qu'ils vous donnent).



Réseau Espion ~ Fin de la Phase Récolte

Piochez 1 Carte Fable par Joueur (y compris vous-même) dans votre Lieu.



Taxation ~ Prochain Tour

Prochain Tour! À la fin de la Phase Récolte, tous les Adversaires qui ne sont pas sur votre Lieu doivent défausser la moitié des Ressources totales sur leur Plateau Joueur (arrondi à l'inférieur). Ils doivent défausser toutes les Briques disponibles avant de défausser le Bois, puis tout le Bois disponible avant de défausser la Paille.



Cadeau Réfléchi ~ Fin de la Phase Récolte

Choisissez 1 Adversaire & donnez-lui jusqu'à 3 Ressources d'1 type. Cet Adversaire doit vous donner le même nombre de Ressources d'1 type différent (de son choix) en retour.

Vous ne pouvez choisir qu'1 Adversaire ayant suffisamment de Ressources (d'1 type différent de celui que vous donnez) pour compléter l'échange. Vous pouvez choisir d'échanger zéro Ressource.



Marchand Errant ~ Fin de la Phase Récolte

Tous les joueurs dans votre Lieu (y compris vous) peuvent défausser 2 Ressources d'1 type pour prendre 3 Ressources d'1 type différent de la Réserve.



Puits aux Souhaits ~ Quand Révélée

Sans les regarder, échangez 2 Cartes Récolte face cachée avant qu'elles ne soient révélées. Continuez comme si les joueurs avaient joué les Cartes échangées (à la fin du Round, les joueurs récupèrent leurs propres Cartes Récolte).

Les joueurs dont les **Cartes Récolte** furent échangées peuvent y jeter un œil après l'échange, avant de résoudre les éventuelles **Cartes Fable** restantes.



Loup ~ Avant de Collecter les Ressources

Monstre! S'il y a au moins 1 joueur sur le Lieu du Loup, défaussez toutes les Ressources de ce Lieu avant qu'un joueur puisse les collecter.



Chaque fois que **plusieurs Cartes Ami** et/ ou **Fable** doivent s'activer au même moment, résolvez-les dans l'ordre du Tour.

Chaque joueur peut avoir (au maximum) 1 Carte Ami à la fois. Si vous avez 1 Carte Ami, elle reste face visible devant vous & vous octroie un avantage spécial qui se répète à chaque Round tant que vous l'avez. Chaque Carte Ami vous indique quand elle s'active & ce qu'elle fait. C'est à vous de vous rappeler d'activer votre Ami au moment approprié.



Aladdin ~ Début du Round

Souhait : Prédisez à haute voix si vous allez vous retrouver **Seul** ou avec d'autres joueurs. À la fin de la Phase Récolte, gagnez 1 de chaque **Ressource** de la Réserve si vous aviez raison.



Ali Baba ~ Début du Round

Sournois : Volez **1 Ressource** de votre choix sur le **Plateau Joueur** d'1 Adversaire. S'il **Récolte** dans votre **Lieu**, vous devez lui rendre la Ressource volée.



Cendrillon ~ Après Révélation des Cartes Récolte

Carrosse Enchanté: Déplacez-vous sur votre Lieu de Récolte & gagnez 2 des Ressources s'y trouvant avant que les Adversaires ne bougent. Tous les joueurs (y compris vous) Récoltent ensuite comme d'habitude.

Cendrillon gagne les 2 Ressources avant qu'1 Loup ne puisse les voler. Elles ne font pas partie de la Récolte & ne sont donc pas prises en compte par le Troll du Pont & le Partage des Richesses.



Reine-Sorcière ~ Début du Round

Sorcellerie: Attendez que tous les autres joueurs aient choisi leurs **Cartes Récolte** & **Fable**. Choisissez ensuite **1 Adversaire** & jetez un coup d'œil à sa **Carte Récolte** ou **Fable** face cachée. Enfin, jouez vos propres **Cartes Récolte** & **Fable**.



Fée Marraine ~ Action Spéciale

Baguette Magique: Action Spéciale! Gagnez 2 Cartes Fable.

Vous **pouvez défausser** la **Fée Marraine** durant votre Tour pour défausser **2 Cartes Fable** de votre main, & gagner **2 Ressources** (de votre choix dans n'importe quelle combinaison) de la Réserve.



Prince Grenouille ~ Fin de la Phase Récolte

Le Sort est Brisé: Si vous n'êtes pas Seul dans votre Lieu, défaussez le Prince Grenouille & piochez 1 nouvel Ami (ne re-piochez pas le Prince Grenouille). Puis gagnez 1 Ressource de votre choix dans la Réserve.



Bonhomme de Pain d'Épice ~ Après Révélation des Cartes Récolte *Tu n'peux pas m'attraper!*: Au lieu d'aller sur votre **Lieu** (& avant que les autres joueurs n'aillent sur le leur), vous pouvez prendre 1 Ressource de votre choix dans chaque Lieu.

Si vous utilisez sa **Capacité**, vous **ne Récoltez pas** ce Round ; vous n'êtes donc **pas considéré** comme **Seul** ou avec d'autres joueurs aux fins des **Cartes Fable**.



L'Oie aux Œufs d'Or ~ Fin de la Phase Récolte

Œufs d'Or: Si vous êtes **Seul** dans 1 **Lieu**, gagnez **1 Ressource** de votre choix de la Réserve.

Vous pouvez **défausser** *L'Oie aux* **Œufs** *d'Or* durant votre Tour pour gagner **2 Ressources** de votre choix de la Réserve.



Boucle d'Or ~ Action Spéciale

Celle-ci est parfaite: Action Spéciale! Piochez 3 Cartes Fable & jetez-y un coup d'œil. Choisissez-en 1 pour l'ajouter à votre main & remettez les 2 autres au-dessus du Paquet dans n'importe quel ordre.



Hansel & Gretel ~ Phase de Construction

Avidité: Les Sections de Murs de tous les Adversaires coûtent 1 Ressource supplémentaire (du type approprié) à bâtir. Ils doivent vous donner cette Ressource supplémentaire au lieu de la payer à la Réserve.



Le Chasseur ~ Début du Round

Tueur de Monstres: Au début du Round, tous les Adversaires doivent jouer 1 Carte Fable (s'ils en ont). Si 1 Monstre est présent dans votre Lieu, annulez ses effets & gagnez 1 Ressource de chaque type dans la Réserve.



Jack le Tueur de Géants ~ Après Révélation des Cartes Récolte

Haricot: Ajoutez 2 Ressources à votre Lieu, d'un type produit ici. Vous pouvez défausser Jack le Tueur de Géants pour annuler les effets du Géant.



La Petite Sirène ~ Quand Gagnée, Action Spéciale

Marché Cruel: Quand vous la gagnez, choisissez 2 de vos Cartes Récolte à garder dans votre main, & placez le reste face cachée sous La Petite Sirène; vous ne pouvez pas utiliser ces Cartes face cachée tant que La Petite Sirène reste votre Amie (mais vous les récupérez quand vous la perdez en faisant l'acquisition d'1 nouvel Ami).

Action Spéciale: gagnez 1 de chaque Ressource.



Pinocchio ~ Début du Round

Menteur, Menteur...: Déclarez à haute voix quelle Carte Récolte vous jouerez. À la fin de la Phase Récolte, si vous avez dit la vérité, gagnez 2 Ressources d'un type produit au Lieu que vous avez déclaré.



Le Chat Botté ~ Action Spéciale

Subjugation: Action Spéciale! Bâtissez 1 Section de Maison en suivant toutes les règles normales. Vous pouvez payer une partie du coût en utilisant 1 Ressource appropriée du Plateau Joueur d'1 Adversaire.



Raiponce ~ Début du Round, Action Spéciale Enfermée : Au début du Round, prenez 2 Ressources d'1 type de votre choix dans la Réserve & placez-les sur Raiponce. En Action Spéciale, si vous êtes Seul dans 1 Lieu, gagnez toutes les Ressources sur Raiponce.

Les Ressources s'accumuleront si elles ne sont pas retirées par l'Action Spéciale. Vous pouvez choisir d'ajouter 1 nouveau type de Ressource sur Raiponce à chaque Round. Si vous perdez Raiponce en tant qu'**Ami** alors que des **Ressources** s'y trouvent, elles retournent en Réserve.



Le Petit Chaperon Rouge ~ Action Spéciale, Défausse Connaissance des Loups : Action Spéciale ! Défaussez les 5 premières Cartes Fable du Paquet. S'il y a des Cartes Loup parmi elles, prenez-les dans votre main; s'il n'y avait aucun Loup parmi elles, piochez 1 Carte Fable.

Vous pouvez défausser Le Petit Chaperon Rouge pour annuler les effets d'1 Loup ou du Grand Méchant Loup.

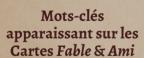


Robin des Bois ~ Phase de Construction

Voler aux Riches: À la fin de la Phase de Construction, chaque Adversaire ayant plus de Ressources totales que vous sur son Plateau Joueur doit vous donner 1 Ressource de son choix.



Nain Tracassin ~ Début de Phase Construction, Action Spéciale Maître Artisan: Au début de la Phase de Construction, gagnez 1 Paille de la Réserve. En **Action Spéciale**, vous pouvez défausser **toute votre** Paille dans la Réserve pour y prendre la même quantité de Bois ou de Brique (vous choisissez 1 seul type).



Gagner des Ressources :

Sauf indication contraire, toutes les Ressources gagnées proviennent de la Réserve.

Seul: 1 joueur est Seul si aucun autre joueur n'est dans son Lieu. 1 joueur est toujours considéré Seul si 1 Monstre est dans son Lieu.



Les Sept Nains ~ Fin de Phase Récolte

Tunnels Secrets: Si vous êtes Seul dans 1 Lieu, vous pouvez effectuer 1 Action de Phase de Construction supplémentaire à votre Tour.



La Belle au Bois Dormant ~ Début du Round

Rêves Sans Fin: Choisissez 1 Joueur (y compris vous-même). Ce Joueur doit prendre la **1ère Carte** du Paquet **Fable** & la jouer comme sa seule Carte Fable du Round, comme si elle avait été jouée depuis sa main. Le Joueur **ne peut pas** regarder cette **Carte Fable** avant qu'elle soit révélée ; il doit jouer sa Carte Récolte sans savoir ce que sera la Fable.



Blanche-Neige ~ Fin de Phase Récolte

Le plus Juste de la Contrée : Tous les Adversaires sur votre Lieu doivent vous donner 1 Carte Fable de leur choix. Si l'un d'eux n'a aucune Carte Fable, il doit vous donner 1 Ressource de votre choix sur son Plateau Ioueur.



La Petite Poucette ~ Après Révélation des Cartes Récolte

Amis Ailés: Vous pouvez (1 fois par Phase de Récolte) mélanger vos Cartes Récolte non jouées, en révéler 1 au hasard, & vous déplacer sur ce Lieu, à la place du Lieu que vous aviez initialement joué.



Tom Pouce ~ Début du Round

Rassembler les Restes: Vous pouvez prendre 1 Ressource d'1 Lieu de votre choix.



Le Bûcheron ~ Action Spéciale, Défausse Hache Aiguisée: Action Spéciale! Gagnez 2 Bois & placez 2 Bois dans la Forêt (Lieu de Récolte).

Vous pouvez **défausser Le Bûcheron** pour annuler les effets d'**1 Monstre** (n'importe lequel).

> Récolte: Fait spécifiquement référence aux Ressources collectées dans 1 Lieu durant la Phase de Récolte. N'inclut pas les Ressources provenant de Bonus octroyés par les Cartes Ami ou Fable.

Crédits & Remerciements

Création du Jeu Tim Eisner

Conception Graphique & Illustration Mr. Cuddington

Weird City Games

Équipe de Conception & Développement Ben Eisner, Ryan Swisher, Stephen Karmol

Conception du Livre de Règles Josh Cappel

Traduction Française Cyrille Guyonvarc'h

Chef de Développement Ian Allen

Testeur Principal Mac Nelson

Chef de Projet James Hudson

CFO alias Dumbledore Doug Butler

Nous tenons à remercier tous nos fantastiques testeurs & créateurs ayant contribué à rendre ce jeu génial ! Keith Eisner, Marty Butzen, Gamelab, KC Humphrey, Robert Lacosse, Anthony Gallela and the Kublacon Design Contest, Cal Davidson, Jeremy DeBottis, Herky Gottfried, Ben Harris, Timothy Mattes, Dave Hanley, Stumptown Gamecrafters, Pigsquad, Portland Gamecrafters, Mohammed Ali, Scott Biersdoff, Joe Sturgis, Ryan Spangler, Jodi Sweetman, Chase Van Epps, Dk Reinemer, Jordan Donovan.

Art conceptuel original du jeu : Ryan Swisher & Jay Reynolds.



Publié par Druid City Games www.druidcitygames.com ©2017 Tous droits réservés ©2018 pour la Traduction Française