

La Forêt des Frères GRIMM



13+



2-4



45-60min.

Un jeu de
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 Bâisseurs 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 Bâisseur 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



Champs

Forêt

Briqueterie

Marché

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.



Dos du Set Orange



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

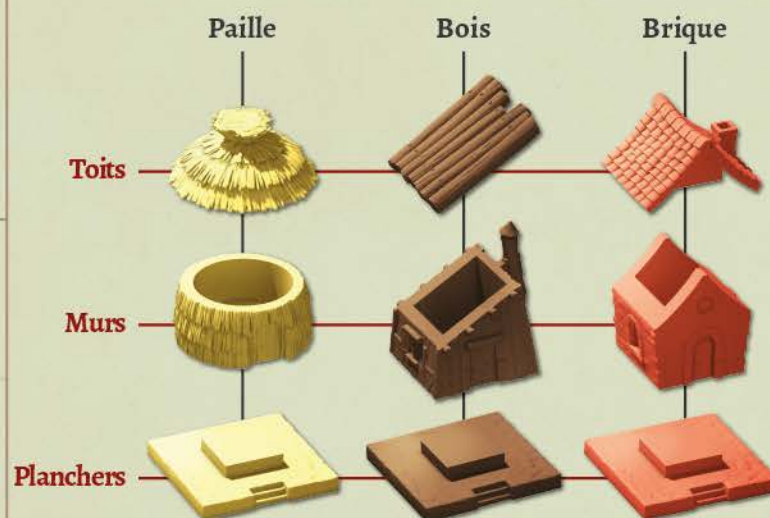
4 plateaux Joueur

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).

Une fois que tous les joueurs sont familiarisés avec le jeu, vous pourrez intégrer les cartes avancées. Elles ajoutent de la profondeur et de nouveaux mécanismes qui fonctionnent mieux lorsque tous les joueurs sont expérimentés et savent comment réagir à leurs effets.



Dos

Face (Exemple)

Symbole Type Spécial

Symbole Fable / Avancée

Nom

Déclencheur

Effet

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 y 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.

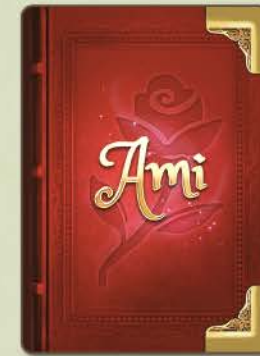
25 cartes Ami



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.



Dos



Face (Exemple)

Symbole Ami / Avancé

Nom

Déclencheur

Effet

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 Bois



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 réserve.



5 Pailles



4 Bois



3 Briques

3 tuiles Bonus Premier Bâtitseur

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



Au dos de chacune sont indiquées les récompenses correspondantes :



1 Ami

2 Fables

1 Ressource de chaque type

4 figurines Cochon



Orange



Bleu



Violet



Vert

6 figurines Monstre



Grand Méchant Loup



Géant



Troll du Pont



Dragon



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 Régat »

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



Mise en place

2

Les règles spéciales de mise en place pour 2 joueurs sont présentées page 8.

4

Les règles spéciales de mise en place pour 4 joueurs sont indiquées ci-dessous.

- 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.
- Regroupez les **Ressources (Uniques et Tas)** par type à proximité des Lieux de Collecte afin de former la réserve.
- 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.
- Placez les 3 tuiles Bonus 1er Bâtisseur en dessous des Lieux de Collecte correspondants.
- Formez une réserve avec les Sections de Maison (Planchers, Murs et Toits) près des Lieux de Collecte.
- Mélangez séparément les cartes Fable et les cartes Ami et formez 2 pioches distinctes, face cachée, près des Lieux de Collecte.
- Formez une réserve avec les figurines Monstre.
- 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.
- Le dernier joueur à avoir mangé du bacon reçoit le jeton Premier Joueur. Vous pouvez commencer la partie!

Mise en place Générale



Mise en place des Joueurs



Déroulement de la partie

2

4

Les règles spéciales de mise en place pour 2 et 4 joueurs sont détaillées page 6.

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.



Toutes les cartes Collecte sont révélées. Bleu et Orange révèlent tous deux les Champs et Verte dévoile la Briqueterie, où se trouve le Troll ! Ils placent tous leurs Cochons. Puis, la Fable de Verte (Par le poil de mon menton) se déclenche, lui permettant heureusement de déplacer son Cochon loin du Monstre : elle décide donc d'aller dans la Forêt.



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 page suivante).
TOIT 	6	Vérifier l'attribution du Bonus 1 ^{er} Bâtitteur (voir page suivante).

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 débiter 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 débiter 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.

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.



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).



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 Bâtitseur. 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 Bâtitseur 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 Bâtitseur 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.



Bonus 1er Bâtitseur de Paille



Les options de récompense sont rappelées au verso.



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*).

4

À 4 joueurs, placez une Ressource Unique de chaque type (Paille, Bois, Brique) sur le plateau Marché.



Souvenez-vous, à l'issue de cette manche il restait 3 Briques dans la Briqueterie et 1 Paille dans les Champs... avec les nouveaux Tas de Ressources ajoutés, voilà de jolies options de collecte pour la prochaine manche !



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 !

2 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 à 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.



Cartes Fable

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 (arrondi 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.



Prochain tour : Une Fable ayant ce symbole dispose d'un effet qui s'applique lors de la prochaine manche. Après avoir été jouée, placez la carte en-dessous du Lieu de Collecte correspondant, visible de tous les joueurs. Nous vous recommandons de rappeler aux autres joueurs l'effet de la carte au début de la manche suivante.



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

Prenez la moitié des ressources (arrondi à l'inférieur) d'un Lieu sur lequel personne n'a Collecté lors de ce tour.



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

⌘ **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.



Cartes Ami



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

Ceufs 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 récupérez 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).



Les Sept Nains ~ Fin de la Phase de Collecte

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

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 choix.



Le Bûcheron ~ Action Spéciale, Défausse

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

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

Mots clés des cartes Fable et Ami

Gagnez des Ressources : Sauf indication contraire, toutes les Ressources gagnées sont prises dans la réserve.

Seul : Un joueur est seul si aucun autre joueur n'est présent dans le Lieu, 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 d'une carte Ami ou Fable.

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, Portland 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