

Mythwind

UN VENT DE MAGIE

Parler de la pluie et du beau temps, c'était juste un moyen de commencer une conversation dans votre ancienne vie. Oui, mais, maintenant que vous construisez votre nouvelle vie dans la vallée de Mythwind, le climat a un impact non négligeable sur le travail de votre communauté.

La météo tourne vite ici, mais les lutins savent s'adapter à toutes les conditions. Ils ont appris à anticiper et à tirer profit de ce que le ciel leur offre, quoi que ce puisse être. Avec leur aide, vous arriverez peut-être également à maîtriser les éléments.

Présentation

L'extension Un vent de magie ajoute de nouvelles manières d'interagir avec la pioche Météo de *Mythwind*. Elles apparaissent sur les bâtiments, les cartes Événement et les cartes Aventure. L'histoire racontée par ces cartes s'intègre parfaitement à celle de la boîte de base de *Mythwind*. De plus, vous pouvez désormais construire cinq nouveaux bâtiments dont certains proposent un nouveau type d'action, absent du jeu de base.

MATÉRIEL



Cartes
Objectif (7)



Cartes
Événement (10)



Cartes
Aventure (10)



Cartes
Bâtiment (5)



Tuiles
Saison (2)

Mise en Place

Un vent de magie a été pensée pour s'intégrer naturellement à la boîte de base de *Mythwind*. Mettez Un vent de magie en place selon les instructions suivantes.

Cartes Événement et Aventure

Après avoir ouvert l'enveloppe secrète n° 2, prenez les cartes Événement W1 à W9 et Aventure W1 à W9 et mélangez-les dans leur pioche respective. N'ouvrez pas l'enveloppe secrète avant que le jeu ne vous invite à le faire.

Nouveaux Bâtiments

Les nouveaux bâtiments de l'extension Un vent de magie suivent les mêmes règles de prérequis que ceux du jeu de base. Référez-vous à la Charte du Village.

Cartes Objectif

Après avoir rempli victorieusement les objectifs suivants, mélangez les cartes Objectif de Un vent de magie correspondantes dans la pioche Objectifs :

Carte Objectif 22 - W1 Carte Objectif 24 - W3 Carte Objectif 26 - W5 Carte Objectif 28 - W7
Carte Objectif 23 - W2 Carte Objectif 25 - W4 Carte Objectif 27 - W6

Tuiles Saison

Un vent de magie vous propose deux tuiles Saison alternatives qui augmentent la fréquence de déclenchement des effets Météo. Selon la saison, les joueurs peuvent choisir de jouer avec la tuile de cette extension ou celle de la boîte de base. La tuile Saison peut être remplacée en fin de Saison.

Nouvelle Mécanique De Jeu

Effet à Déclenchement des Bâtiments

Un vent de magie ajoute un nouveau type d'effet de bâtiments ⚡. Ces effets sont activés dès qu'une action spécifique est effectuée.

La Poterie présente un effet à déclenchement. Si une icône Météo ensoleillée apparaît deux Jours de suite, vous pouvez payer n'importe quelle ressource pour gagner 1 en Fabrication ou en Revenu.



Détail Des Bâtiments

Apothicaire (Bazar)	II	Payez 2 pièces pour effectuer 1 Action Personnage supplémentaire et augmenter 1 ouvrier à la Tour.
Aqueduc (Zone de Pêche)	II	Payez 10 pièces pour consulter les 3 prochaines cartes Météo et les replacer dans l'ordre de votre choix.
Journal (Imprimerie)	III	Dès qu'un personnage gagne une compétence, il peut l'utiliser immédiatement comme une action.
Poterie (Gisement d'Argile)	II	Si une icône Météo ensoleillée est apparue deux Jours de suite, vous pouvez payer n'importe quelle ressource pour gagner 1 en Fabrication ou en Revenu.
Salon de Thé (Auberge)	II	Si une icône Météo nuageuse est apparue deux Jours de suite, vous pouvez payer n'importe quelle ressource pour gagner 1 en Culture ou en Nourriture.