

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 jeux de société.

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

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



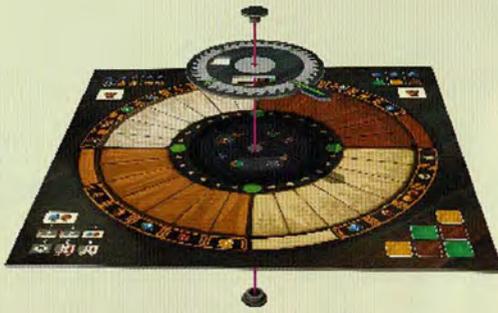
Vladimír Suchý & Ross Arnold

Woodcraft



Livret de règles

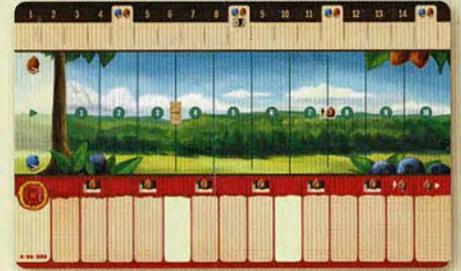
Contenu



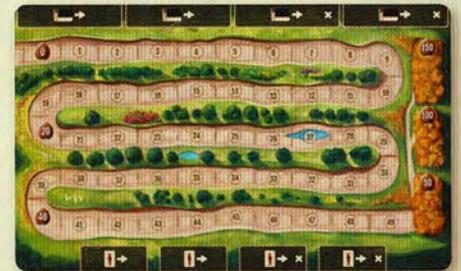
plateau roue d'action



4 plateaux joueur



plateau des Revenus



plateau de score

Avant la première partie, fixez la scie circulaire sur le plateau principal à l'aide d'un rivet en plastique.



8 tuiles pot de fleur
4 de 2 sortes



12 tuiles Assembler
4 de 3 sortes



12 tuiles Scier



3 tuiles piste de Réputation



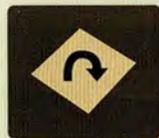
ce livret
de règles



fiche d'aide effets
des Assistants



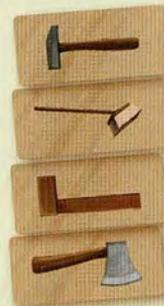
7 tuiles Action



9 jetons réutilisation
de tuile



4 tuiles Coller



55 jetons Outil



carte premier
joueur



jetons Myrtille
de différentes valeurs



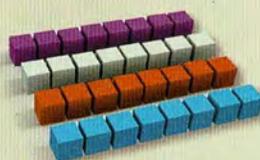
14 dés de trois couleurs différentes :
vert, jaune et marron.



tuile arc



16 jetons Lanterne



8 marqueurs de chaque
couleur de joueur



20 jetons Chute
de bois



16 jetons
Lame de scie



1 marqueur de
manche



16 jetons
colle



1 compteur de score
de chaque couleur
de joueur



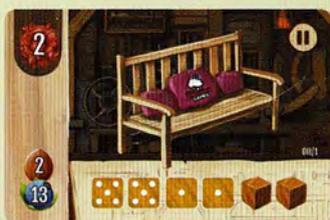
10 cartes solo



27 cartes Assistant de début de partie



22 cartes Assistant de fin de partie



32 cartes Commande de début de partie



32 cartes Commande de fin de partie



8 cartes Commande noisettes



8 cartes contrat public

La merveilleuse profession d'artisan du bois

Bienvenue dans l'industrie artisanale la plus satisfaisante et la plus productive de la forêt. En partant de quelques pièces de bois, vous créerez des meubles, des instruments de musique et d'autres objets domestiques aussi beaux que pratiques.

Y a-t-il des limites aux merveilles que vous pouvez créer avec du bois ? Il peut être découpé dans n'importe quelle forme. Il peut être empilé et collé pour former n'importe quelle épaisseur. Il est agréable au toucher, plaisant à l'œil et d'une odeur délicieuse. Vous le trouverez facilement disponible pour le troc ou la vente, et vous pouvez même le cultiver vous-même. Quelle chance nous avons de travailler avec un matériau aussi polyvalent !

Et quelle chance nous avons de vivre dans un pays où nos efforts sont récompensés ! Au fur et à mesure que vous progresserez dans votre métier, vous pourrez améliorer votre atelier, acquérir de nouveaux outils et demander l'aide d'autres personnes. Avec de la rigueur, de la patience et le souci du détail, votre entreprise se développera et prospérera. Vos nombreuses créations seront appréciées de vos clients ravis, et votre Réputation deviendra aussi solide que l'arbre le plus robuste de la forêt.



Aperçu du jeu

Chacun à leur tour, les joueurs choisissent une des sept actions, qui deviennent de plus en plus profitables au fur et à mesure qu'elles ne sont pas choisies. Les actions, combinées à d'autres capacités de l'atelier, peuvent être utilisées pour acquérir et manipuler des dés, qui représentent du bois, lequel peut être coupé, collé, acheté ou même cultivé. Des combinaisons spécifiques de dés et de jetons sont utilisées pour remplir des Commandes, qui rapporteront finalement des points pour déterminer le vainqueur de la partie.

Mise en place

L'industrie de l'artisanat du bois est au cœur de notre communauté prospère.

Plateau de la roue d'action

- 1 Placez le plateau de la roue d'action au centre de la table.
- 2 Placez les 7 tuiles Action dans un quadrant de la roue d'action. Pour votre première partie, commencez dans le quadrant indiqué. L'ordre des tuiles n'est pas important lors de la mise en place.
- 3 Posez la tuile arc sur les icônes de récompenses dans le quadrant de départ.
- 4 Réglez la scie circulaire de façon à ce que la flèche pointe vers l'extrémité du quadrant suivant. (Cela deviendra intuitif une fois que vous aurez appris le fonctionnement de la roue d'action.)
- 5 Prenez 2 dés de chaque couleur, lancez-les tous, et placez les dés lancés sur les six cases du coin. Cela forme le stock de bois public.

Plateau des Revenus

- 6 Placez le plateau des Revenus à côté du plateau de la roue d'action. Une partie à quatre joueurs est illustrée. Utilisez l'autre côté pour 2 ou 3 joueurs.
- 7 Placez le marqueur de manche sur la case 1 de la piste en haut du plateau.
- 8 Chaque joueur a besoin d'un pion sur les pistes des Revenus des noisettes, des Revenus des Myrtilles et de Réputation. Les marqueurs débutent sur les cases indiquées.
- 9 Placez une tuile Réputation sur chacune des deux cases plus claires de la piste de Réputation.

Tuiles piste de Réputation

Les tuiles piste de Réputation dépendent du nombre de joueurs :

- à 2 ou 4 joueurs
- à 3 joueurs

Prenez au hasard 2 des trois tuiles Réputation et placez-les sur les cases les plus claires de la piste au hasard.

Placez les tuiles sur le côté approprié. Un côté est pour 3 joueurs, et le côté illustré ici est pour 2 ou 4 joueurs.

Banque

Le reste des jetons Myrtille, des dés, des jetons Chute de bois, des jetons Colle, des jetons Lame de scie, des jetons Lanterne, des jetons Outil et des jetons réutilisation de tuiles sont placés près du plateau, où ils seront facilement accessibles lors de la partie. Les éléments de la banque ne sont pas destinés à être limités - si la banque est à court d'un élément, notez-le sur un papier.



Cartes et plateau de score

- 10 Placez le plateau de score à côté du plateau de la roue d'action.
- 11 Chaque joueur place son pion de score (le rond) sur la case de départ du plateau de score.

Mélangez chacun des paquets de cartes :

- 12 **Commandes de début de partie.** Placez-en 4 face visible le long du plateau de score. Gardez le paquet au bout de la rangée.
- 13 **Commandes de fin de partie.** Gardez ce paquet à côté des Commandes de début de partie. Il sera utilisé plus tard.
- 14 **Commandes noisette.** Ce paquet sera utilisé lors de la mise en place pour les joueurs.
- 15 **Assistants de fin de partie.** Ce paquet sera utilisé plus tard.
- 16 **Assistants de début de partie.** Placez-en 4 face visible le long de l'autre côté du plateau de score. Gardez le paquet à la fin de la rangée.
- 17 **Contrats publics.** Placez-les face visible, un de plus qu'il y a de joueurs. (Une partie à quatre joueurs est représentée.) Remettez le reste du paquet dans la boîte.



Mise en place pour les joueurs

La fabrication professionnelle de produits en bois commence par un atelier bien organisé.

- 1 Prenez le plateau et les marqueurs de votre couleur.
- 2 Placez un marqueur sur la case de départ de la piste de commercialisation de votre plateau de joueur.
- 3 Après avoir placé vos marqueurs sur les différents plateaux centraux, il vous en reste 4.
- 4 Prenez un dé de chaque couleur. Positionnez le dé marron sur , le dé jaune sur , et le dé vert sur . Placez-les sur trois des cases dans le coin supérieur gauche de votre plateau. C'est votre tas de bois.



- 5 Prenez 1 Lanterne lors d'une partie à deux ou trois joueurs et 2 Lanternes pour une partie à quatre joueurs.
- 6 Prenez des jetons pour un montant total de 12 Myrtilles. Les Myrtilles sont une monnaie dans ce jeu. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment, selon vos besoins.
- 7 Prenez 1 tuile Scier et placez-la face visible sur la première case Scier.
- 8 Prenez 1 tuile Assembler  et placez-la face visible sur la case Assembler en haut du côté droit de votre atelier.
- 9 Vous pouvez également prendre 1 pot jaune, 1 pot marron, 2 autres tuiles Scier, 1 tuile Assembler , 1 tuile Assembler  et 1 tuile Coller. Ces améliorations potentielles de votre atelier sont mises de côté pour le moment.

Cartes de départ

Piochez les cartes suivantes :



3 cartes Assistant de début de partie



5 cartes Commande de début de partie



2 cartes Commande noisettes

- 10 Choisissez 1 Assistant et défaussez les autres. Placez l'Assistant choisi dans la pièce supérieure gauche de votre atelier et payez le coût en Myrtilles indiqué sur la carte. (Vous n'êtes pas autorisé à commencer la partie sans Assistant.)
- 11 Choisissez 2 Commandes de début de partie à conserver dans votre main. Vous gardez également les deux Commandes noisette. Parmi ces 4 cartes, choisissez-en une et placez-la à côté de votre plateau. Chaque fois que vous placez une Commande, elle va dans la rangée correspondant à l'icône dans le coin supérieur gauche de la carte.

Premier joueur : donnez la carte premier joueur à un joueur au hasard. Ce joueur jouera le premier tour de chaque manche durant toute la partie. Les joueurs jouent toujours dans le sens horaire.



La roue d'action

Le travail, lorsqu'il s'agit d'un travail choisi en son for intérieur, peut ressembler à un jeu.

Vous choisissez une tuile Action à chacun de vos tours. Chaque fois que vous choisissez une tuile, vous la faites passer au quadrant suivant. Ces exemples vont vous montrer comment faire :

Le premier joueur commence la partie en choisissant une des 7 tuiles Action. La tuile choisie est retirée du premier quadrant et placée sur la case la plus avancée du quadrant suivant. Les tuiles sont toujours déplacées dans le sens horaire autour de la roue d'action.

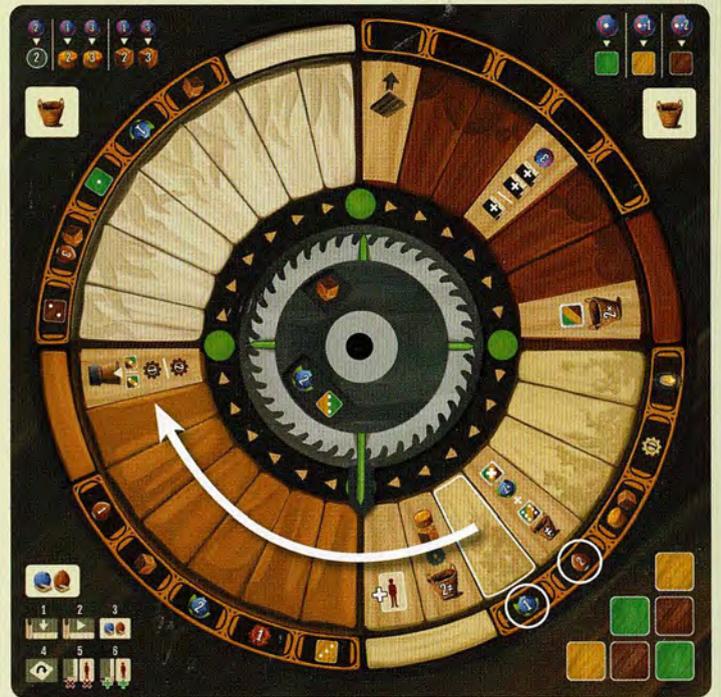


Le joueur suivant peut choisir n'importe quelle tuile Action, même celle choisie par le premier joueur, mais pour les besoins de cet exemple, supposons que les joueurs choisissent uniquement des tuiles du quadrant de départ lors des 4 premiers tours. Dans ce cas, la roue d'action pourrait ressembler à ceci :



Les 7 tuiles sont toujours disponibles pour être choisies. De plus, deux des actions offrent désormais un bonus. Si vous choisissez une tuile Action sur une case offrant un bonus, vous recevez immédiatement ce bonus.

Notez que les bonus des cases du quadrant de départ sont couverts par la tuile arc. Ceci pour vous rappeler qu'ils ne s'appliquent pas lorsque la tuile Action est choisie pour la première fois. Une fois que le quadrant de départ est vide, retirez la tuile arc - les bonus représentés le long de cet arc s'appliqueront pour le reste de la partie.



Imaginons que vous choisissez cette tuile et gagnez 1 bonus Myrtille. Lorsque vous déplacez la tuile sur la flèche noire, vous devez faire tourner la scie



Les actions du quadrant de départ ont maintenant plus de valeur. Un joueur qui prend une de ces tuiles obtiendra également le bonus indiqué dans la fenêtre de la scie. Voyons ce qui se passe si le joueur suivant déplace à nouveau la scie.



Maintenant, le deuxième quadrant offre un bonus en plus des bonus du bord de la roue. Et le bonus du premier quadrant est plus important. Voyons ce qui se passe lorsqu'une tuile du premier quadrant est choisie.



Lorsque vous déplacez une tuile sur un quadrant avec des cases vides, votre tuile glisse jusqu'à ce qu'elle rencontre une tuile déjà présente ; elle ne comble pas la case vide.

Dans ce cas, vous gagnez deux points et un  ou un  comme bonus de scie. Si cette même tuile est choisie à nouveau, elle donnera un jeton Chute de bois et un jeton Colle grâce à sa case sur la roue ainsi qu'un jeton de Lame de scie comme bonus pour son quadrant.

Choisir une action bloquée



Les tuiles Action ne sont pas autorisées à entrer dans un quadrant qui a un tour de retard. Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, la tuile qui a déjà été déplacée trois fois ne peut pas être déplacée à nouveau tant que le quadrant de départ n'est pas vide.

Choisir une action différente

Vous choisissez et déplacez toujours une tuile, en bénéficiant de ses bonus, s'il y en a. Cependant, il existe deux façons d'effectuer une action différente au lieu de celle indiquée sur la tuile :

- **Vous pouvez choisir de gagner 3 Myrtilles** au lieu d'effectuer l'action sur la tuile choisie. Vous pouvez faire cela si vous êtes particulièrement bloqué.
- **Vous pouvez payer 1 Lanterne pour réaliser l'action sur n'importe quelle autre tuile** au lieu de celle de votre tuile choisie. Vous pouvez faire cela si vous avez vraiment besoin de combiner le bonus d'une tuile avec l'action d'une autre tuile, ou si l'action que vous voulez est sur une tuile bloquée. Cependant, la Lanterne ne doit pas être celle que vous venez de recevoir comme bonus pour votre tuile.

En résumé

- La tuile avance toujours d'un quadrant (jamais de deux).
- Si le quadrant suivant est vide, la tuile est placée à l'autre extrémité.
- Si le prochain quadrant comporte des tuiles, la tuile glisse à travers les cases vides et s'arrête lorsqu'elle touche une autre tuile.
- Si la tuile traverse la flèche noire, faites tourner la scie pour augmenter les bonus des quadrants plus anciens.
- La tuile ne peut pas traverser la flèche noire si le quadrant sur lequel elle devrait se déplacer n'est pas encore vide.

Actions

Le professionnel du bois qui réussit aura toujours du travail.

Acheter du bois

Le bois utilisé pour construire vos ouvrages est représenté par des dés. Vous commencez avec 3 dés, mais vous pouvez en acheter plus. Quand vous choisissez cette action, vous pouvez acheter un ou deux dés du stock de bois situé dans le coin du plateau de la roue d'action.



Le coût dépend de la valeur et de la couleur du dé. Pour acheter un dé vert, il faut payer un nombre de Myrtilles égal à la valeur sur le dé. Un dé jaune coûte 1 Myrtille supplémentaire. Un dé marron coûte 2 Myrtilles supplémentaires. Par exemple, un dé marron  coûte 5 Myrtilles.

Après avoir acheté du bois, lancez des dés pour remplacer ceux que vous avez pris. Placez ces nouvelles valeurs sur les cases vides des couleurs correspondantes.

Votre tas de bois : les dés que vous obtenez sont placés sur les cases de votre tas de bois. Vous ne disposez que de six cases. Tout dé supplémentaire doit être utilisé à votre tour ou défaussé à la fin de votre tour.



Échanger des dés



En plus du stock de bois, la forêt possède également un marché d'échange florissant qui vous permet de vendre un dé de votre atelier d'acheter un  ou bien de faire les deux.

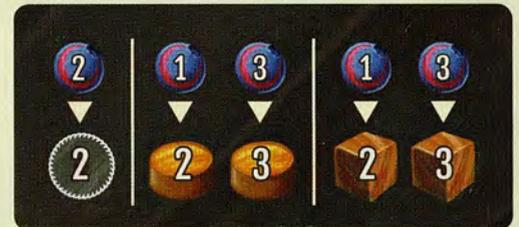
Tout d'abord, vous décidez si vous voulez vendre un dé. Si vous le faites, placez-le dans la banque et gagnez un nombre de Myrtilles égal au double de la valeur du dé plus la valeur supplémentaire indiquée sur la liste des prix.

Ensuite, vous décidez d'acheter un . Si vous avez vendu un dé lors de la première étape, le  que vous achetez doit être d'une couleur différente. Vous achetez le dé à la banque, et non au stock de bois, mais le prix est le même.

Exemple : disons que vous avez un  que vous voulez vendre. Vous obtenez 6 Myrtilles pour le  plus 2 supplémentaires parce qu'il est marron, pour un total de 8. Maintenant, vous pouvez acheter un  ou un . (Vous ne pouvez pas acheter une valeur inférieure et vous ne pouvez pas acheter un dé marron.) Disons que vous voulez un  jaune. Payez 7 Myrtilles, prenez un dé jaune dans la banque, tournez-le sur  et placez-le sur votre plateau.

Acheter des matériaux

Cette action vous permet d'acheter des jetons Colle, Lame de scie et Chute de bois, qui peuvent être utilisés pour modifier vos dés et être parfois nécessaires pour réaliser certaines Commandes. Le coût de ces jetons est indiqué sur le plateau de la roue d'action.



Vous pouvez faire un ou deux achats. Si vous en faites deux, les matériaux que vous achetez doivent être différents. Par exemple, vous pouvez acheter 2 jetons Colle et 3 jetons Chute de bois pour 4 Myrtilles, mais vous ne pouvez pas acheter 5 jetons Colle pour 4 Myrtilles.

Choisir les Commandes

Il y a quatre cartes Commande disponibles à côté du plateau de score. Cette action vous permet de prendre 1 ou 2 d'entre elles.



Tout d'abord, choisissez 1 Commande et faites glisser les cartes restantes dans le sens des flèches de façon à ce que l'espace vide se trouve à la fin. Remplissez-le avec une nouvelle carte du paquet. Ensuite, décidez si vous voulez une deuxième carte. Si oui, payez 3 Myrtilles, prenez la carte et remplissez à nouveau la rangée.

Chaque Commande que vous prenez doit être immédiatement placée à côté de votre plateau dans la rangée qui correspond à l'icône dans le coin supérieur gauche de la carte. Plusieurs Commandes peuvent être placées sur la même rangée.

Les Commandes à côté de votre plateau peuvent être complétées avec une action gratuite à n'importe lequel de vos tours, même immédiatement si vous remplissez les conditions de la Commande. Les Commandes encore dans votre main ne peuvent pas être placées ou complétées à ce moment-là. (Vous les placerez lors des phases de Revenus.) Pour plus de détails sur la façon de compléter les Commandes, voir page 14.

Choisir un Assistant

Il y a quatre Assistants disponibles à côté du plateau de score. Cette action vous permet de prendre 1 d'entre eux. Faites glisser les cartes Assistant restantes dans le sens des flèches de manière à ce que l'espace vide se trouve à la fin de la rangée. Remplissez l'espace vide avec une nouvelle carte du paquet.

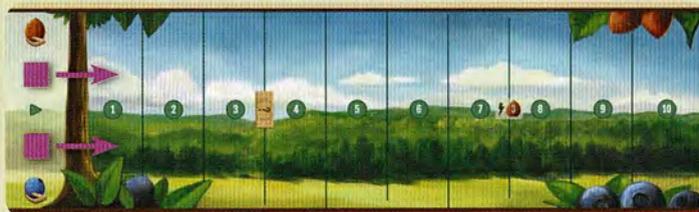


Vous devez immédiatement jouer l'Assistant que vous avez choisi en payant le coût en Myrtilles indiqué dans le coin supérieur gauche. (Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas choisir cet Assistant.)

Placez votre nouvel Assistant sur une case adjacente à un Assistant qui a déjà été placé.



Lorsque vous placez votre Assistant, avancez votre pion sur la piste des Revenus de Myrtilles ou de noisettes, selon l'icône dans le coin supérieur droit de la case choisie. Cela augmente le montant que vous recevrez lors des prochaines phases de Revenus.

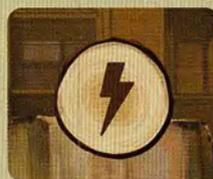


Lorsque vous placez un Assistant sur l'une de ces cases, vous gagnez de la production jusqu'au nombre d'Assistants indiqué. La production de l'Assistant est indiquée en haut de la carte, à côté de l'icône.



Capacités des Assistants

Chaque Assistant possède une capacité spéciale décrite le long du bord gauche de la carte.



Les capacités immédiates sont utilisées dès que l'Assistant a été placé. Elles ne sont donc utilisées qu'une fois par partie.



Les capacités à utiliser une fois par tour peuvent être utilisées une fois lors de chacun de vos tours, y compris le tour au cours duquel l'Assistant est joué. L'utilisation de la capacité est une action gratuite.



Les capacités permanentes sont automatiquement déclenchées chaque fois que vous réalisez une action du type décrit. Elles modifient l'action, généralement en vous accordant une réduction sur son coût ou un bonus sur son bénéfice.

Les capacités spécifiques des Assistants sont expliquées sur une fiche d'aide séparée.

Produire / Planter un arbre

Avec cette action, vous choisissez une des deux options suivantes : soit produire avec 2 Assistants différents dans votre atelier, soit produire avec 1 seul Assistant et planter un arbre.



Grâce à un peu de la magie de la forêt, vous pouvez faire pousser des arbres à partir du bois que vous avez déjà sur votre plateau. Choisissez un de vos dés pour le planter.

Vous pouvez seulement planter un ou un . Si le dé choisi est plus grand, il suffit d'en couper un morceau ! Par exemple, vous pouvez diviser un en et , planter le (pris dans la banque), et garder le (le dé original) dans votre tas de bois. Ou vous pouvez diviser le en et , planter un dans le pot et en garder un dans votre tas de bois.

Remarque : diviser les dés de cette façon nécessite normalement l'utilisation d'une tuile Scier, mais lors de l'action planter un arbre, vous pouvez diviser un morceau pour le planter sans utiliser de scie.

Croissance des arbres

Au début de chacun de vos tours, avant de réaliser une action, chacun de vos arbres grandit de 2 points (mais pas plus que). Changez les dés dans les pots pour indiquer leurs nouvelles valeurs.

À tout moment lors de votre tour, un dé dans un pot peut être déplacé vers votre tas de bois. Vous pouvez même le faire avec un dé qui n'a pas encore eu la chance de pousser. Si un dé atteint , il doit être déplacé immédiatement dans votre tas de bois.

Améliorer l'atelier



Lorsque vous choisissez cette action, ajoutez un des éléments suivants à votre plateau :



la tuile Scier suivante



la tuile Assembler suivante



la tuile Coller suivante



le pot suivant

Pots

Les pots sont utilisés pour faire pousser des arbres. Vous commencez avec un pot vert. Vous pouvez ajouter un autre pot avec l'action améliorer l'atelier. Payez le coût en Myrtilles indiqué sur la case du pot et placez le pot sur la case.



Votre nouveau pot est accompagné d'un jeune arbre ! Prenez un dé de cette couleur à la banque, tournez-le sur et placez-le dans le pot. Avancez votre marqueur sur la piste de Revenus des noisettes.

Les pots doivent être placés dans l'ordre. Vous ne pouvez pas ajouter le pot marron si vous n'avez pas encore le pot jaune.



Une fois que vous avez votre pot marron, l'action planter un arbre est améliorée. Au lieu de planter un arbre dans un pot, vous pouvez utiliser l'action pour planter deux arbres dans deux pots.

Tuiles Scier

Les tuiles Scier sont utilisées pour couper le bois. Vous commencez la partie avec une seule, mais il peut être utile d'en avoir plus. Vous pouvez ajouter une tuile Scier avec l'action améliorer l'atelier. Payez le coût en Myrtilles indiqué sur la case et placez-y la tuile Scier. Avancez également votre marqueur sur la piste de Revenus des noisettes.



La première fois que vous achetez une tuile Scier, vous devez la placer ici. Cela débloque la capacité indiquée sous la tuile. Désormais, quand vous achetez un dans le stock de bois ou avec l'action échanger des dés, vous bénéficiez d'une remise de 2 Myrtilles. Ceci s'applique même lorsque la face de la tuile Scier est visible.



La deuxième scie que vous achetez est placée ici. En plus de l'avancement sur la piste des noisettes, vous avancez également de 2 cases sur la piste de Réputation.

Tuiles Assembler

Les tuiles Assembler vous offrent la possibilité de dépenser un jeton Chute de bois pour augmenter la valeur d'un dé, comme expliqué plus loin. Vous commencez la partie avec une tuile, et vous pouvez en ajouter une nouvelle en utilisant l'action améliorer l'atelier. Payez le coût en Myrtilles, puis avancez sur une piste de Revenus, comme indiqué. Les tuiles Assembler sont ajoutées dans l'ordre, de haut en bas.



Vous commencez la partie avec cette tuile Assembler. Elle est placée sur la case la plus haute. Elle peut être utilisée pour augmenter la valeur d'un dé de 1.



Lorsque vous achetez cette tuile, elle est placée sur la case du milieu. Elle peut augmenter la valeur d'un dé de 1 ou 2.



Si vous avez déjà les deux autres tuiles Assembler, vous pouvez acheter celle-ci. Elle peut augmenter la valeur d'un dé de 1 à 4.

Tuile Coller



Cette tuile vous donne la possibilité d'utiliser des jetons Colle pour coller des dés ensemble. Vous pouvez l'ajouter à votre plateau avec l'action améliorer l'atelier. (Ce n'est pas une tuile Assembler, et vous pouvez l'ajouter même si vous n'avez pas encore ajouté de tuile Assembler.)



Payez 4 Myrtilles et avancez d'une case sur la piste de Revenus des Myrtilles et la piste de Revenus des noisettes.

Actions gratuites

**Couper sur mesure : fait sur Commande.
La précision mène à la qualité.**

En plus de l'action choisie sur la roue d'action (et en plus de votre action bonus, si vous en achetez une), vous pouvez réaliser n'importe quel nombre d'actions gratuites lors de votre tour. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Les actions gratuites sont les suivantes :

- Utiliser la capacité une fois par tour d'un Assistant
- Scier du bois
- Assembler des chutes de bois
- Coller du bois
- Couper un arbre
- Compléter une Commande

Capacités une fois par tour



Une capacité d'Assistant avec cette icône peut être utilisée une fois lors de votre tour. Les capacités individuelles sont expliquées en détail sur la fiche d'aide de jeu.

Scier du bois

Pour scier du bois :

1. Choisissez une des tuiles Scier disponibles dans votre atelier et retournez-la sur la face **X**. Elle sera indisponible jusqu'à la prochaine phase de Revenus.
2. Choisissez un de vos dés qui n'est pas un . Il peut être de n'importe quelle couleur.
3. Prenez des dés de cette couleur à la banque. Le premier dé pris représente une coupe effectuée avec la tuile Scier. Si vous prenez d'autres dés, ils représentent d'autres coupes. Vous devez payer 1 jeton Lame de scie pour chacune de ces coupes supplémentaires.
4. Attribuez à votre dé choisi et aux dés de la banque de nouvelles valeurs dont la somme forme la valeur initialement indiquée sur le dé original.

Exemple : si vous avez un , vous pouvez le couper en ou en utilisant la tuile Scier. Si vous dépensez également 1 jeton Lame de scie, vous pouvez faire 1 coupe supplémentaire pour obtenir ou . Vous pouvez même obtenir si vous dépensez 3 jetons Lame de scie.

Assembler des Chutes de bois

Pour Assembler des Chutes de bois :

1. Remettez un jeton Chute de bois à la banque.
2. Choisissez une des tuiles Assembler disponibles de votre atelier et retournez-la sur la face **X**.
3. Choisissez un de vos dés et augmentez-le de la valeur indiquée sur la tuile Assembler. (Vous ne pouvez pas augmenter un dé au-dessus de .)



Payez 1 pour augmenter de 1.



Payez 1 pour augmenter de 1 ou 2.



Payez 1 pour augmenter de 1, 2, 3 ou 4.



Le **X** vous rappelle que la tuile a été utilisée et qu'elle est indisponible jusqu'à la prochaine phase de Revenus.

Coller du bois



Pour coller du bois :

1. Remettez un jeton Colle à la banque.
2. Choisissez 2 de vos dés dont le total est inférieur ou égal à .
3. Attribuez à un dé la valeur de ce total et remettez l'autre dé dans la banque. (Si les dés sont de couleurs différentes, vous choisissez la couleur à conserver.)
4. Si les deux dés étaient de couleurs différentes, marquez immédiatement 4 points. (Vous avancez sur le plateau de score, pas sur la piste de Revenus des noisettes.)
5. Retournez votre tuile Coller sur la face .

Le vous rappelle que la tuile a été utilisée et qu'elle restera indisponible jusqu'à la prochaine phase de Revenus.

Jeton réutilisation de tuile : certains Assistants et certaines Commandes peuvent vous fournir un jeton réutilisation de tuile de la banque. Comme action gratuite, vous pouvez dépenser ce jeton (le remettre à la banque) pour utiliser une tuile Scier, Assembler ou coller qui est actuellement face cachée (visible).



Couper un arbre

Comme action gratuite, vous pouvez déplacer un dé de votre pot vers votre tas de bois. Si un dé dans un pot devient un , il est immédiatement déplacé vers le tas de bois.

Arbres et bois

Thématiquement, un dé dans un pot est un arbre, tandis que vos autres dés sont du bois de construction. Les actions et les capacités vous permettant de modifier la valeur d'un dé ne s'appliquent généralement qu'à vos dés qui ne sont pas dans des pots.

Compléter des Commandes

Vous placez une Commande au début de la partie, une lors de chacune des trois premières phases de Revenus, et vous pouvez acquérir et placer immédiatement d'autres Commandes en utilisant l'action choisir les Commandes. Lorsqu'une Commande est placée, elle va à côté de votre plateau dans une rangée qui correspond à l'icône dans le coin supérieur gauche de la carte. Vous êtes autorisé à avoir plusieurs Commandes dans la même rangée.



rangée de départ



récompense pour avoir complété la Commande

dés et jetons requis

Si vous avez les ressources demandées sur une Commande, vous pouvez la compléter :

1. Remettez les dés et les jetons requis à la banque. Les dés doivent correspondre exactement à la couleur et à la valeur.
2. Obtenez la récompense représentée sur la Commande.
3. Obtenez la récompense ou payez la pénalité correspondant à la rangée actuelle de la Commande.
4. Gardez la Commande face cachée près de votre plateau. (Vous pouvez les empiler, mais si quelqu'un vous demande combien vous en avez, vous devez répondre honnêtement.)

Exemple : pour compléter cette Commande, il vous faut un , un , et un jeton Chute de bois . Remettez-les à la banque, et gagnez 2 jetons Colle et 4 Myrtilles. Comme la Commande se trouve actuellement dans la rangée 1 Myrtille, vous gagnez également 1 Myrtille. Gardez la Commande complétée près de votre plateau. Vous marquerez des points pour elle à la fin de la partie.



Récompenses et pénalités de rangée

À chaque phase de Revenus, les Commandes non complétées descendent d'une rangée. Cela réduit la récompense obtenue pour avoir complété la Commande et peut même entraîner une pénalité.



Si vous terminez une Commande dans l'une des trois premières rangées, vous avancez de 1, 2 ou 3 cases sur la piste de Réputation, selon la rangée. Cela peut vous permettre de marquer beaucoup de points en fin de partie.



Compléter une Commande dans la rangée des Myrtilles vous donne juste 1 Myrtille.



Si la Commande descend sur la dernière rangée, vous êtes très en retard et vous perdez 1 point (sur le plateau de score) lorsque vous la complétez. Mais c'est toujours mieux que de ne pas terminer la Commande du tout.



Les Commandes descendues sous la dernière rangée et celles qui ne sont pas complétées à la fin de la partie vous pénalisent fortement : défaissez la Commande et reculez de 2 cases sur la piste de Réputation.

Pénalités impossibles à payer : si une pénalité vous fait reculer plus loin que la case de départ sur la piste de Réputation ou le plateau de score, laissez simplement votre pion sur la case de départ.

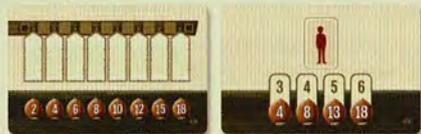
Commandes noisette et contrats publics



Vous recevez 2 Commandes noisette en début de partie. Comme les 2 autres cartes de Commande de votre main de départ, elles seront éventuellement placées à côté de votre plateau - soit comme votre première Commande au début de la partie, soit comme votre Commande nécessaire durant une phase de Revenus.



Les Commandes noisette ont une récompense spéciale absente sur les autres cartes Commande - cette icône représente la possibilité de réclamer un contrat public.



Les contrats publics sont placés à côté du plateau de la roue d'action en début de partie. Lorsque vous en revendez un, **placez un de vos marqueurs dessus**.

Il est possible que plusieurs joueurs réclament le même contrat public au cours d'une même manche. Cependant, une fois cette manche terminée, personne d'autre ne peut réclamer ce contrat public. Un contrat réclamé doit être retiré de la rangée à la fin de la manche pour rappeler aux autres joueurs qu'ils ne peuvent pas le réclamer. Gardez-le dans un endroit où les joueurs qui le réclament pourront le voir et s'en souvenir à la fin de la partie ; il sera évalué lors du décompte final. (En général, vous serez le seul à avoir réclamé le contrat et vous pouvez simplement le garder à côté de votre plateau.) Si vous complétez une Commande noisette, mais que vous ne voulez pas (ou ne pouvez pas) réclamer un contrat public, à la place vous gagnez les Myrtilles et les points indiqués.

Les outils dans le grenier



Les outils sont des jetons rectangulaires que vous pouvez acquérir de diverses manières.



Chaque fois que vous obtenez un outil, vous le placez immédiatement sur une case vide de votre grenier. Au début de la partie, seules les cases de la rangée du bas sont disponibles.



Si vous avez rempli 2 cases adjacentes de la rangée du bas, la case située au-dessus devient disponible. De même, une case de la rangée supérieure ne devient disponible que lorsque les deux cases de la rangée du milieu situées en dessous ont été remplies.



Les seules exceptions à cette règle de construction pyramidale sont les deux cases situées aux extrémités de la rangée supérieure - la case d'extrémité devient disponible une fois que la case adjacente est remplie. Lorsque vous placez un outil sur une case, vérifiez chaque case adjacente. Si cette case contient un outil d'un type différent, obtenez la récompense représentée entre les deux cases.

Exemple : vous avez déjà placé un maillet et vous décidez de placer maintenant une clé anglaise, comme illustré. Les deux outils étant différents, vous gagnez immédiatement la récompense située entre les deux : avancer de 2 cases sur la piste de Revenus des Myrtilles.



Plus tard dans la partie, vous recevez une autre clé anglaise. Vous devez la placer immédiatement. Vous pourriez la placer sur n'importe quelle case vide de la rangée du bas. Au lieu de cela, vous choisissez de la placer sur la deuxième rangée.

Une seule case de la deuxième rangée est disponible, vous placez donc la clé comme indiqué. La clé anglaise est différente du maillet en dessous, vous obtenez donc la récompense indiquée entre les deux - gagner la production d'un de vos Assistants. Vous n'obtenez pas la récompense de Réputation, car les deux outils situés de part et d'autre de cette récompense sont les mêmes.



Tours, manches et phases de Revenus

Il y a une saison pour chaque chose.

Fin du tour

À la fin de votre tour, après avoir réalisé vos actions, vous pouvez acheter des points. Vous devez ensuite ranger votre tas de bois.

Commercialisation

À la fin de votre tour, vous avez la possibilité d'avancer d'une case sur la piste de commercialisation de votre plateau. Pour ce faire, payez le nombre de Myrtilles indiqué et marquez le nombre de points correspondant. Puis avancez votre marqueur d'une case.



Vous n'êtes pas obligé d'avancer sur la piste de commercialisation à chaque tour. Notez cependant que les dernières avancées rapportent beaucoup de points, donc une progression régulière sur cette piste sera récompensée.



Si vous êtes déjà sur la dernière case, vous n'avancez plus, mais vous pouvez toujours acheter 11 points pour 12 Myrtilles à la fin de chacun de vos tours.

Tas de bois

Vous disposez de six cases pour le bois sur votre plateau. Lors de votre tour, vous pouvez accumuler autant de dés que vous le souhaitez, mais à la fin de votre tour, vous ne pouvez en garder que six - remettez les dés en trop à la banque. Les arbres en pot ne comptent pas dans cette limite, mais n'oubliez pas que vous devez déplacer un arbre vers votre tas de bois lorsqu'il atteint la valeur .



Fin de la manche

La manche se termine après que chaque joueur a joué un tour. Déplacez le compteur de manches sur la case suivante. En général, la case suivante correspond à une nouvelle manche, qui commence par le tour du premier joueur.

Phase de Revenus



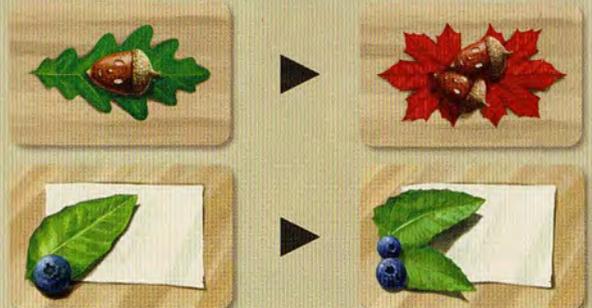
Certaines manches sont suivies d'une phase de Revenus, dont les étapes sont représentées sur le plateau de la roue d'action.

1. Les joueurs déplacent leurs Commandes vers le bas sur la rangée suivante. Si une Commande se déplace en dessous de la dernière rangée, défaissez-la et payez la pénalité.
2. Chaque joueur doit placer une nouvelle Commande de sa main. (Lors de la quatrième phase de Revenus, votre main sera vide, et vous passerez donc cette étape.)
3. Chaque joueur gagne un nombre de Myrtilles égal à la valeur indiquée par son marqueur sur la piste de Revenus des Myrtilles. Chaque joueur obtient un nombre de points égal à la valeur indiquée par son marqueur sur la piste de Revenus des noisettes.
4. Les joueurs remettent à zéro leurs tuiles Assembler, Coller et Scier afin qu'elles puissent être utilisées à nouveau.
5. Après les manches 4 et 10 (11), défaissez les Assistants et les Commandes de la zone marquée X et faites glisser les autres cartes comme indiqué par les flèches. Placez un nouvel Assistant et une nouvelle Commande sur les emplacements vides.

Après la phase de Revenus, la manche suivante commence normalement, sauf si c'est la fin de la partie.

Paquets de fin de partie

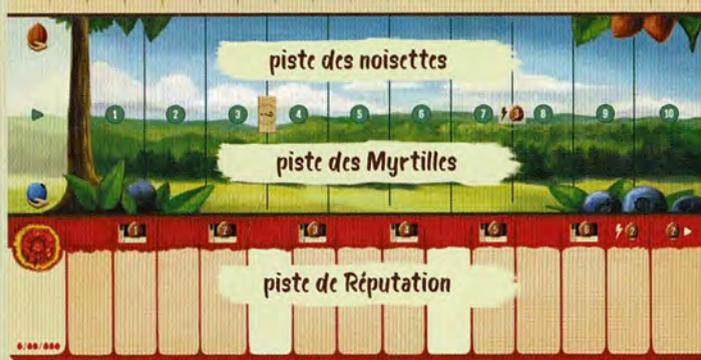
Lors de la phase de Revenus après la manche 8, au lieu de défaisser normalement les Assistants et les Commandes, défaissez toutes les cartes à côté du plateau de score et les deux paquets. Remplacez-les par les paquets d'Assistants et de Commandes de fin de partie, et révélez quatre nouvelles cartes de chaque. Ces paquets seront utilisés pour le reste de la partie.



Pistes des Revenus, de Réputation et de décompte des points

Les artisans du bois qui réussissent acceptent même les plus petites tâches - ils réparent des chaises, ils sculptent des cuillères, ils poncent et polissent des manches à balai - car ces tâches quotidiennes assurent des Revenus réguliers, pour tenir pendant les semaines passées à produire des œuvres plus élaborées.

Le plateau des Revenus est divisé en trois pistes. Les avancées sur ces pistes sont gagnées de différentes manières lors de votre tour. Certaines avancées peuvent vous faire gagner une récompense supplémentaire.



Chaque fois qu'un de vos marqueurs de Revenus franchit cette ligne, vous gagnez un jeton Outil de votre choix. Ajoutez-le immédiatement à votre grenier.



Chaque fois qu'un de vos marqueurs de Revenus franchit cette ligne, marquez 3 points.

Tuiles récompense de Réputation

Au début de la partie, la piste de Réputation reçoit 2 tuiles, qui dépendent du nombre de joueurs dans la partie.

Les joueurs qui avancent sur la piste de Réputation peuvent obtenir des récompenses en atteignant une case contenant une tuile :



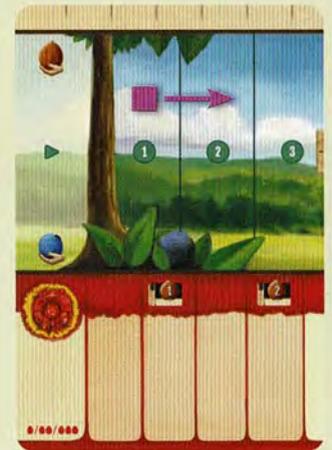
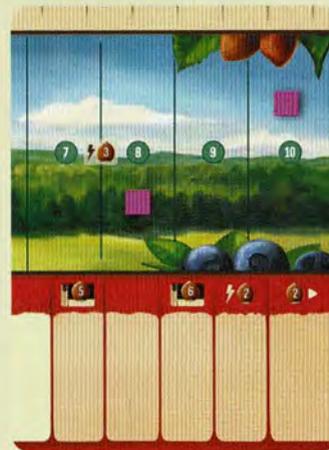
Lors d'une partie à quatre joueurs : le premier joueur à atteindre la tuile obtient la récompense supérieure, le deuxième obtient la récompense centrale, le troisième obtient la récompense inférieure, et le quatrième joueur à atteindre la tuile ne recevra rien. Cependant, les joueurs qui atteignent la tuile au cours de la même manche obtiennent la même récompense. Par exemple, si un joueur est le premier à atteindre la tuile, mais que vous l'atteignez également lors de la même manche, vous obtenez chacun la récompense supérieure ; le prochain joueur à atteindre la tuile sera troisième et obtiendra donc la récompense inférieure (à moins qu'il ne l'atteigne également lors de la même manche).

Lors d'une partie à deux joueurs : seule la récompense centrale de la tuile 2/4 joueurs est disponible. Le premier joueur à atteindre la tuile reçoit la récompense centrale et l'autre joueur ne reçoit rien, sauf s'il atteint également la tuile au cours de la même manche.

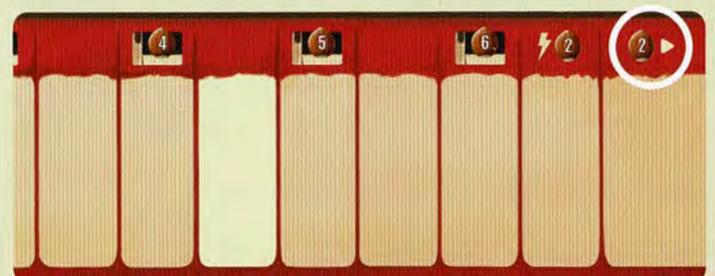
Lors d'une partie à trois joueurs : le premier joueur obtient la récompense supérieure, le deuxième obtient la récompense inférieure et le troisième joueur ne reçoit rien. Cependant, les joueurs qui atteignent la tuile au cours de la même manche obtiennent la même récompense.

Fin de la piste

Vos Revenus peuvent dépasser 10. Si vous avancez au-delà de la fin de la piste de Revenus des Myrtilles ou des noisettes, laissez votre marqueur sur la case 10 et ajoutez un nouveau marqueur sur la case 1. À partir de maintenant, ce nouveau marqueur sera celui qui avance. Contrairement à votre premier marqueur, il ne peut pas vous faire gagner la récompense outil ou la récompense 3 points.



De même, votre score peut dépasser 50 sur le plateau de score. Lorsque vous atteignez 50 points, placez un de vos marqueurs sur la case 50+ à côté de la piste de score et faites repartir votre marqueur de score à 0. Il existe également des cases pour noter les 100+ et 150+, si votre score atteint ce niveau.



Sur la piste de Réputation, si votre marqueur devait avancer au-delà de la fin de la piste, laissez votre marqueur sur la dernière case et marquez 2 points. Si vous avancez de plus d'une case au-delà de la fin, marquez 2 points pour chaque avancée.

Fin de la partie

Les arbres tombent : leur bois se décompose. En vérité, il faut bien dire que rien ne dure éternellement. Pourtant, un travail du bois de haute qualité peut durer plusieurs générations.

Phase finale de Revenus

La partie se termine par une phase finale de Revenus, comme indiqué sur le plateau des Revenus. Tous les joueurs n'auront plus de cartes en main, vous passerez donc l'étape de placement de la Commande.

Décompte final des points

En plus des points gagnés en cours de partie, vous marquerez également des points à la fin de celle-ci, après la dernière phase de Revenus.

1. Marquez les points indiqués sur tous les contrats publics que vous avez revendiqués. (Même si quelqu'un d'autre a revendiqué le même contrat public au cours de la même manche, vous recevez la valeur totale du contrat.)
2. Marquez des points pour les ressources restantes : additionnez les valeurs de tous vos dés inutilisés, le total de vos Myrtilles restantes et le nombre de vos jetons Chute de bois, colle et Lame de scie restants. Pour chaque série de 10, marquez 1 point.

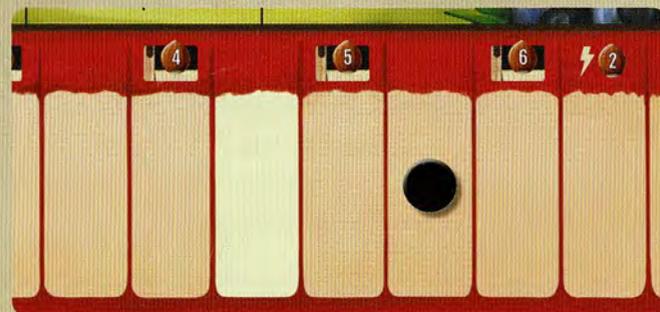
Exemple : disons que vous avez un  dans votre tas de bois et un  dans un pot, 6 Myrtilles, 2 jetons Colle et 1 jeton Chute de bois. Cela fait un total de $3 + 5 + 6 + 2 + 1 = 17$. En divisant par 10 et en arrondissant à l'entier inférieur, vous constatez que vos ressources restantes valent 1 point.

3. Pour chaque Commande encore présente à côté de votre plateau, subissez la pénalité indiquée en dessous de la ligne du bas : reculez de 2 cases sur la piste de Réputation.



4. Pour chaque Commande complétée en cours de partie, marquez le nombre de points indiqué par votre marqueur de Réputation.

Exemple : si vous terminez la partie avec votre marqueur de Réputation sur cette case, vous marquerez 5 points pour chaque Commande complétée. Par exemple, 4 Commandes complétées rapporteraient 20 points. Si vous aviez avancé d'une case supplémentaire, chacune de vos Commandes complétées aurait valu 6, ce qui est le maximum possible.



Gagner

Les artisans professionnels du bois se félicitent de leurs propres créations, même s'ils admirent les compétences des autres. L'artisanat du bois est une vocation, pas une compétition.

Cependant, le jeu de société Woodcraft **est** bien une compétition, et le joueur qui a le plus de points remporte la victoire. Si les joueurs sont à égalité, celui qui a joué le plus tard dans l'ordre du tour remporte la victoire. (En particulier, le premier joueur perd toujours la résolution de l'égalité.)

Règles du mode solo

Lorsque votre boutique est pleine, profitez de la compagnie de vos Assistants et de vos clients. Lorsque votre boutique est vide, appréciez la solitude, car c'est l'occasion de vous concentrer véritablement sur votre métier.

Lors d'une partie solo, vous pouvez vous concentrer sur vos propres objectifs sans vous soucier d'essayer de battre quelqu'un d'autre. Le paquet de cartes solo est utilisé pour faire avancer la roue d'action et renouveler les opportunités disponibles à jour, alors que vous poursuivez les tâches que vous vous êtes fixées.

Mise en place

Installez les plateaux de jeu comme vous le feriez pour une partie à deux joueurs. Vous n'aurez besoin que de votre propre plateau joueur.

Marqueurs de temps

Vous aurez également besoin de 3 marqueurs d'une couleur de joueur inutilisée. Placez-en un sur la case 10 et un sur la case 13 de la piste de manches. Ce sont des rappels qu'un contrat public non revendiqué disparaîtra au début de chacune de ces manches.



Placez le troisième marqueur sur la case de départ de la piste de Réputation. Cela vous donne quelque chose à quoi vous mesurer dans la compétition pour les tuiles récompense de Réputation.



Paquet de cartes solo

Mélangez le paquet de cartes solo et placez-le à un endroit où vous pouvez l'atteindre facilement. Vous êtes prêt à jouer !

Manche

Chaque manche se déroule de la manière suivante :

1. Vous jouez votre tour.
2. Piochez la première carte solo, faites ce qui est indiqué, et défaussez-la.
3. Déplacez le compteur de manches.

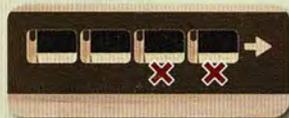
Lorsque le paquet de cartes solo est vide, mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet.

Cartes solo



La plupart des cartes solo représentent deux tuiles Action. Déplacez les deux tuiles dans l'ordre indiqué, comme si deux joueurs avaient choisi ces tuiles et que vous attendiez votre prochain tour. (Mais ne vous souciez pas de donner aux joueurs imaginaires des bonus pour avoir choisi ces tuiles.)

Résolvez ensuite l'effet indiqué au bas de la carte, s'il y en a un :



Retirez les cartes Commande indiquées à côté du plateau de score ; puis remplissez à nouveau la rangée de la manière habituelle.



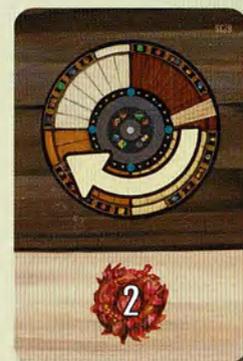
Retirez les cartes Assistant indiquées à côté du plateau de score, puis remplissez la rangée de la manière habituelle.



Retirez les dés indiqués du stock de bois. Relancez-les et remplissez à nouveau le stock de bois.



Cette carte ne déplace que la tuile Action indiquée. Elle fait également avancer d'une case le marqueur du non-joueur sur la piste de Réputation.



Cette carte ne déplace qu'une seule tuile Action - la plus en arrière. De plus, elle fait avancer de 2 cases le marqueur du non-joueur sur la piste de Réputation.

Cas spécial rare

si la carte solo vous demande de déplacer une tuile qui ne peut légalement pas être déplacée plus loin, ignorez alors ce déplacement de tuile et résolvez le reste de la carte. (Par exemple, si la carte vous demande de retirer des Commandes, vous les retirez, même si la tuile Choisir des Commandes ne peut pas être déplacée). Si la résolution de la carte n'a déplacé aucune tuile Action (soit parce qu'elle ne représente qu'une seule tuile, soit parce que l'autre tuile ne peut pas non plus être déplacée), piochez une nouvelle carte et résolvez-la également. **Après votre tour, le paquet de cartes solo doit toujours vous faire déplacer au moins une tuile Action.**

Tuiles récompense de Réputation

Utilisez les tuiles récompense de Réputation des parties à deux joueurs. Si votre marqueur arrive sur une case avec une tuile récompense, prenez immédiatement la tuile et marquez la récompense pour deux joueurs. Si le marqueur non-joueur atteint la tuile en premier, retirez la tuile de la piste - vous n'obtiendrez pas cette récompense.

Contrats publics

Au début des manches 10 et 13 - les deux manches que vous avez marquées lors de la mise en place - retirez au hasard un contrat public non revendiqué. Ce contrat n'est plus disponible pour vous. (S'il n'y a pas de contrats non revendiqués, alors rien ne se passe - sauf que vous pouvez vous féliciter de les avoir revendiqués avant qu'ils ne disparaissent).

Décompte des points

Nous pensons que 110 points sont un bon résultat pour le jeu solo et que 140 est un résultat excellent.

Gardez à l'esprit que le nombre de points marqués dépend, en partie, du nombre de bonus utiles que le jeu solo crée pour vous sur la roue d'action. Dans une certaine mesure, c'est aléatoire, mais vous pourriez découvrir des événements que vous pouvez planifier.

Rappels des règles

- **Mise en place** : utilisez 5 contrats publics lors d'une partie à quatre joueurs, 4 lors d'une partie à trois joueurs et 3 à deux joueurs ou en solo.
- **Ressources de départ** : commencez avec 12 Myrtilles. Commencez avec 2 Lanternes lors d'une partie à quatre joueurs, ou 1 Lanterne pour toutes les autres configurations de joueurs.
- **Cartes de départ** : piochez 3 Assistants, 5 Commandes de début de partie, 2 Commandes noisette. Payez pour mettre 1 Assistant en jeu. Gardez 2 Commandes de début de partie et les deux Commandes noisette - mettez l'une d'entre elles en jeu.
- **Les actions** peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre. Vous pouvez même déplacer une tuile Action, obtenir les récompenses liées au fait de la choisir, puis réaliser une action bonus et des actions gratuites avant d'effectuer l'action décrite sur votre tuile choisie.
- Au lieu de réaliser l'action de la tuile choisie, vous pouvez gagner 3 Myrtilles.
- Au lieu de réaliser l'action de la tuile choisie, vous pouvez payer 1 Lanterne pour réaliser l'action de n'importe quelle autre tuile. Cependant, la Lanterne ne doit pas être celle que vous venez de recevoir comme bonus pour votre tuile.
- Vous ne pouvez acheter qu'une seule action bonus par tour. Elle coûte 3 Lanternes. Votre action bonus ne déplace aucune tuile Action et ne gagne aucun bonus de la roue d'action.
- Vous êtes autorisé à dépasser votre limite de dés lors de votre tour ; vous ne devez défausser les dés en trop qu'à la fin de votre tour.
- L'action échanger les dés utilise les dés de la banque et non les dés du plateau de la roue d'action.
- Lorsque vous utilisez les deux moitiés de l'action échanger des dés, le dé que vous achetez doit être d'une couleur différente de celui que vous avez vendu.
-  **Les icônes** avec les mains représentent une avancée sur la piste des Revenus représentée (pas un gain immédiat de points ou de Myrtilles).
- Si un **Assistant** vous donne une capacité permanente, elle s'applique chaque fois que vous réalisez l'action représentée, que ce soit en choisissant sa tuile, en l'achetant comme action bonus ou par tout autre moyen.
- Lorsque vous **assemblez** du bois, vous utilisez un jeton Chute de bois et une tuile Assembler. De même, lorsque vous **collez** du bois, vous devez utiliser un jeton Colle et une tuile Coller.
- Lorsque vous **sciez** du bois, vous n'avez besoin d'utiliser qu'une seule tuile Scier pour le couper, mais vous pouvez faire d'autres coupes en dépensant un jeton Lame de scie pour chaque coupe supplémentaire.
-  Ce jeton rectangulaire est un **jeton Outil**, pas un jeton Lame de scie ni une tuile Scier. Il est utilisé dans le grenier ; il ne peut pas être utilisé pour partager un dé.
- Vos **Revenus** peuvent dépasser 10, et votre score peut dépasser 50.
- Le matériel de jeu est illimité. Si des ressources ou des dés viennent à manquer, remplacez-les par des éléments appropriés.
- Si vous revendiquez un jeton Outil qui n'est plus disponible dans la réserve, prenez un autre jeton Outil de votre choix.

Crédits

Testeurs : Sophie Barocas, Chaeha Im, Brandon Dannenhoffer, Savvy Jones, Trevor Bunce, Pelle Hall, Jonathan Jungck, Mackenzie Jungck, Nicolas Campos, Andrew Lehr

Katka, Vojta, Kája Suchých, Michal Peichl, Dana, Roland, Jindra, Jirka Bauma, Lada Smejkal, Ondra Demel, Dan Frejek, Roman, Robert Tuharský, Honza Koláček, Miloš Procházka, Michal Miler, Jirka, Eva, Helena et les participants aux jeux organisés par les clubs de jeux Fenix et Pražské doupě, Alladjex, Oscar, Spartik, Ken Hill, Pepa et Monika Vavřinovi et autres testeurs présents au club CAVENU, les participants aux jeux à Malenovice, à Svět deskových her à Prague, Rumun, Monika, Leontýnka, Kapráluv mlýn.



Auteurs : Ross Arnold, Vladimír Suchý

Conception graphique, illustrations : Michal Peichl

Production : Kateřina Suchá

Règles : Jason Holt

Traduction : Stéphane Athimon

Mise en page et relecture : Thierry Vareillaud et Natacha Athimon-Constant

Icônes du jeu



Gagnez 3 Myrtilles.



Un coût de 2 Myrtilles.



Une remise de 1 Myrtille.



Avancez de 2 cases sur la piste des Revenus des Myrtilles.



Marquez 2 points.



Perdez 1 point (sauf si vous êtes à 0).



Avancez de 2 cases sur la piste des Revenus des noisettes.



Avancez de 1 case sur la piste de Réputation.



1 jeton Lame de scie.



1 jeton Colle.



1 jeton Chute de bois.



1 jeton Lanterne.



Un dé avec cette couleur et cette valeur particulières.



Un dé de cette valeur de l'une des couleurs représentées.



Un dé de n'importe quelle couleur avec cette valeur.



Un dé de n'importe quelle couleur avec n'importe quelle valeur.



Gagnez un jeton Outil du type indiqué.



Gagnez un jeton Outil de n'importe quel type.



Gagnez 1 jeton réutilisation de tuile. Il peut être dépensé pour réutiliser une tuile Scier, Assembler ou coller.



Gagnez la production de 4 Assistants différents maximum.



Effet immédiat.



Effet une fois par tour.



Un effet qui se déclenche chaque fois qu'une certaine condition est remplie.

Notes sur certains effets des Assistants



HI/1

Une fois par tour, vous pouvez transformer un des jetons représentés en un autre ; échangez votre jeton avec un jeton de la banque.



HI/2

Une fois par tour, vous pouvez diminuer un dé de votre tas de bois de 1 (mais pas en dessous de ) et gagner 1 Myrtille.



HI/5

Chaque fois que vous complétez une Commande, gagnez 1 Myrtille.



HI/6

Chaque fois que vous achetez un dé (du stock de bois ou de la banque), vous bénéficiez d'une réduction de 1 Myrtille.



HI/7

Chaque fois que vous dépensez une chute de bois pour augmenter la valeur d'un dé, vous marquez 1 point.



HI/10

Chaque fois que vous faites une action améliorer l'atelier, vous avez une réduction de 2 Myrtilles.



HI/12

Une fois par tour, vous pouvez augmenter ou diminuer un dé vert de votre tas de bois de 1.



HI/14

Chaque fois que le dé de votre pot vert pousse, il pousse de 3 (au lieu de 2).



HI/16

Chaque fois que vous placez un Assistant dans votre atelier, vous bénéficiez d'une réduction de 2 Myrtilles.



HI/18

Chaque fois que vous achetez un dé de valeur , , ou , vous bénéficiez d'une réduction de 1 Myrtille.



HI/20

Pour chaque avancée sur la piste de Réputation, vous gagnez 1 Myrtille. (Mais vous ne perdez pas de Myrtilles lorsqu'une pénalité vous fait reculer.)



HI/22

Chaque fois que vous vendez un dé, vous gagnez 2 Myrtilles de plus.



HI/26

Une fois par tour, vous pouvez vendre jusqu'à 5 jetons. Gagnez 2 Myrtilles pour chaque jeton remis à la banque.



HI/27

Chaque fois que vous achetez des points en utilisant votre piste de commercialisation, vous bénéficiez d'une réduction de 1 Myrtille.



HI/1

Après avoir joué cet Assistant, gagnez immédiatement un  ou  (vous choisissez) de la banque et gagnez 1 jeton Réutilisation de tuile.



HI/5

Après avoir joué cet Assistant, vous pouvez immédiatement réaliser l'action améliorer l'atelier.



HI/6

Après avoir joué cet Assistant, avancez immédiatement deux fois sur la piste de Revenus des Myrtilles et deux fois sur celle des Revenus des noisettes.



HI/7

Une seule fois par tour, lorsque vous avancez sur la piste de Réputation, marquez 3 points, *Notez que cet effet est différent de ∞ de la page suivante (Assistant HI/8).*

Notes sur certains effets des Assistants

HII/8

Chaque fois que vous gagnez une lanterne, avancez de 1 case sur la piste de Réputation.

HII/13

Une fois par tour, vous pouvez augmenter ou diminuer un dé marron de votre tas de bois de 1 ou 2.

HII/15

Après avoir joué cet Assistant, vous pouvez immédiatement prendre et jouer une des cartes Commande disponibles. (Vous réalisez une action choisir les Commandes, mais sans la possibilité d'en choisir 2).

HII/16

Lorsque vous utilisez la production de cet Assistant, vous gagnez un de la banque que vous placez sur votre tas de bois. Cet Assistant n'a pas d'autre effet, car son effet de production est très fort.

HII/19

Après avoir joué cet Assistant, gagnez un des Outils représentés.

HII/20

Chaque fois que vous utilisez votre tuile Coller pour coller deux pièces de bois différentes, marquez 7 points au lieu de 4.

HII/21

Après avoir joué cet Assistant, vous pouvez immédiatement prendre et jouer une des cartes Commande disponibles. Si vous choisissez de ne pas le faire, marquez 4 points à la place.

HII/22

Une fois par tour, vous pouvez couper 1 point sur un dé vert et le planter. (Vous réalisez une action planter un arbre pour planter un vert).

Contrats publics

Marquez 3 points immédiatement. À la fin de la partie, vous pouvez acheter jusqu'à 16 points en dépensant ces jetons. Les jetons dépensés rapportent 2 points chacun (au lieu de 1 point pour dix).

Marquez 4 points immédiatement. À la fin de la partie, vous pouvez acheter des points en défaussant les dés laissés dans votre tas de bois et vos pots. Chaque dé rapporte 2 points.

À la fin de la partie, marquez des points en fonction de votre position finale sur la piste de commercialisation, comme indiqué.

À la fin de la partie, marquez des points pour les Assistants, comme indiqué. Par exemple, si vous finissez avec 5 Assistants, marquez 13 points.

À la fin de la partie, marquez 3 points pour chaque pot et tuile Coller dans votre atelier.

À la fin de la partie, marquez 3 points pour chaque tuile Assembler et chaque tuile Scier dans votre atelier.

À la fin de la partie, marquez des points en fonction du nombre d'Outils présents dans votre grenier. Par exemple, si vous terminez avec 7 ou plus, marquez 18 points.

À la fin de la partie, marquez 12 points. (Cela peut sembler 12 points pour rien, mais n'oubliez pas que vous avez travaillé dur pour gagner ce contrat.)

Bonus du centre de la roue