

Mythwind
CHARTRE
DU VILLAGE



À LIRE EN PREMIER





Depuis des lustres, les habitants de la région se transmettent de vieilles histoires au sujet d'une mystérieuse vallée légendaire. Aujourd'hui, une rencontre fortuite avec de petits êtres magiques vous confirme que cet endroit existe bel et bien. Ces lutins, comme ils s'appellent, vous invitent à venir vous y installer.

Vous ne comprenez pas vraiment pourquoi ils vous ont choisis, mais une communauté humaine exsangue comme la vôtre ne peut pas se permettre de laisser passer une telle chance. Raip, qui mène le groupe de lutins, vous guide à travers les montagnes. En arrivant au sommet, vous découvrez la Vallée de *Mythwind*.

La vue est à couper le souffle.
La vallée est encore plus belle
que ne le racontaient les légendes.
À votre grande surprise toutefois,
vous apercevez les ruines
d'anciennes constructions et une
vieille tour qui les surplombe.
Vous n'êtes manifestement pas
les premiers à découvrir les lieux...



Sommaire

Matériel.....	6-7
Mise en place	8-12
Concepts de base.....	13-16
Déroulement du Jeu.....	17-35
Aube	18-19
Journée	20-27
Crépuscule.....	28
Fin de Saison.....	29-31
Règles complémentaires	32-35
Arbre de Constructions	36-37
Détail des Bâtiments	38-43
Sauvegarder et Reprendre.....	44-45
Éclaircissements	45-47
Améliorations (Spoilers !)	48-49
Succès.....	50



Présentation

Mythwind est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dans lequel vous allez incarner des personnages uniques avec des rôles très différents. Lors d'une partie, les personnages doivent travailler en équipe pour développer un nouveau village dans la Vallée magique. Ils devront atteindre divers objectifs en construisant des bâtiments, en s'aventurant dans les environs, en côtoyant les mystérieuses tribus de lutins qui peuplent la vallée et en développant les talents propres à leurs profils.

Mythwind est conçu comme une histoire ouverte, sans véritable conclusion. La plupart des joueurs considéreront sans doute que leur partie est terminée à la fin de l'histoire, mais vous pouvez continuer de jouer la même partie aussi longtemps que vous le souhaitez. Au fil de votre progression, vous allez développer votre village en suivant l'évolution des saisons et des membres de votre communauté. Votre progression peut être facilement conservée en utilisant les inserts fournis, qui offrent une solution rapide et pratique à la fois pour sauvegarder votre partie et faciliter la mise en place de votre prochaine session.



Matériel



Cartes Événement (154)



Cartes Aventure (80) et
Couvre Cartes Aventure



Cartes Météo (10)



Jetons Objectif (5)



Séparateur de dés
de l'insert général



Insert



Cartes Objectif (28)



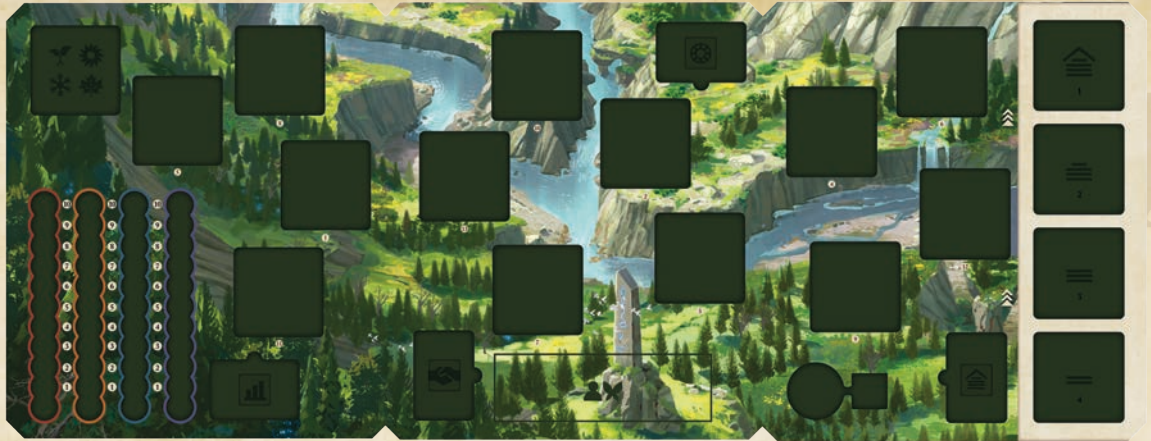
Cartes Bâtiment (42)



Tuiles Saison (2)



Cartes Forêt (12)



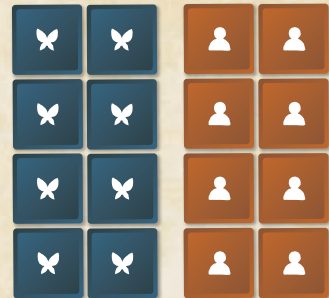
Plateau Village (en 3 sections)



Tuiles Action Village (4)



Marqueurs Ressource
du Village (4)



Dés Ouvrier
Dés Lutin (8)
Dés Villageois (8)



Enveloppes secrètes (4)



Pièces (124)
de valeur 1 (60)
de valeur 5 (44)
de valeur 10 (20)



Démarrer Votre Aventure

Les règles de *Mythwind* sont réparties en deux livrets : la **CHARTRE DU VILLAGE** et les **JOURNAUX DES PERSONNAGES**. Les règles font parfois référence à ces livrets sous la forme de ces icônes :



CHARTRE DU VILLAGE



JOURNAUX DES PERSONNAGES

La Charte du Village (le présent livret) vous présente les principales règles du jeu, la mise en place et le matériel commun. Avant de jouer à *Mythwind*, nous recommandons à tous les joueurs de lire ce livret.

Après avoir lu la Charte du Village et compris les règles de base, les joueurs peuvent feuilleter les Journaux des Personnages. Chaque personnage possède son propre Journal présentant les règles qui lui sont propres. Chaque Journal commence par un résumé du rôle du personnage et du style de jeu associé, pour aider chaque joueur à déterminer celui qui lui correspond le plus. Après avoir choisi votre personnage, lisez complètement son Journal pour découvrir ses spécificités et les règles uniques qui lui sont associées.

Vous pouvez jouer en solo sans le moindre ajustement de règles. Nous vous recommandons de ne jouer qu'avec un personnage par joueur, mais, si vous souhaitez augmenter la difficulté, vous pouvez mettre en jeu d'autres personnages à la fin d'une saison.

CONSEIL

Pour retirer facilement les jetons d'un insert, appuyez sur l'un de ses côtés pour soulever le côté opposé.



Mise en Place ~ Première Partie

Pour installer le jeu lors de votre première partie de *Mythwind*, suivez les étapes indiquées ci-dessous. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Sauvegarder la Partie » et « Reprendre la Partie » en pages 44 et 45.

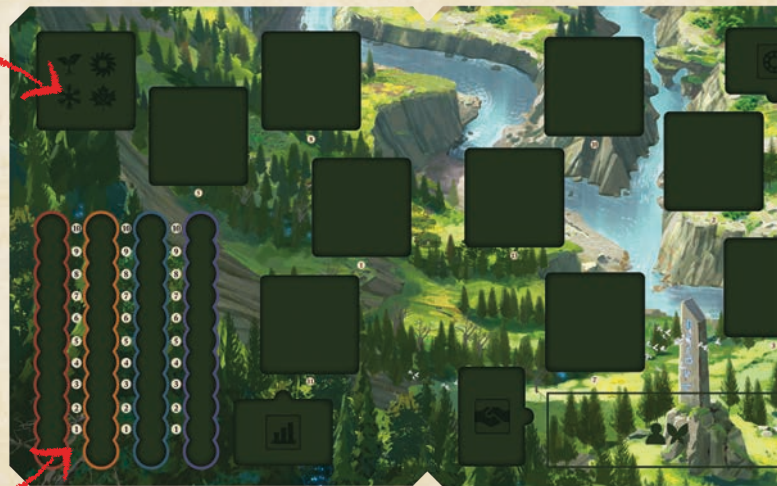
1. **Plateau Village** : Assemblez le plateau Village en disposant ses trois sections au milieu de la table, à portée de tous les joueurs, comme sur l'illustration ci-dessous.



2. **Tuile Saison de départ** : Placez la tuile Saison Printemps (portant l'icône Printemps en haut au centre) sur la case Saison de la première section du plateau Village.



3. **Ressources de départ** : Placez les quatre marqueurs Ressource sur la première section du plateau Village. Chaque marqueur commence la partie sur la case « 1 » de sa piste Ressource.



4. **Cartes Forêt** : Placez chacune des 12 cartes Forêt numérotées sur l'emplacement du plateau Village portant le même numéro. Il n'y a pas de carte Forêt n° 7, l'emplacement 7 reste donc vide.
5. **Tuiles Action Village** : Placez les tuiles Action Village sur les cases correspondantes du plateau Village.

La carte Forêt n° 6 est placée sur l'emplacement 6 du plateau Village.



6. **Maison Communautaire** : Placez la carte Bâtiment « Maison Communautaire » face visible sur l'emplacement n° 7 du plateau Village.



7. **Ouvriers** : Lancez un dé Lutin (bleu) et un dé Villageois (orange), puis placez-les sur le plateau Village, à côté de la Tour. Si vous obtenez une face vierge, relancez le dé jusqu'à obtenir un autre résultat.

*Après avoir lancé les dés,
placez-les sur l'emplacement
Tour du plateau Village.*



8. **Pioche Événements** : Placez la carte Événement n° 1 dans l'insert. Cela constitue la pioche Événements.
9. **Pioche Aventure** : Mélangez les cartes Aventure n° 01 à 10 pour créer la pioche Aventure. Placez le Couvre Cartes Aventure sur cette pioche puis installez-la dans l'insert.
10. **Pioche Météo** : Placez la pioche Météo dans l'insert. Ne la mélangez pas pour le moment.
11. **Pioche Objectifs** : Mélangez les cartes Objectif n° 01 à 07 pour créer la pioche Objectifs. Installez-la dans l'insert et révélez sa première carte.



12. **Réserve** : Placez pièces, jetons Objectif et dés Ouvrier inutilisés dans l'insert pour créer une réserve. Placez la pile de cartes Bâtiment à côté de l'insert. Ces informations doivent rester visibles de chaque joueur à tout moment.
13. **Personnages** : Chaque joueur choisit son personnage. Chaque personnage a un rôle et un style de jeu qui lui est propre. Ils sont détaillés page 14. Les joueurs peuvent changer de personnage à la fin d'une saison.



Concepts de Base

Cette section des règles présente les concepts de base indispensables à tout joueur qui découvre *Mythwind*.

PERSONNAGES

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle un personnage. Chaque personnage est représenté par une figurine, placée sur le plateau Village au gré des différents lieux visités dans la vallée. Chaque personnage dispose également d'un matériel spécifique dont un insert, utile à la fois pendant la partie et pour la sauvegarde entre deux sessions de jeu. Le matériel de chaque personnage et ses règles spécifiques sont présentés dans le **JOURNAL DU PERSONNAGE** correspondant.



FIGURINE PERSONNAGE



INSERT PERSONNAGE

La figurine de l'Artisane et son insert.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Voici une brève présentation de chaque personnage. Pour une présentation plus détaillée, consultez la page 3 du Journal du Personnage correspondant.

L'Artisane : Son but est de fabriquer toutes sortes d'objets pour la communauté. En perfectionnant ses compétences, elle peut améliorer sa réputation et vendre ses articles plus cher.

Le Fermier : Son but est de faire pousser et de récolter toutes sortes de végétaux. Les plantations sont représentées par des polyominoes que le Fermier doit installer dans son champ.

La Marchande : Son but est d'acheter et de revendre des biens au marché. Elle doit surveiller les réserves des différentes marchandises tout en affrontant la concurrence des autres marchands.

Le Garde Forestier : Son but est d'explorer la région et de récolter tout ce qui pourrait intéresser le village. Le Garde Forestier passe son temps à préparer de nouvelles expéditions dans la vallée et les mener.



PLATEAU VILLAGE

Le plateau Village représente la zone choisie pour installer le nouveau village dans la Vallée de *Mythwind*. Il vous sert à construire de nouveaux bâtiments, à stocker vos ressources et à placer vos figurines pour effectuer vos actions lors de votre tour.

EMPLACEMENTS

En début de partie, le plateau Village comporte 13 **EMPLACEMENTS** numérotés qui sont recouverts par des cartes Forêt ainsi que par la Maison Communautaire. Au fur et à mesure de la partie, vous pourrez retirer les cartes Forêt pour libérer ces emplacements et construire de nouveaux bâtiments.

RESSOURCES

Le plateau Village présente quatre pistes Ressource qui indiquent la quantité de chacune des quatre ressources partagées dont l'ensemble des joueurs dispose.



CULTURE



REVENU



FABRICATION



NOURRITURE

Pendant la partie, vous pourrez gagner ou perdre des ressources. Lorsque cela arrive, ajustez la position du marqueur Ressource sur la piste correspondante pour refléter l'état actuel des ressources du village.

Le village possède 2 en Nourriture et il en gagne 2 de plus. Montez le jeton Nourriture sur la piste Ressource correspondante pour indiquer que le village possède désormais 4 en Nourriture.





OUVRIERS ET PIÈCES

Contrairement aux ressources, les ouvriers et les pièces de chaque personnage lui appartiennent et ne sont pas mis en commun avec les autres joueurs.

OUVRIERS

Pendant votre partie, des ouvriers de toute la vallée vont passer et s'installer dans votre village. Il existe deux types d'ouvrier : les Lutins représentés par les dés bleus, et les Villageois représentés par les dés orange. Lorsque vous gagnez un ouvrier, prenez un dé correspondant de la réserve, lancez-le et placez-le sur l'emplacement Tour du plateau Village sans en modifier la valeur. Si vous perdez un ouvrier, remettez un dé correspondant de la Tour dans la réserve.

Au cours de leur aventure, les personnages peuvent recruter des ouvriers pour les aider à différentes tâches. Le nombre de symboles visibles sur un dé Ouvrier indique sa valeur actuelle.

Les dés sont parfois relancés ou tournés, ce qui peut changer la valeur d'un ouvrier. Les effets qui modifient la valeur d'un ouvrier sont présentés sous la forme d'une icône Lutin ou Villageois accompagnée d'une flèche indiquant si vous devez augmenter  ou diminuer  le nombre de symboles visibles sur le dé.



DÉ VILLAGEOIS

DÉ LUTIN




*Augmenter la valeur
d'un Lutin à la Tour*



*Diminuer la valeur d'un
Villageois à la Tour*

Pour augmenter la valeur d'un dé, tournez-le jusqu'à montrer une face présentant un symbole de plus. Pour diminuer la valeur d'un dé, tournez-le jusqu'à montrer une face présentant un symbole de moins. La valeur d'un ouvrier ne peut pas dépasser 3 ou descendre en dessous de 0. Si la valeur d'un dé de la Tour descend à 0, relancez-le immédiatement. Si un effet vous fait relancer un dé, remettez-le immédiatement après là où il était, avec sa nouvelle valeur.

PIÈCES

Les pièces représentent la monnaie locale de *Mythwind*. Les personnages peuvent gagner et dépenser des pièces pour résoudre des effets ou bénéficier de certaines capacités spécifiques. Lorsque les joueurs gagnent ou dépensent des pièces, ils le font en utilisant les jetons Pièce de valeurs 1, 5 et 10. Ils peuvent faire de la monnaie à tout moment avec la réserve. L'icône  indique une valeur en pièces.

La réserve ne peut pas manquer de pièces, utilisez tout substitut qui vous conviendra si cela devait se produire.



Déroulement du Jeu

Mythwind se joue en plusieurs SAISONS, chaque Saison étant composée de plusieurs manches appelées JOURS. Chaque Jour, les joueurs effectuent trois phases de jeu : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Ces phases présentent plusieurs étapes qui influent sur la vie du village et sont détaillées dans ce livret.

De plus, chaque personnage peut effectuer des étapes et des actions spécifiques, dépendant de son rôle et de sa profession. Elles sont détaillées dans les Journaux des Personnages.

Mythwind ne se joue pas en un nombre de tours défini. Il n'y a pas de vainqueur. Au lieu de cela, vous êtes encouragés à jouer et à explorer la vallée à votre propre rythme, sur autant de sessions de jeu que vous le souhaitez. Vous pouvez interrompre une session à la fin d'une Saison et sauvegarder votre progression pour reprendre votre partie plus tard.

JEU EN SIMULTANÉ

Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultanément, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.



PHASE I : AUBE

Chaque Jour commence par l'Aube. L'Aube vous permet de découvrir la météo qui règne dans la Vallée de Mythwind aujourd'hui, vous offrant de nouvelles possibilités... ou exposant le village à divers fléaux.

Lors de cette phase, les personnages découvrent la météo du jour et appliquent les éventuels effets en fonction de la météo et de la Saison. Effectuez les étapes ci-dessous, dans l'ordre.

1. **Météo** : Prenez la première carte de la pioche Météo et placez-la face visible à côté du plateau Village. L'icône en haut de la carte indique si la météo est ensoleillée, nuageuse ou pluvieuse.



Ensoleillée



Nuageuse



Pluvieuse

S'il s'agit du premier Jour d'une Saison, il n'y a qu'une seule carte Météo révélée. Lors des Jours suivants, empilez les cartes Météo de sorte à garder visibles les icônes Météo des Jours précédents.



À l'Aube du troisième Jour, la carte Météo ajoute un troisième symbole Météo visible.

2. **Effets de Saison** : Chaque tuile Saison présente trois **SÉQUENCES MÉTÉO** différentes. Une Séquence Météo est un groupe vertical de trois icônes Météo qui se lit de haut en bas. Chaque Séquence correspond à un **EFFET SAISON**.



Lors de cette étape, vérifiez si les trois dernières icônes Météo visibles sur les cartes Météo révélées correspondent à l'une des Séquences de la tuile Saison (de haut en bas). Si c'est le cas, appliquez l'Effet Saison indiqué sous la Séquence en question.

Les icônes des trois dernières cartes Météo correspondent à la Séquence Météo de droite sur la tuile Saison, les joueurs doivent appliquer l'Effet Saison indiqué.



Les Effets Saison peuvent influencer la vie du village de manière positive ou négative, lui faire gagner (+) ou perdre (-) des ressources. Les autres Effets Saison seront détaillés plus tard.


3. **Effets Météo** : De nombreuses cartes Météo présentent un Effet Météo. Lors de cette étape, appliquez l'éventuel Effet Météo de votre carte Météo actuelle. Les différents effets sont détaillés pages 32 (🏠+) et 35 (📖).


Effet Météo



PHASE 2 : JOURNÉE

La Journée est le moment où les personnages se mettent au travail. Ils peuvent non seulement effectuer des tâches spécifiques à leur profession (détaillées dans leur Journal), mais également améliorer le village en construisant ou en activant des bâtiments, en aménageant de nouveaux terrains, en embauchant des Lutins et des Villageois ou en explorant la vallée.

Lors de cette phase, chaque personnage peut effectuer une ACTION VILLAGE puis son ACTION PERSONNAGE  spécifique et autant d' ACTIONS OUVRIER qu'il le souhaite. Les Actions Village sont détaillées ci-dessous, alors que les Actions Personnage et Ouvrier sont détaillées dans les Journaux des Personnages.

Le plateau Village présente quatre Actions Village de base. Une cinquième Action Village () apparaîtra en cours de partie sur certains bâtiments.

Les différentes Actions Village sont les suivantes :



Aventure



Réapprovisionner ou Agrandir le village



Construire ou Démolir



Recruter



Activer un bâtiment

Pour effectuer une Action Village, un joueur doit placer la figurine de son personnage sur l'une des actions de base du plateau Village ou sur un bâtiment présentant cette action (les bâtiments seront détaillés plus tard). Vous n'avez pas le droit de vous placer sur une action de base ou un bâtiment déjà occupé par un autre personnage. Il est donc important que les joueurs se consultent avant d'effectuer leurs actions afin d'éviter de se bloquer.

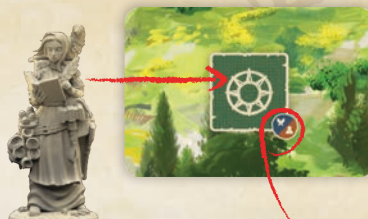
Lorsqu'un personnage effectue une Action Village, il prend un ALIGNEMENT Lutin ou Villageois pour tout le reste du Jour. Son Alignement peut influencer sur le déroulement de ses actions spécifiques (consultez les Journaux des Personnages).

Les icônes Lutin et Villageois présentes à côté de chaque action du plateau Village indiquent le type d'Alignement que prend un personnage lorsqu'il effectue une action particulière.

Si une action correspond aux deux types d'Alignement, l'Alignement du personnage sera déterminé par l'action en elle-même. Si un effet quelconque permet à un personnage d'effectuer plusieurs Actions Village, son Alignement est défini par sa première Action Village.

Pour effectuer une action Aventure, l'Artisane place sa figurine sur l'action Aventure de base du plateau Village.

L'action Aventure peut déboucher sur un Alignement Lutin ou Villageois, qui sera défini à l'issue de l'action.



Icône d'Alignement

Si aucune action ne peut être réalisée par le joueur (car il n'aurait pas les pièces ou les ressources nécessaires par exemple), il peut choisir un emplacement du village pour son Alignement et renoncer à l'action. Si l'Alignement dépend de l'action, le joueur peut choisir l'Alignement.

ACTION AVENTURE

L'action Aventure permet à un personnage de déambuler dans la Vallée de Mythwind à la recherche de ressources et d'autres aubaines qui pourraient bénéficier au village.

Pour effectuer une action Aventure, prenez la première carte de la pioche Aventure, sous le Couvre Cartes Aventure. Le Couvre Cartes Aventure reste en permanence sur la pioche Aventure afin de cacher le contenu des cartes Aventure suivantes.



Lisez ensuite le côté visible de la carte Aventure. Vous serez souvent confronté(e) à un choix. Après avoir décidé comment vous affrontez ce choix, retournez la carte et lisez uniquement le cadre correspondant à votre choix.

Les différents cadres au dos de la carte présentent également une icône Lutin ou Villageois. L'icône du cadre correspondant à votre choix définit votre Alignement pour le Jour en cours.

Après avoir lu et appliqué chaque face de votre carte Aventure, celle-ci est retirée de la partie, à moins qu'elle ne stipule le contraire.

RÉAPPROVISIONNER OU AGRANDIR LE VILLAGE

Cette action permet à un personnage d'acheter des ressources pour le village ou de découvrir de nouveaux emplacements où vous pourrez construire des bâtiments.

Pour effectuer cette action, vous devez d'abord choisir si votre personnage réapprovisionne le village ou s'il l'agrandit. Dans tous les cas, cette action lui donne un Alignement Lutin.

Réapprovisionner le village

Pour réapprovisionner le village, votre personnage doit dépenser des pièces afin d'acheter des ressources. Les prix des ressources varient selon les personnages. Ils sont précisés au dos des bandeaux des inserts Personnage (voir Journaux des Personnages).

Prix d'achat des ressources pour le Fermier



Le Fermier étant spécialisé dans la production de Nourriture, il peut dépenser 20 pièces pour acheter 2 en Nourriture (5 pièces chacune) et 1 en Fabrication (10 pièces).

Le coût en pièces indiqué à gauche d'une ressource sur le bandeau d'un personnage correspond au nombre de pièces qu'il doit dépenser pour acheter cette ressource. Lors d'une même action, un personnage peut acheter autant de ressources qu'il le souhaite, qu'elles soient identiques ou différentes, en payant le coût total correspondant.

Après avoir acheté ces ressources, montez les marqueurs correspondants sur les pistes Ressources du plateau Village.

Agrandir le Village

Pour agrandir le village, votre personnage doit dépenser 5 pièces afin de retirer une carte Forêt de n'importe quel emplacement du plateau Village. Lorsque vous retirez une carte Forêt, révélez l'effet indiqué au dos de la tuile et appliquez-le. Il est toujours bénéfique.

Après avoir retiré cette carte Forêt, gagnez une ressource au choix.



Après avoir appliqué l'effet d'une carte Forêt, remettez cette carte dans la boîte. L'emplacement ainsi libéré peut désormais accueillir un bâtiment.

CONSTRUIRE OU DÉMOLIR

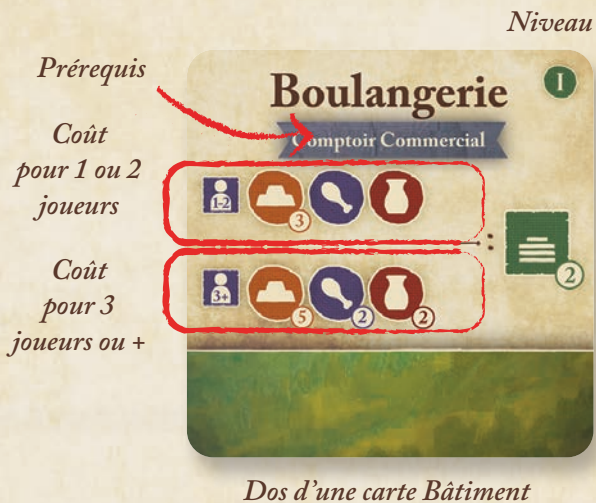
Cette action permet à un personnage d'entamer la construction d'un nouveau bâtiment ou de retirer un bâtiment existant du village pour libérer de la place.

Pour effectuer cette action, vous devez d'abord choisir si votre personnage construit ou démolit un bâtiment. Dans tous les cas, cette action lui donne un Alignement Villageois.

Construire

Cette action vous permet de lancer le processus de construction d'un bâtiment de votre choix. Si le village remplit le prérequis à sa construction, votre personnage doit alors payer le coût de construction du bâtiment choisi.

Le dos de chaque carte Bâtiment indique son coût de construction et son prérequis. Les coûts de construction varient en fonction du nombre de joueurs.



Pour payer le coût d'une construction, le personnage doit dépenser le type et le nombre de ressources indiquées au dos de la carte Bâtiment, qui est fonction du nombre de joueurs. Pour la plupart, le prérequis est le nom d'un autre bâtiment, qui doit être présent sur l'un des treize emplacements numérotés du plateau Village pour valider la construction. Certains bâtiments ne présentent aucun coût ou aucun prérequis à la construction, ce qui les rend plus faciles à construire.



Lorsque le coût du bâtiment a été payé et que son prérequis est validé, vous pouvez commencer la construction en plaçant la carte Bâtiment dans la **FILE DE CONSTRUCTION**. Elle présente quatre cases qui symbolisent l'avancée de la construction. La case 4 est un stade très précoce de construction alors que la case 1 est la dernière étape avant la finalisation du bâtiment.

Le dos de chaque carte Bâtiment indique sur quelle case de la File de Construction elle doit être placée.

File de Construction



Si la case de la File de Construction sur laquelle vous devez placer votre carte Bâtiment est déjà occupée, placez votre carte Bâtiment sur la prochaine case libre en descendant la File de Construction (vers un numéro plus élevé), ce qui rallonge le délai de construction. Si toutes les cases suivantes sont également occupées, la carte Bâtiment ne peut pas être placée et la construction de ce bâtiment est impossible.

Au cours de la partie, la File de Construction peut avancer. Cela permet de progresser dans la construction d'un bâtiment, voire de l'achever si sa carte se trouve tout en haut de la File de Construction. Consultez la page 32 pour plus de détails. Vous trouverez un arbre de construction des bâtiments et une description de leurs effets à partir de la page 36 et certains éclaircissements à la page 46.



*Icône
de la case 2*

*Lorsque vous lancez la construction
de la Boulangerie, sa carte est placée sur la case 2
de la File de Construction.*

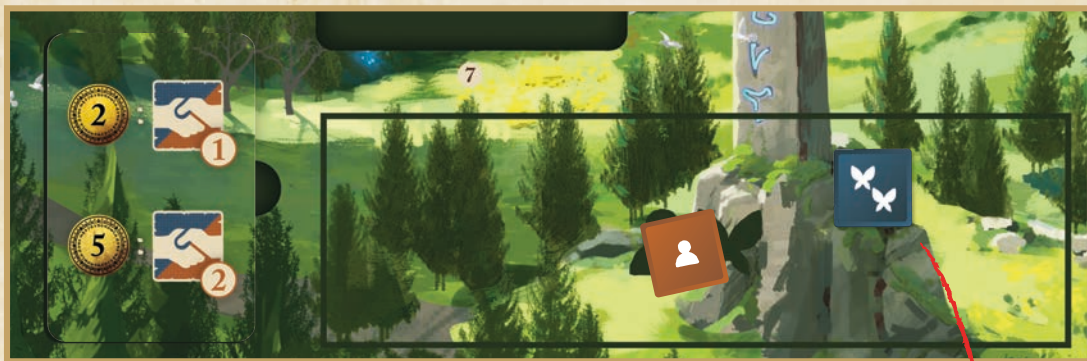
Démolir

Cette action vous permet de retirer un bâtiment du plateau Village. Pour effectuer cette action, choisissez une carte Bâtiment placée sur l'un des treize emplacements numérotés du plateau Village et remettez-la dans la pile de cartes Bâtiment. Les bâtiments démolis peuvent être reconstruits.

RECRUTER

Cette action permet à un personnage de recruter les ouvriers présents sur le plateau Village.


Pour effectuer cette action, votre personnage doit dépenser deux pièces pour recruter un ouvrier disponible à la Tour sur le plateau Village, ou cinq pièces pour en recruter deux.



Un personnage peut dépenser deux pièces pour recruter soit le Lutin, soit le Villageois, ou dépenser cinq pièces pour recruter les deux.

Chaque personnage dispose d'un emplacement à dés dans son insert Personnage. Après avoir recruté un ouvrier, prenez le dé Ouvrier de votre choix depuis la Tour sur le plateau Village et placez-le dans l'emplacement à dés de votre insert Personnage, sans changer sa face (sa valeur).


L'Alignement de votre personnage est basé sur le type d'ouvrier que vous recrutez. Si vous recrutez à la fois un Villageois et un Lutin, vous devez choisir l'Alignement de votre personnage.

Emplacement à dés 



ACTIVER UN BÂTIMENT

Cette action permet à un personnage de se rendre dans un bâtiment construit dans le village et de profiter de son effet.

Pour effectuer cette action, placez la figurine de votre personnage sur n'importe quel bâtiment construit du plateau Village présentant une icône Bâtiment  ET pour lequel vous êtes capable de remplir le prérequis. Ensuite, appliquez l'effet du bâtiment.

L'effet d'un bâtiment se présente sous la forme d'un prérequis suivi d'un gain. Le prérequis peut être de payer des ressources ou des pièces, ou de diminuer la valeur d'un ou plusieurs ouvriers. Après avoir rempli le prérequis, votre personnage bénéficie du gain. Si l'effet ne présente aucun prérequis, votre personnage bénéficie du gain gratuitement.

Chaque bâtiment présente une icône d'Alignement. Lorsqu'un personnage active un bâtiment, il prend l'Alignement indiqué sur la carte Bâtiment.

Un « / » dans un prérequis ou un effet de bâtiment est considéré comme « ou » exclusif.

Un personnage activant la Boulangerie prend un Alignement Lutin.

Icône Alignement



Effet du bâtiment

Pour activer la Boulangerie, un personnage doit diminuer la valeur de l'un de ses Lutins recrutés et dépenser quatre pièces. Il gagne 1 en Nourriture.

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

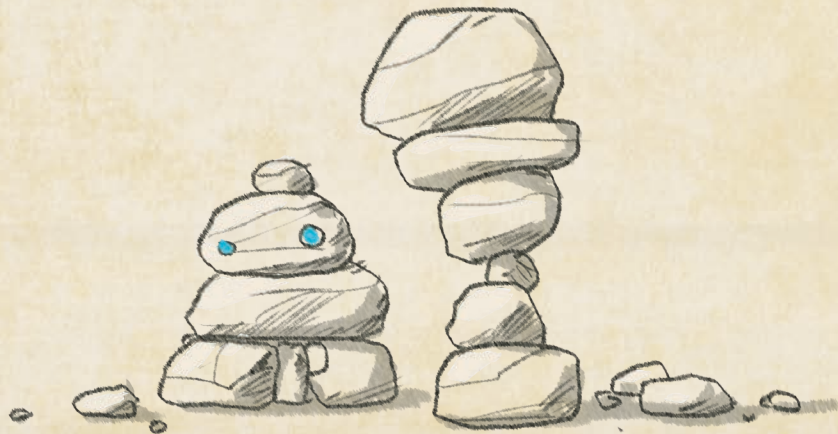
Chaque Jour finit par le Crépuscule. Les personnages, les lutins et les villageois terminent leur travail et se préparent pour le lendemain.

Lors de cette phase, les personnages effectuent simultanément les deux étapes suivantes.

1. **Retrait des personnages :** Récupérez toutes les figurines Personnage du plateau Village et remettez-les sur leur insert Personnage respectif. Ils sont prêts pour la prochaine Journée.
2. **Retrait des ouvriers :** Retirez tous les dés Lutins et Villageois de vos inserts Personnage ou de tout autre endroit sur lequel vous les avez joués et placez-les ainsi :
 - ☞ si un dé présente au moins un symbole, remettez-le dans l'emplacement à dés de votre insert Personnage ;
 - ☞ si un dé ne présente plus aucun symbole, relancez-le et placez-le sur l'emplacement Tour du plateau Village. Comme lors de la mise en place, relancez-le jusqu'à obtenir au moins un symbole.

En plus de ces deux étapes communes, les personnages peuvent avoir des étapes spécifiques à résoudre lors de cette phase (consultez les Journaux des Personnages).

Lorsque tous les personnages ont terminé la phase Crépuscule, vérifiez la pioche Météo. S'il reste au moins une carte Météo à jouer, commencez un nouveau Jour avec la phase Aube. Si la pioche Météo est épuisée, la Saison est terminée et les personnages doivent appliquer les étapes de fin de Saison.



Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient des effets des bâtiments construits, vérifient s'ils ont rempli leurs objectifs et se préparent pour la nouvelle Saison.

Lors de cette phase, les joueurs effectuent ensemble les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison
2. Vérifiez vos cartes Objectif
3. Recréez la pioche Météo
4. Changez la tuile Saison
5. Changez de personnages

Après avoir effectué toutes ces étapes, les joueurs peuvent sauvegarder la partie ou commencer une nouvelle Saison par l'Aube de son premier Jour. Pour sauvegarder la partie, consultez « Sauvegarder la Partie » en page 44.

EFFETS FIN DE SAISON

Certains bâtiments présentent des effets à résoudre à chaque fin de Saison. Lors de cette étape, appliquez les effets Fin de Saison de tous les bâtiments construits dans le village. Ces effets sont indiqués par l'icône Fin de Saison.

*Icône
Fin
de Saison*



À chaque fin de Saison, la Chapelle augmente la Culture du village de 1.

CARTES OBJECTIF

Lors de cette étape, les joueurs vérifient s'ils ont rempli leur objectif pour la Saison en cours, puis en choisissent un autre pour la nouvelle Saison. Les cartes Objectif sont double face. Le recto décrit l'objectif minimum à remplir durant la Saison, le verso indique les conséquences de la réussite ou de l'échec de cet objectif.



Lors de cette étape, lisez l'objectif au recto de votre carte Objectif pour la Saison en cours, puis appliquez l'effet correspondant au verso :

- ☛ **Réussite** : Si vous avez rempli l'objectif, appliquez l'effet du haut au verso de la carte, puis retirez-la de la partie. Remplir un objectif vous rapporte des récompenses et vous demande généralement de mélanger une autre carte Objectif dans la pioche Objectifs.
- ☛ **Échec** : Si vous ne remplissez pas l'objectif, appliquez l'effet du bas au verso de la carte, puis mélangez-la dans la pioche Objectifs.

Après avoir résolu votre carte Objectif, mélangez la pioche Objectifs et révélez-en les deux premières cartes. Choisissez-en une qui sera votre objectif pour la nouvelle Saison, placez-la face visible sur la pioche Objectifs et mélangez l'autre dans la pioche.

JETONS OBJECTIFS

Les jetons Objectif vous servent à suivre vos progrès pour l'objectif en cours. Par exemple, si un objectif vous demande de construire trois bâtiments, placez un jeton sur votre carte Objectif à chaque fois que vous construisez un bâtiment. S'il y a trois jetons ou plus sur la carte en fin de Saison, l'objectif est rempli.



PIOCHE MÉTÉO

Lors de cette étape, rassemblez toutes les cartes Météo, mélangez-les et placez-les dans l'insert afin de créer une nouvelle pioche Météo pour la Saison à venir.

TUILE SAISON

Retirez la tuile Saison actuelle du plateau Village et remplacez-la par la tuile de la Saison suivante. Chacune des quatre saisons est identifiable à son icône.



CHANGER DE PERSONNAGES (OPTIONNEL)

Lors de cette étape, chaque joueur peut décider de changer de personnage pour la prochaine Saison. Lorsque vous changez de personnage, remettez tous les dés Villageois et Lutins de votre personnage actuel sur l'emplacement Tour du plateau Village. Tout le reste du matériel spécifique au personnage reste en place. L'avancement de ce personnage est conservé au cas où vous ou un autre joueur souhaiteriez le reprendre plus tard.



Règles complémentaires

Cette section décrit les compléments de règles indispensables pour jouer.

AVANCER LA FILE DE CONSTRUCTION

Pour terminer la construction d'un bâtiment, la tuile de ce dernier doit remonter jusqu'en haut de la File de Construction. Différents effets permettent de la faire avancer, la plupart d'entre eux interviennent au Crépuscule et sont liés à la Météo ou à la Saison. Un effet qui fait avancer la File de Construction présente l'icône suivante :



Avancer la File de Construction



Lorsque la File de Construction avance, chaque bâtiment présent monte d'une case dans la file. Si un bâtiment se trouve sur la case 1 lorsque la File avance, la construction de ce bâtiment est achevée.

La Cathédrale et le Tribunal montent d'une case dans la File de Construction. La construction du Saloon est achevée, il est retiré de la File et placé dans le village.

Lorsque la construction d'un bâtiment est achevée, sa carte est retirée de la File de Construction et vous bénéficiez de son **BONUS DE CONSTRUCTION** (l'effet indiqué au bas de la carte).



Lorsque la construction du Saloon est achevée, le village gagne 1 en Culture.

Après avoir gagné le Bonus de Construction, retournez la carte Bâtiment et placez-la sur n'importe quel emplacement libre du plateau Village.

Certains bâtiments présentent des **PRÉREQUIS REMPLACEMENT**. Ces prérequis fonctionnent de la même manière que les autres, mais ils contiennent une icône de remplacement.



La Carrière est un prérequis Remplacement pour construire la Forge, la Forge ne peut donc être construite qu'à l'emplacement de la Carrière.



Un bâtiment avec un prérequis Remplacement doit être construit en lieu et place du bâtiment prérequis. Le bâtiment remplacé est simplement retiré du plateau Village et remis dans la réserve.

Si un bâtiment dont la construction est achevée ne peut pas remplacer son bâtiment prérequis sur le plateau Village (parce qu'il a été détruit entre-temps), construisez-le selon les règles habituelles et placez-le sur un emplacement libre. Si le plateau Village est plein, le bâtiment reste de la File de Construction, ce qui peut créer un bouchon et empêcher les autres bâtiments de la File d'avancer.

Certains effets présentent l'icône suivante :







Ces effets font reculer la File de Construction. Descendez chaque bâtiment de la File d'une case. Les bâtiments ne peuvent pas descendre en dessous de la case 4. De la même manière que pour l'avancement de la File, cela peut créer un bouchon et empêcher que les bâtiments descendent.

Si un bâtiment est avancé ou reculé dans la File de Construction, il ne peut pas être déplacé sur une case déjà occupée. Placez-le sur la case disponible précédente.

EFFETS DE BÂTIMENTS

Il existe deux types d'effet sur les bâtiments.

 **Action** : Ces bâtiments peuvent être activés lors de votre Action Village, comme indiqué à la page 27, et présentent une icône .

 **Fin de Saison** : Ces bâtiments s'activent durant les étapes de fin de Saison, comme indiqué à la page 29, et présentent une icône .

Certains bâtiments peuvent présenter plusieurs types d'effet.

ÉVÉNEMENTS

Les événements peuvent affecter le village de manière positive ou négative. Résolez un événement lorsqu'un effet, généralement une carte Météo, vous indique de le faire. Les effets qui vous imposent de résoudre un événement présentent l'icône suivante :



Pour résoudre un événement, l'ensemble des joueurs pioche une carte Événement. L'un d'entre eux lit la carte à voix haute. Un choix leur est proposé. Les joueurs doivent se consulter pour prendre une décision collective. Après avoir résolu une carte Événement, retirez-la du jeu.

Si une carte Événement nécessite que les personnages subissent un effet négatif qu'ils ne peuvent pas subir entièrement, ils le subissent autant que possible. Par exemple, s'ils doivent perdre 2 en Nourriture, mais qu'ils n'ont que 1 sur cette piste, ils perdent seulement 1 en Nourriture.

Si un effet positif nécessite de payer un coût, les personnages doivent payer la totalité du coût pour obtenir la récompense associée. Sinon, l'effet est perdu.

COMPÉTENCES

Les compétences sont des effets spécifiques que les personnages peuvent acheter. Chaque personnage présente un ensemble de compétences uniques correspondant à ses actions spécifiques, détaillées dans son Journal du Personnage.

Les effets qui permettent aux personnages de gagner des compétences présentent l'icône suivante :



En activant la Maison Communautaire, un personnage peut gagner soit une pièce, soit une compétence.

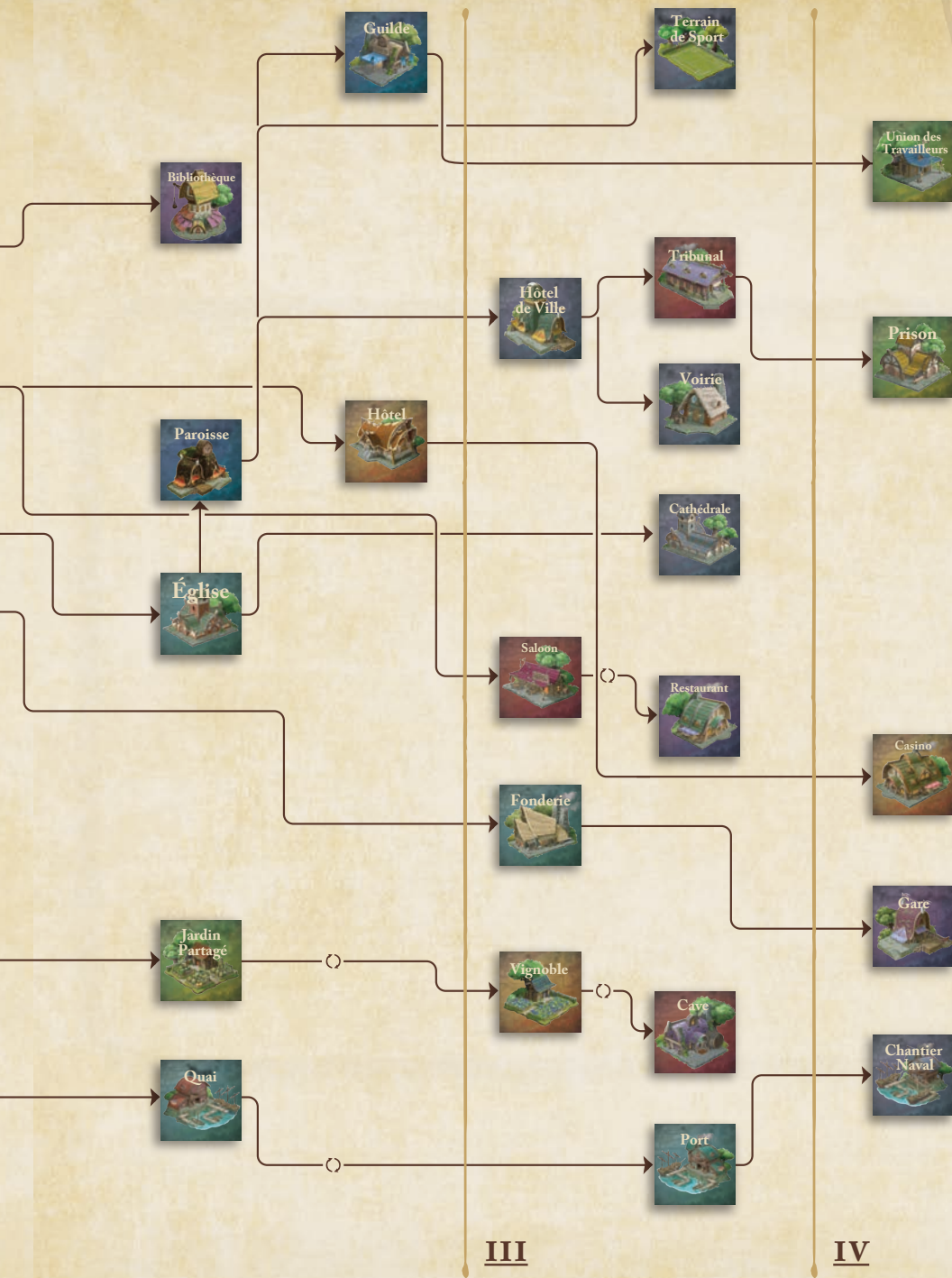
Le moyen le plus simple et le plus rapide pour gagner une compétence est la Maison Communautaire, déjà présente sur le plateau Village en début de partie. Les compétences et leurs coûts sont détaillés dans les Journaux des Personnages.

Arbre de Constructions



NIVEAU I

II



Détail Des Bâtiments

NOM (PRÉREQUIS)	NIVEAU	ACTION
Abattoir (Traiteur)	II	Diminuez 2 Lutins recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Nourriture. En fin de Saison, gagnez 1 en Nourriture.
Auberge (Taverne)	II	Payez 2 pièces pour augmenter tous les Lutins et les Villageois à la Tour.
Bazar (Maison Communautaire)	I	Payez 3 pièces pour effectuer 1 Action Personnage supplémentaire ce Jour.
Bibliothèque (École)	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Culture et chaque personnage gagne 3 pièces.
Boulangerie (Comptoir Commercial)	I	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Nourriture.
Bureau de Poste (Bazar)	I	En fin de Saison, piochez 1 carte Objectif supplémentaire avant de choisir votre objectif pour la nouvelle Saison.
Casino (Hôtel)	IV	En fin de Saison, gagnez 1 en Culture ou 1 en Nourriture pour chaque Lutin présent à la Tour au-delà du nombre de Villageois (ex. : s'il y a 3 Lutins et 1 Villageois à la Tour, gagnez 2 en Nourriture et/ou Culture).

Cathédrale (Église)	III	En fin de Saison, gagnez 2 en Culture.
Carrière (Dépôt de Bois)	I	En fin de Saison, gagnez 1 en Fabrication.
Cave (Vignoble)	III	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Culture. En fin de Saison, gagnez 2 en Nourriture.
Chantier Naval (Port)	IV	En fin de Saison, gagnez 1 en Fabrication ou 1 en Revenu pour chaque Villageois présent à la Tour au-delà du nombre de Lutins (ex. : s'il y a 3 Villageois et 1 Lutin à la Tour, gagnez 2 en Fabrication et/ou Revenu).
Chapelle	I	En fin de Saison, gagnez 1 en Culture.
Comptoir Commercial (Maison Communautaire)	I	Payez 2 pièces et dépensez 1 ressource du village pour gagner 1 autre ressource au choix.
Dépôt de Bois (Comptoir Commercial)	I	Diminuez 1 Ouvrier recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Production.
École (Chapelle)	II	En fin de Saison, chaque personnage peut effectuer une Action Personnage supplémentaire.

Église (Chapelle)	II	Diminuez 2 Lutins recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Culture. En fin de Saison, gagnez 1 en Culture.
Fonderie (Forge)	III	Diminuez 1 Villageois recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Production.
Forge (Carrière)	II	Diminuez 2 Villageois recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Production. En fin de Saison, gagnez 1 en Production.
Gare (Fonderie)	IV	Diminuez 1 Lutin recruté pour piocher et résoudre 1 carte Événement.
Gisement d'Argile	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Fabrication et chaque personnage gagne 3 pièces.
Guilde	II	Dépensez 1 en Fabrication ou en Revenu pour recruter 2 Villageois.
Hôtel (Auberge)	II	Dépensez 1 en Nourriture ou en Culture pour recruter 2 Lutins.
Hôtel de Ville (Paroisse)	III	Gagnez 1 ressource au choix lorsque vous construisez 1 bâtiment de niveau I ou II.
Imprimerie (Bureau de Poste)	II	Diminuez 2 Villageois recrutés et payez 2 pièces pour gagner 1 en Revenu. En fin de Saison, piochez 1 carte Objectif supplémentaire avant de choisir votre objectif pour la nouvelle Saison.

Jardin Partagé (Monument)	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Nourriture et chaque personnage gagne 3 pièces.
Maison Communautaire	I	Gagnez 1 pièce ou 1 compétence.
Monument (Bazar)	I	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Culture.
Paroisse (Église)	II	En fin de Saison, chaque personnage peut utiliser 1 de ses compétences.
Port (Quai)	III	Diminuez 1 Villageois recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Revenu. En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Revenu et chaque personnage gagne 3 pièces.
Prison (Tribunal)	IV	En fin de Saison, vous pouvez démolir un bâtiment pour annuler l'effet de l'objectif de la Saison.
Quai (Zone de Pêche)	II	En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Revenu et chaque personnage gagne 3 pièces.

Restaurant (Saloon)

III

Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Nourriture. En fin de Saison, gagnez 2 en Revenu.

Voirie (Hôtel de Ville)

III

En fin de Saison, gagnez 2 en Fabrication.

Saloon (Auberge)

III

Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Nourriture.

Scierie (Dépôt de Bois)

I

Diminuez 1 Villageois recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Fabrication. En fin de Saison, gagnez 1 en Revenu.

Taverne (Bazar)

I

Diminuez 1 ouvrier recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Revenu.

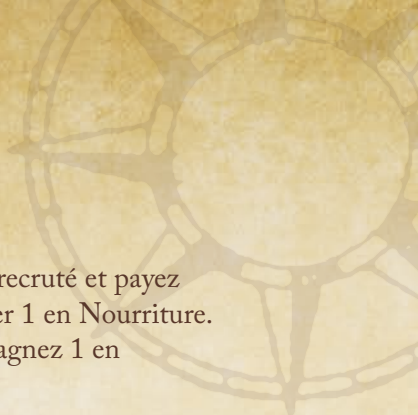
Terrain de Sport (Paroisse)

III

Retirez 1 bâtiment du village pour le remplacer par une tuile Forêt et gagner 2 ressources au choix.



Traiteur (Boulangerie)	I	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 4 pièces pour gagner 1 en Nourriture. En fin de Saison, gagnez 1 en Nourriture.
Tribunal (Hôtel de Ville)	III	Payez 10 pièces et perdez 1 ouvrier de la Tour pour gagner 1 ouvrier au choix à la Tour.
Union des Travailleurs (Gilde)	IV	Diminuez 1 Ouvrier recruté pour piocher et résoudre 1 carte Événement.
Vignoble (Jardin Partagé)	III	Diminuez 1 Lutin recruté et payez 5 pièces pour gagner 2 en Culture. En fin de Saison, si l'objectif de la Saison est réussi, gagnez 1 en Nourriture et chaque personnage gagne 3 pièces.
Zone de Pêche	I	N'effectuez aucune Action Personnage ce Jour. Vous pouvez dépenser 1 en Revenu ou en Fabrication pour gagner 1 en Culture ou en Nourriture.



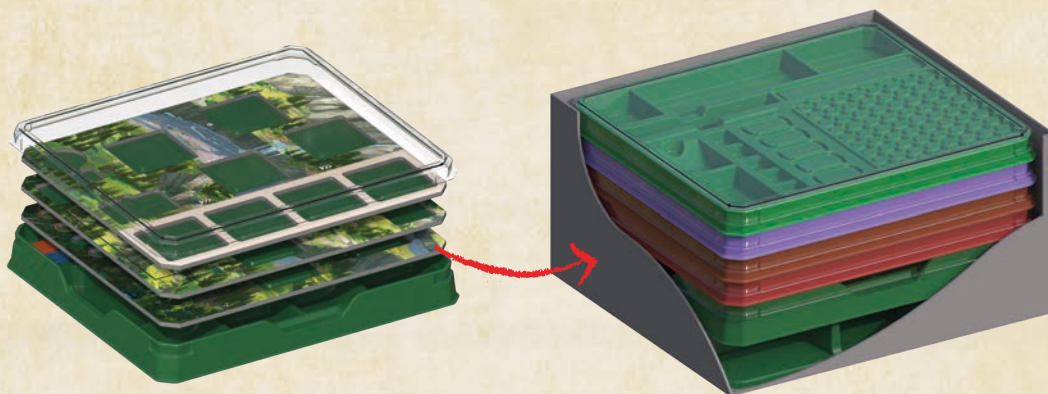
Sauvegarder la Partie

Vous pouvez sauvegarder votre partie à la fin de chaque Saison. Pour sauvegarder votre partie, placez tous les dés Ouvrier présents à la Tour dans l'insert général, en prenant soin de conserver leurs valeurs. Utilisez les séparateurs pour bien différencier vos dés disponibles à la Tour de ceux qui sont encore dans la réserve.



Lorsque vous rangez le jeu, utilisez les séparateurs pour différencier vos dés disponibles de ceux de la réserve.

Rangez les trois sections du plateau Village sur l'insert général et fermez celui-ci avec son couvercle, puis placez-le au fond de la boîte. Rangez les inserts Personnage par-dessus. Suivez les instructions « Sauvegarder la Partie » spécifiques à chaque personnage (voir les Journaux des Personnages).



Empilez les inserts et les sections du plateau Village comme indiqué ci-dessus pour tout ranger dans la boîte.

Reprendre la Partie

Pour reprendre une partie de *Mythwind*, suivez les trois étapes ci-dessous.

1. **Recréer le plateau Village** : Assemblez les trois sections du plateau Village au milieu de la table, à portée de chaque joueur. Tous les bâtiments sont normalement restés en place depuis votre précédente session, de même pour les ressources.
2. **Sortez tous les dés Ouvrier disponibles** (du côté « ouvert » du séparateur) de l'insert général et placez-les à la Tour sur le plateau Village.



3. **Choisissez vos Personnages** : Chaque joueur peut choisir un nouveau personnage ou un déjà utilisé. Suivez les instructions « Reprendre la Partie » spécifiques à chaque personnage (voir les Journaux des Personnages).


Éclaircissements

Cette section des règles contient quelques précisions sur des questions que vous pourriez vous poser en jouant. Elles sont classées par sujet dans l'ordre alphabétique.

ACTIONS

- Les personnages peuvent choisir une Action Village uniquement pour l'Alignement qu'elle leur offre, sans forcément effectuer l'action en elle-même.

ACTIONS PERSONNAGE

- ☞ Certaines cartes permettent aux joueurs d'effectuer plusieurs Actions Personnage ou, au contraire, leur font perdre leur Action Personnage du Jour. Référez-vous aux Journaux des Personnages pour connaître les Actions Personnage, représentées par cette icône : .

BÂTIMENTS

- ☞ Un bâtiment peut être placé dans la File de Construction même si tous les emplacements du village sont occupés.
- ☞ Si un bâtiment se trouve dans la File de Construction et que le bâtiment prérequis à sa construction est retiré du plateau Village, il reste dans la File de Construction et peut être placé sur le plateau Village normalement lorsque vous en achevez la construction. Cette règle s'applique même dans le cas d'un prérequis Remplacement (voir page 33).
- ☞ Si un bâtiment fait partie des récompenses d'une carte et que la récompense n'est liée à aucun prérequis, placez directement ce bâtiment sur un emplacement libre du plateau Village. Si la récompense est liée à un prérequis que vous n'avez pas encore construit, vous ne gagnez pas le bâtiment.
- ☞ Vous ne gagnez le Bonus de Construction d'un bâtiment qu'une seule fois, lorsque sa construction est achevée la première fois.
- ☞ Si un bâtiment possède un effet Fin de Saison dépendant du succès de l'objectif de Saison, attendez d'être à la deuxième étape de la fin de Saison pour résoudre l'action de ce bâtiment.

COMPÉTENCES

- ☞ Si un personnage gagne une compétence alors que son insert Personnage est déjà plein, il doit en retirer une pour faire de la place à la nouvelle. La compétence retirée est remise dans la réserve du personnage et pourra être gagnée de nouveau plus tard.

ENVELOPPES SECRÈTES

- ☞ Au cours de la partie, le jeu vous indiquera d'ouvrir des enveloppes secrètes. N'ouvrez pas ces enveloppes avant que le jeu ne vous y invite. Les mécaniques de jeu que vous y trouverez sont détaillées dans la section « Améliorations (spoilers !) » en page 48.

OUVRIERS

- ☞ Si un joueur doit gagner un ouvrier à la Tour, mais qu'il n'y a plus aucun ouvrier du type correspondant dans la réserve, il gagne une ressource de son choix à la place.
- ☞ Si un joueur doit perdre un ouvrier et qu'il n'y a aucun ouvrier du type correspondant à la Tour, vous devez remettre dans la réserve un Ouvrier recruté de n'importe quel joueur. Si aucun joueur n'a d'Ouvrier recruté du type correspondant, ignorez cet effet.

RESSOURCES, PIÈCES ET DÉS

- ☞ Chaque ressource ne peut pas dépasser 10 ou descendre en dessous de 0. Ignorez tout gain ou perte qui ferait passer une ressource au-dessus ou en dessous de ces seuils.
- ☞ Les personnages ne peuvent pas s'échanger ou se donner de pièces ou d'ouvriers.



Améliorations (spoilers !)

AMÉLIORATIONS DE LA TOUR

Amélioration de la Tour n° 1

Gagnez 1 pièce pour chaque niveau de Fabrication et de Revenu dépensé pour construire un bâtiment.

Amélioration de la Tour n° 2

Gagnez 1 pièce pour chaque niveau de Culture et de Nourriture dépensé pour construire un bâtiment.

Amélioration de la Tour n° 3

Lorsque vous effectuez une action « Réapprovisionner le village », vous pouvez payer 1 pièce pour augmenter tous les dés Lutin présents à la Tour.

Amélioration de la Tour n° 4

Lorsque vous effectuez une action « Réapprovisionner le village », vous pouvez payer 1 pièce pour augmenter tous les dés Villageois présents à la Tour.

Amélioration de la Tour n° 5

Lorsque vous effectuez une action « Recruter », vous pouvez diminuer un Villageois recruté pour effectuer, en plus, une action Aventure.

Amélioration de la Tour n° 6

Lorsque vous effectuez une action « Recruter », vous pouvez diminuer un Lutin recruté pour effectuer, en plus, une action Aventure.

Amélioration de la Tour n° 7

Lorsque vous effectuez une action Aventure, vous pouvez diminuer un Villageois recruté pour avancer un bâtiment présentant l'Alignement Villageois dans la File de Construction.

Amélioration de la Tour n° 8

Lorsque vous effectuez une action Aventure, vous pouvez diminuer un Lutin recruté pour avancer un bâtiment présentant l'Alignement Lutin dans la File de Construction.



ACTIONS LUTIN

Les lutins viennent se placer sur une nouvelle case Action au fil des événements du jeu. Un personnage peut diminuer et placer un Lutin recruté sur la case Action Lutin lors de son étape Action Village si elle est vide. Il pourra bénéficier de la capacité offerte par le Lutin présent. Le Lutin recruté restera sur cette case jusqu'au Crépuscule où il suivra les mêmes étapes que le « retrait des ouvriers » décrit à la page 28.

Raip (Gardienne)

Payez 1 pièce pour recruter un Villageois.

Bouque (Golem de Bois)

Payez 1 pièce pour recruter un Lutin.


Rok (Golem de Pierre)

Réalisez l'action « Construire », puis gagnez 1 ressource de votre choix.

Bordin (Marais)

Réalisez l'action « Réapprovisionner le village », puis activez une compétence de votre personnage.

Elida (Fée)

Payez 2 pièces pour effectuer l'action d'un bâtiment construit .

Ponk (Créateur)

Effectuez 1 action Aventure. Vous pouvez ensuite effectuer 1 action Personnage supplémentaire.

REEMPLACER LE LUTIN

Dans la première enveloppe secrète, vous trouverez une carte Météo à mélanger dans la pioche Météo. Cette carte présente un effet Météo unique : « Remplacer le Lutin ».

Pour appliquer cet effet, retirez le jeton Lutin qui se trouve sur la case Action Lutin du plateau Village et placez-y le jeton Lutin suivant dans l'ordre des numéros (si vous retirez le jeton Lutin n° 1, placez le jeton Lutin n° 2, etc.). S'il n'y a pas de numéro au-dessus du jeton Lutin actuel, revenez au n° 1.

Succès

NOM	DESCRIPTION	DATE
Village en Expansion	Avoir 8 dés Villageois à la Tour.	
Créatures Magiques	Avoir 8 dés Lutin à la Tour.	
Bâtitseur	Construire un bâtiment sur chaque emplacement du village.	
Grand Entrepreneur	Avoir 10 en Fabrication en fin de Saison.	
Nouvelle Ère	Avoir 10 en Culture en fin de Saison.	
Abondance	Avoir 10 en Nourriture en fin de Saison.	
Richesse	Avoir 10 en Revenu en fin de Saison.	
Ciel Bleu	Déclencher 3 effets de Saison en une seule Saison.	
Grand Randonneur	Partir sur 8 aventures en une seule saison.	
Conteur	Venir à bout de la pioche Événements.	
Compétents	Remplir tous les emplacements Compétence de l'ensemble des 4 personnages.	
Grippe-Sou	Gagner 100 pièces ou plus en une seule Saison.	
Maçon	Lancer la construction de 4 bâtiments en une seule Saison (il suffit de les placer dans la File de Construction, pas besoin de les achever).	
Ami de la Vallée	Effectuer une action Lutin 10 fois en une seule Saison.	
Travail Valorisant	Avoir l'ensemble des 16 ouvriers à la Tour sur une valeur de 3.	

Credits

Brendan McCaskell
Auteur

Nathan Lige
Auteur

Babis Giannios
Auteur

Taryn Emerick
Conception graphique

Lauren Marshall
Conception graphique

Jonathan Thwaites
Développement du jeu

Marv Penner
Conception graphique

Dan Wang Creative Studios
Illustrations

Amanda Kadatz
Illustrations

Bryce Cooke
Conception des inserts

Nicholas Hein
Sculpture

Michael Raftopoulos
Localisations

Adam Baker
Édition technique

Adam J Nicolai
Édition

Andrew Jeneba
Coordination des tests

Lance Priebe
Catalyseur de la création

Aimee Ward
Financement

Don't Panic Games
Version française

Cedric Littardi
Président

Sébastien Rost
Direction éditoriale

Bruno Larochette
Traduction

Nicolas Lion
Édition française

Thomas Demongin
Correction

Vincent Joassin
Maquette

Jeanne Bucher
Coordination

Julie Debonne
Communication
et marketing

TESTEURS

Liz Thompson, Mark Yeldham, Jonathan Thwaites, Linus Cadenius, Jacob Knol, Katharina Lotz, Ricardo Nußbaum, Anna Falk et plein, plein d'autres qui ont participé aux tests !

Rien de tout cela n'aurait été possible sans le soutien de nos contributeurs sur Kickstarter.

Merci à tous !

LE VILLAGE

- | | |
|--|---|
|  Fabrication |  Réapprovisionnement / Agrandir le Village |
|  Revenu |  Aventure |
|  Culture |  Construction |
|  Nourriture |  Activer un bâtiment |
|  N'importe quelle ressource |  Forêt |
|  Dé Lutin à la Tour |  Objectif |
|  Dé Villageois à la Tour |  Fin de Saison |
|  Dé Ouvrier à la Tour |  File de Construction |
|  Dé Lutin recruté |  Avancer la File de Construction |
|  Dé Villageois recruté |  Positions dans la File de Construction |
|  Dé Ouvrier recruté |  Recruter un Ouvrier |
| |  Recruter un Villageois |
| |  Recruter un Lutin |

GÉNÉRAL

- | | | |
|---|--|---|
|  Charte du village |  Printemps |  Pièces |
|  Journal du Personnage |  Été |  Augmenter |
|  Carte Événement |  Automne |  Diminuer |
|  Aube |  Hiver |  Gagner |
|  Journée |  Personnage |  Perdre |
|  Crépuscule |  Action Personnage |  Tous/Toutes |
|  Ensoleillée |  Action Compétence |  Réussite |
|  Pluvieuse |  Remplacer le Lutin |  Échec |
|  Nuageuse | |  Remplacer |
|  Carte Météo | | |

Mythwind